

C²

文 創 誌

#07 / 2015 07

Os bastidores da música pop em Macau

Diálogo

Bitetone: a aproveitar o poder da música indie

Evento

Bienal de Veneza:

uma festa de arte com abundantes oportunidades de negócio

Mundo

**O fascínio das séries de TV norte-americanas:
como *Game of Thrones* conquistou o mundo**

Editor-Chefe:

Lei Chin Pang

Editora Associada:

Flora Shaw

Editor Português:

José Oliveira

Email:

c2magazine.macau@gmail.com

Produzida pela Companhia do Desenvolvimento Cultural e Criativo 100 Plus Limitada

Publicada pelo INSTITUTO CULTURAL do Governo da R.A.E. de Macau

Os pontos de vista e as opiniões constantes da presente publicação são os dos seus autores e entrevistados, não reflectindo necessariamente a posição do Instituto Cultural do Governo da R.A.E. de Macau.

Mensagem do Editor

Costuma dizer-se que os tempos áureos do Cantopop são águas passadas. Mas esperem, desde que haja boas músicas e bons músicos, há público. Macau está neste momento a assistir ao crescimento de produtoras de música pop. A questão que se coloca agora é o que fazer para impulsionar e desenvolver o panorama musical. Convidámos três produtoras e agências de artistas para falarem sobre o panorama musical de Macau e a formação de artistas locais.

A música continua na secção “Diálogo”. A Bitetone, agente de grupos de música indie de Hong Kong, explica como as editoras discográficas independentes se tornaram no novo *mainstream*.

A Bienal de Veneza, com a duração de seis meses, e a série de televisão norte-americana que apanhou o mundo de surpresa, *Game of Thrones*, também estão em debate nesta edição.

Por último, e não menos importante, os nossos sete *bloggers* vão continuar a partilhar as suas ideias sobre arte, cultura e criatividade.

Lei Chin Pang
Editor-Chefe

Conteúdos

04..... **Destaque**

Os bastidores da música pop em Macau

18..... **Diálogo**

Bitetone:

a aproveitar o poder da música indie

22..... **Evento**

Bienal de Veneza:

uma festa de arte com abundantes oportunidades de negócio

24..... **Mundo**

O fascínio das séries de TV norte-americanas:

como *Game of Thrones* conquistou o mundo

26..... **Agenda Cultural**

28..... **Blogues**

Ruby Chen —

Revisitar Taiwan: fanzines locais

Eugenia Lo—

Conta a tua própria história da cidade

Lam Fai —

IronShoe: a nossa história

Ho Ka Cheng—

O cinema não é um sonho: uma crítica do documentário

Do It for Yourself

SiSi Chang —

Dos campos de carvão aos campos verdes: a transformação da região alemã do Ruhr

Cheong Sio Pang —

Vibrações artísticas

Lio Chi Heng —

Um universo infinito de ideias para o cinema

Os bastidores da música pop em Macau

Macau tem sido desde sempre fortemente influenciada pela indústria da música *pop* de Hong Kong e os artistas da cidade olharam sempre para o exterior em busca de novas oportunidades. Mas nos últimos tempos, com o aparecimento de empresas de produção e entretenimento em Macau, algumas das quais apostam em artistas com potencial, começam a vislumbrar novos caminhos e oportunidades de trabalho para os talentos na área do entretenimento. Para tentar perceber quais são as perspectivas dos artistas locais, falámos com três produtoras estabelecidas em Macau.

Chessman Entertainment

100 Plus Limitada

Like Entertainment



A ambição da Chessman Entertainment

“Crescemos a ver e a seguir de perto o panorama dos média de Hong Kong. Fico a imaginar como seria se um dia a indústria da música de Macau conseguisse dar um salto e ultrapassar o panorama do entretenimento de Hong Kong – talvez tornar-se mesmo na melhor da Ásia”, dizem os fundadores da empresa Chessman Entertainment & Production Co. Jones Chong Cho Lam e Lawrence Che Fok Seng.

Criada em 2001 por Chong, Che e ainda Terence Chui Chi Iong, a empresa Chessman Entertainment especializou-se na produção de palco e formação profissional de músicos locais e profissionais de bastidores. Com o objectivo de promover as empresas de entretenimento de Macau, a produtora, composta inicialmente pelos três membros fundadores, expandiu-se e conta hoje com uma equipa de 50 pessoas. No ano passado, a Chessman Entertainment também estabeleceu uma empresa em Hong Kong para aí explorar o mercado do entretenimento.

Chong recorda: “No início, quando criámos a Chessman Entertainment, Macau tinha uma

economia insignificante e os artistas de palco e profissionais de bastidores trabalhavam a tempo parcial ou de forma amadora. Os artistas cantavam apenas as músicas *pop* que já tinham tido êxito em Hong Kong e, por isso, essa falta de originalidade não conquistou os corações dos locais e muito menos do público no estrangeiro.” Após o surto da SRAS (síndrome respiratória aguda severa), a indústria do entretenimento de Hong Kong e Macau foi afectada e o negócio da Chessman Entertainment também foi fortemente atingido. Para enfrentar os tempos difíceis, a empresa teve de recorrer a empréstimos. Chong foi perseverante e, graças ao crescimento da indústria do jogo em Macau, a empresa renovou a confiança.

“Na última década, alguns artistas emergentes de Macau, tais como Terence Chui e Vivian Chan, ganharam notoriedade em Hong Kong, apesar de o seu sucesso ser inesperado”, nota Chong com orgulho.

Acontece que estes artistas de sucesso não se destacaram como artistas de Macau e são vistos pelo público de língua chinesa

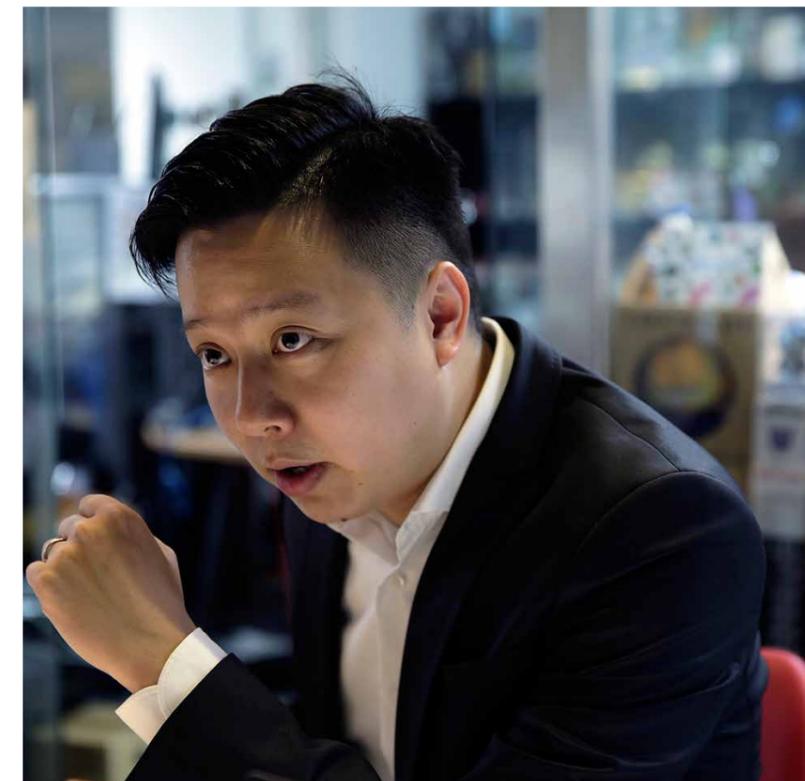
como cantores de Hong Kong. Tendo ambos alcançado a fama muito recentemente, o desenvolvimento da carreira musical de Vivian Chan ainda não é visível, enquanto Terence Chui, que trabalha na indústria há já algum tempo, é segundo um dos principais agentes, Paco Wong, um artista que ainda não se conseguiu transformar num cantor de topo. No entanto, músicas de Chui, como é o caso de *Pets*, provaram ser um grande êxito. A *Song*, por exemplo, venceu em 2012 o prémio *Top Ten TVB Music Award* de Hong Kong.

O sucesso da Chessman Entertainment no sector atraiu investimento de empresas e fundos privados. Nos últimos anos, a empresa aventurou-se com êxito no mercado fora de Macau. A Chessman Entertainment & Production (HK) Co. Ltd. foi então criada em conjunto com o artista Bob Lam, de Hong Kong, com o objectivo de chegar ao mercado lucrativo da região vizinha.

“Com um reduzido número de habitantes e um limitado mercado doméstico, temos de agarrar as oportunidades em Hong Kong”, diz Chong. O responsável aponta também que,

“Com o reduzido número de habitantes de Macau e um limitado mercado doméstico, nós temos de agarrar as oportunidades em Hong Kong”, diz Jones Chong Cho Lam, fundador da Chessman Entertainment & Production Co. Ltd.

Foto cedida por Around Chao





Agenciado pela Chessman Entertainment, o artista de Macau Siu Fay ganhou notoriedade em Macau e Hong Kong.

-

Foto cedida por [Chessman Entertainment & Production Co. Ltd.](#)

100 Plus Música: sucesso musical dentro de portas

Gaby Ho, também conhecido no sector como Drumstick (baqueta de bateria), é um elemento chave da 100 Plus Música. A tocar num grupo de música, Ho começou a sua carreira nos anos 1990 e viveu de perto a era dourada do *cantopop*. No início da sua carreira musical, aventurou-se pela composição musical. “Em 2002, compus dez músicas em apenas dois meses. No final, consegui vender apenas uma música por três mil patacas.” Com este trabalho, Ho apercebeu-se da importância de ganhar a vida. Se tivesse sorte, poderia ganhar outras três mil patacas num período de dois meses mas, mesmo assim, este rendimento mensal não seria suficiente.

“Pouco depois, com o surto da SRAS, o governo comprometeu-se a revitalizar a economia aumentando o financiamento dado às artes. Nesse período foi-me dada a oportunidade de trabalhar na coordenação e apoio à organização de concertos.” Ho admite que a sua carreira foi influenciada

por um misto de sorte conjugada com as oportunidades certas. “Um bom concerto não acontece sem boa iluminação e sonorização e, tendo isto em conta, decidi desenvolver as minhas capacidades nesta área”, conta. Em 2004, Ho estabeleceu com um parceiro a 100 Plus Música e a Companhia de Engenharia Áudio e Iluminação Venus Limitada.

Nos últimos 11 anos, a 100 Plus Música afirmou-se na área da dobragem, da gravação e produção de música, alargando também a sua actividade à organização de concertos. “Temos apoiado anualmente o HUSH!! Maratona de Rock do centro cultural. Além disso, organizações como o Centro de Ciência de Macau e outros complexos de entretenimento encomendaram-nos trabalhos de dobragem ou gravações em estúdio.” No entanto, apesar da produção musical continuar a ser a principal actividade da empresa, a maior fonte de rendimento é o aluguer de equipamento de iluminação e de efeitos sonoros.

“É praticamente impossível viver da composição e arranjos musicais em Macau. Ainda que a maioria da população em Macau goste da música feita por artistas locais, tende a apoiar apenas aqueles com quem está familiarizada.” Não é difícil imaginar os desafios presentes no mundo da música *pop* de Macau. Por outras palavras, a popularidade dos músicos não depende tanto de aspectos como a inovação, o tema da música ou o estilo performativo dos artistas, mas das relações e da familiaridade com o público. Afinal, a população de Macau ainda não está preparada para a música local. Por outro lado, a 100 Plus Música persistiu na sua estratégia de composição musical e produção de concertos, o que provou ser eficaz. “Para dizer a verdade, a composição musical é apenas uma parte do nosso trabalho, e ainda não conseguimos fazer dinheiro com isso.”

Apesar de tudo, a 100 Plus Música começou a trabalhar com duas bandas: Blademark

e Catalyser. Ho acredita que o trabalho árduo é a chave para o sucesso. “Este ano, contratámos uma equipa profissional para publicitar as duas bandas. A jovem banda Catalyser adquiriu bastante experiência ao tocar em Macau, enquanto os Blademark, um grupo de música mais maduro, participou em festivais de música em Taiwan, Tunghai e Beishan, divulgando o seu trabalho fora de Macau.”

A música *pop* do território seguiu desde sempre as tendências musicais do exterior mas, agora que a música chinesa atingiu um ponto de saturação em toda a região, o seu futuro desenvolvimento tornou-se numa fonte de preocupação para os músicos e para o público. Ho não consegue prever o que aí vem. “Na minha opinião, a música de Macau pode ser dividida em quatro fases: o período anterior a 1995, em que se imitava o estilo de música de Hong Kong; seguindo-se um período mais focado na música *pop* local entre 1995 e 2005; o desenvolvimento

“É praticamente impossível viver da composição e escrita de canções em Macau”, diz Gaby Ho, co-fundador da 100 Plus Música.

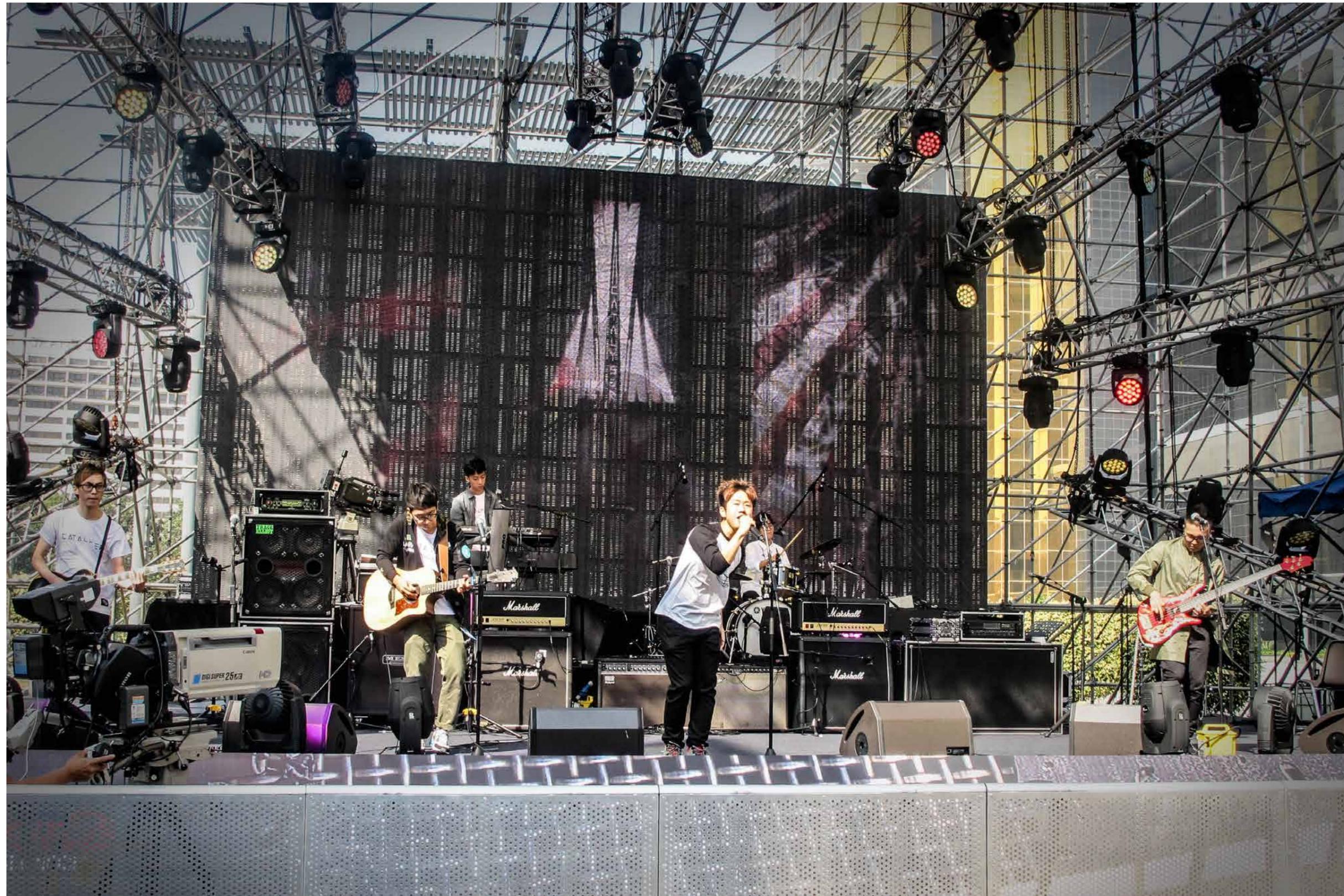
Foto cedida por
Around Chao



e melhoria dos nossos próprios produtos e produção criativa entre 2005 a 2015; e a fase de ‘estranheza’ em que entrámos agora.”

E o que é que implica esta ‘estranheza’? “Por exemplo, estamos a transformar a composição musical ao criar músicas que não ultrapassam um minuto. Ao mesmo tempo, esperamos que as letras sejam profundas e correspondam a alguns aspectos da realidade, para que assim o público tenha maior facilidade em relacionar-se com elas. Neste sentido, as músicas são uma reacção ao que está a acontecer na sociedade”, diz Ho.

“Penso que é quase impossível promover a música de Macau nos mercados estrangeiros da mesma forma que se fazia antigamente. Mesmo para um artista talentoso, a presença em vários concertos requer um orçamento ilimitado para a promoção. Por outras palavras, na música *pop*, não se inova sem reformas.”



Catalyser é um dos grupos de música que trabalha com a 100 Plus Música. A jovem banda adquiriu bastante experiência ao tocar em Macau. A imagem mostra a sua participação no festival de música "HUSH!! Maratona de Rock" em 2014.

-
Foto cedida por
Catalyser

Like Entertainment: Aproveitar ao máximo a indústria do jogo para promover o entretenimento e a música original

Sunny Chio, principal elemento da empresa Like Entertainment & Productions Co. Ltd., uma produtora com três anos de história, trabalhou ao longo de muito tempo na indústria do entretenimento local como promotor de eventos e programas e também como músico. Com o estabelecimento da Like Entertainment, Chio mudou a direcção da sua carreira - de artista independente passou a empresário. Chio partilha a sua visão perspicaz: "No negócio do entretenimento, a criatividade é fundamental. No entanto, é importante manter uma mente jovem. Para construir uma companhia de entretenimento sustentável, o elemento fulcral é o talento, mais do que a clientela. Tens de ter uma equipa firme e unida para que a companhia possa prosperar."

Elvin Chio e Kenneth Lee, profundamente apaixonados por música, também são parceiros da Like Entertainment. No primeiro ano, a Like Entertainment abriu um escritório numa mezzanine de 100 metros quadrados, e Sunny Chio dividia-

se entre o trabalho na produtora e outros compromissos, de forma a manter a sua companhia. Só um ano mais tarde, quando Elvin Chio e Kenneth Lee terminaram o curso universitário, é que Sunny Chio decidiu deixar o seu emprego para se focar na abertura da companhia e perseguir a sua carreira de sonho.

"A funcionar há três anos, a Like Entertainment aumentou as suas capacidades, mesmo estando numa fase inicial. Diferenciamos-nos dos nossos homólogos porque, em vez de trabalharmos como agentes de artistas, dedicamo-nos à coordenação musical - desde a produção de programas à encomenda de eventos especiais, gravação de música, produção de telediscos e até marketing musical", observa Chio.

À semelhança de outras companhias de entretenimento de Macau, a Like Entertainment promoveu muitos artistas locais. Por exemplo, o programa *Best of the Pop Music Awards* da TDM, criado em 2003, é

um concurso musical que celebra a música local e uma oportunidade para os jovens cantores progredirem na sua carreira de sonho na área da música. Artistas como Siu Fay e os Soler actuaram neste programa. Os accionistas da Like Entertainment, Elvin Chio e Kenneth Lee, e outros quatro artistas ligados à companhia (Elise Lee, Bill Leong, Cass Lai e Alex Ao leong) são todos músicos muito experientes que participaram em várias competições musicais.

Com um aumento da popularidade da música original, as companhias de entretenimento e os músicos de Macau têm agora mais oportunidades para provar o que valem - um fenómeno que Sunny Chio vê com bons olhos. "É excelente perceber que todos partilham uma maior fatia do sucesso. Isto prova que a indústria tem o seu potencial." Embora o mercado ainda tenha espaço para novas empresas, Chio admite que aceita por vezes projectos com uma baixa margem de lucro de forma a ganhar a confiança de novos clientes e a gerar maior aceitação do mercado.

Questionado sobre o facto de cada vez mais artistas de Macau estarem à procura de oportunidades de se promoverem em Hong Kong, Chio diz: "Até se um cantor levar para casa todos os prémios da indústria da música em Macau, isso já terá grande impacto. Para um cantor, o reconhecimento estrangeiro é muito importante." Em certa medida, a publicidade no sector em Macau é vista por alguns como um trampolim. Para a Like Entertainment, o fenómeno do trampolim é uma mais-valia e traz benefícios mútuos.

Além disso, Chio chama a atenção para o impacto do desenvolvimento da indústria do jogo no negócio global do entretenimento. "O rápido desenvolvimento da indústria do jogo trouxe um movimento impressionante a Macau, o que levou a uma maior procura de companhias de entretenimento. Uma companhia como a nossa, por exemplo, pode depender desta tendência de mercado para promover a música original. Para nós, este é um começo, e é também a nossa missão social."

"No negócio do entretenimento, a criatividade é fundamental. Além disso, é importante manter um espírito jovem. Para criar uma empresa de entretenimento sustentável, o elemento fulcral é o talento, mais do que a clientela. É preciso ter uma equipa firme e unida para que a companhia possa prosperar", diz Sunny Chio, co-fundador da Like Entertainment & Productions Co. Ltd.

Foto cedida por Around Chao





Os artistas agenciados pela Like Entertainment participam no programa *Best of the Pop Music Awards* da TDM, que se realiza anualmente.

Foto cedida por Like Entertainment & Productions Co. Ltd.

"Os artistas indie já não dependem das estações de televisão e de rádio para se promoverem", diz Rachel Mok, editora-chefe da Bitetone.

Foto cedida por Around Chao



Bitetone: a aproveitar o poder da música indie

A Bitetone é uma revista online de música de Hong Kong. Além disso, agencia grupos de música indie e organiza espectáculos de música ao vivo. Criou também a consultora de música Cuetone. Convidámos Rachel Mok, editora-chefe da Bitetone e gestora de projecto da Cuetone, para explicar como é que a empresa transformou um simples website num dinamizador da cena musical indie de Hong Kong.

M: Rachel Mok, editora-chefe da Bitetone e gestora de projecto da Cuetone

S: Flora Shaw, editora executiva da C²

S: Como surgiu a Bitetone?

M: Na realidade, a Bitetone foi criada em 2010 em São Francisco. A revista promovia a música indie de Hong Kong nos Estados Unidos. Mais tarde, o fundador Edwin Lo veio para Hong Kong e estabeleceu aqui a revista. Juntei-me à empresa em 2011. Inicialmente, recrutámos alguns estudantes voluntários, que se interessavam por música na internet, para nos ajudar a criar o website.

S: Portanto, no início era apenas um passatempo?

M: Sim, tive apenas o impulso de fazê-lo. Depois apercebi-me que a paixão dificilmente sustenta um negócio e comecei a pensar em alternativas. Desde o início estabelecemos relações com muitas pessoas da indústria da música. Algumas

empresas também vieram ter connosco para nos pedir que organizássemos actividades e, passo a passo, fomos criando o nosso negócio no sector musical. Em 2013 abrimos finalmente um escritório efectivo. A Bitetone já não era apenas virtual.

S: Além da publicação da vossa revista online, também são agentes de grupos de música indie?

M: Sim, agenciámos um grupo chamado Chock Ma. No ano passado, a banda lançou o álbum *Dharma Bums*. Nós criámos a temática, o design e a estratégia de marketing, e também ajudámos a organizar espectáculos para o grupo.

S: Existe alguma diferença na forma como olhavam para a música enquanto revista e depois enquanto agentes?

M: Sim. Inicialmente relacionávamo-nos com a música da perspectiva de um fã ou de um leitor, mas depois de nos tornarmos agentes começámos a pensar noutros aspectos. Cada músico tem a sua própria postura e, portanto, o trabalho do agente passa por pensar numa estratégia para promover a música sem chocar com a persistência do artista. Foi um desafio.

S: Então e o que fizeram?

M: A música do Chock Ma era muito pesada, mas incorporava também elementos de música chinesa e de jazz, o que fazia com que fosse igualmente elegante. As músicas abordavam sobretudo questões relacionadas com a vida, a morte ou o ambiente. Então, estabelecemos uma colaboração com a Quinta Comunitária de Mapopo (Mapopo Community Farm) e delineámos um plano em que oferecíamos

sementes a quem comprasse um CD. Temos de pensar, quantas pessoas é que já plantaram alguma coisa e experimentam verdadeiramente as maravilhas da natureza? Também organizámos um concerto ao ar livre em Mapopo. A iniciativa foi muito bem recebida e nós ficámos muito orgulhosos.

S: Portanto, acumularam muita experiência com a organização de eventos de música ao vivo?

M: Sim, e em 2013 estabelecemos a Cuetone. Se a Bitetone é uma plataforma onde os apaixonados da música indie podem reunir-se, a Cuetone tem sobretudo a missão de difundir a música indie no mercado de massas. Aqui, o elemento comercial é bastante importante. Neste momento, a Cuetone faz essencialmente trabalho de consultoria e ajuda os grupos de música na promoção digital.

S: Hong Kong tem uma orientação muito comercial. Existem efectivamente clientes interessados em artistas independentes e menos conhecidos?

M: Sim. O registo musical dominante em Hong Kong é muito aborrecido e as pessoas estão à procura de coisas novas. No Outono passado, ajudámos um promotor imobiliário na organização de concertos durante o almoço ao longo de

oito semanas. O local do evento era um jardim comunitário situado entre alguns edifícios de escritórios. Escolhemos o tema "viajar" porque os funcionários de escritório adoram viajar, mas têm de trabalhar. A ideia era que estes pudessem ter uma escapadela durante a hora de almoço. Convidámos vários artistas, que tocavam música latina, mediterrânica, da Europa de Leste ou jazz cigano. Muitas pessoas disseram que esta foi a primeira vez que ouviram estes géneros musicais. A recepção foi muito positiva e, por isso, este ano vamos repetir.

S: Como é que se pode fazer com que a música indie de Hong Kong seja mais conhecida?

M: Por exemplo, no ano passado durante um jantar falou-se sobre um amigo estrangeiro que estava de visita a Hong Kong. Essa pessoa tinha perguntado por que razão parecia que Hong Kong não tinha boa música. A verdade é que há muito boa música aqui. Então, tivemos a ideia de lançar um álbum que pudesse servir como souvenir de Hong Kong. E o álbum não tinha apenas boa música, mas o trabalho artístico do produto também era impressionante – inspirado

no *dim sum*, era algo que iria atrair os turistas. Foi assim que nasceu o *Giligulu vol 1: Dim Sum*. Trata-se de um álbum de música indie de Hong Kong que vem acompanhado de um lindíssimo livro de receitas de *dim sum*. O embrulho também era mesmo interessante. Muitas pessoas

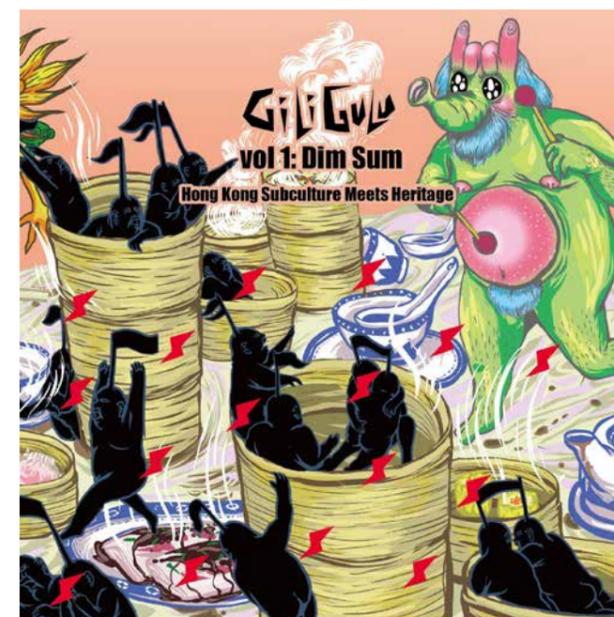
"Cada músico tem a sua própria postura e, portanto, o trabalho do agente passa por pensar numa estratégia para promover a música sem chocar com a persistência do artista. Foi um desafio. "

compraram-no como lembrança. E, mais importante, não pusemos à venda apenas em lojas tradicionais de música, mas também em butiques modernas e alternativas, de forma a atrair

pessoas que nunca tivessem tido contacto com a música indie de Hong Kong. Tal como prevíamos, foi um sucesso.

S: Como olha para o futuro da música indie de Hong Kong?

M: Penso que vai ser cada vez melhor. Na realidade, os artistas indie já não dependem das estações de televisão e de rádio para se promoverem. Por exemplo, alguns artistas *mainstream*, como Ivana Wong e Khalil Fong, colaboraram com bandas indie. Além disso, também o público de hoje quer ouvir outra música para além do registo dominante. A música indie já é uma moda.



A Cuetone colabora com um promotor imobiliário na organização de concertos à hora de almoço durante o período de Outono e Inverno. São apresentados vários géneros musicais ao longo deste concerto de uma hora, que permite aos funcionários de escritório uma escapadela durante a hora de almoço.

Foto cedida por Bitetone



Inspirado no tema dim sum, *Giligulu* não é apenas uma compilação de música indie, mas é também uma lembrança que tem conseguido atrair a atenção de pessoas que nunca tiveram contacto com a música indie de Hong Kong.

-
Foto cedida por Bitetone

A Bienal de Veneza também beneficia as infra-estruturas de apoio, como o transporte, logística, serviços ao cliente, comidas e bebidas, hotelaria e outras indústrias relacionadas. Muitas atracções locais e espaços arquitectónicos de relevância histórica estão ligados à exposição e, por isso, os visitantes podem ver os trabalhos artísticos enquanto adquirem um entendimento profundo sobre a história e cultura locais.

Foto cedida por Saffron Blaze



Bienal de Veneza: uma festa de arte com abundantes oportunidades de negócio

Para a maioria das pessoas, a Bienal de Veneza, em Itália, é um impressionante evento de arte organizado de dois em dois anos, mas para a pequena cidade de Veneza e expositores de todo o mundo, a ocasião traz infinitas e lucrativas oportunidades de negócio.

Actualmente na sua 56.ª edição, a Bienal de Veneza é uma das exposições de arte mais importantes há mais de um século, com uma duração que pode chegar aos seis meses. O evento foi inicialmente concebido como uma festividade real para celebrar as bodas de prata do rei Humberto I e da rainha Margarida de Sabóia. Além disso, à medida que se desenvolvia uma rivalidade entre as nações europeias, que pretendiam demonstrar a sua força como resultado de um nacionalismo fervoroso no século XIX, o presidente da câmara de Veneza decidiu montar uma bienal de arte com o apoio do governo italiano, de forma a atrair turistas e impulsionar a economia. A primeira exposição provou ser um enorme sucesso. Hoje, a bienal desenvolveu um modelo de negócio muito profissional,

que já não conta com a ajuda do governo para a sua organização. Em vez disso, a responsabilidade foi transferida para uma empresa de consultoria de eventos, em *outsourcing*.

Agnes Lam, membro do Conselho para as Indústrias

Culturais, esteve em Maio na bienal de Veneza. "O curador assume o papel mais importante na bienal. Ele não tem de ter apenas um profundo conhecimento sobre arte, mas também uma vasta rede de contactos de artistas de topo de todo o mundo, para que possa solicitar a sua participação e assegurar a qualidade da exposição. Um curador também tem de exercer uma visão de futuro, que defina a direcção das próximas exposições. Por isso, a chave para o sucesso de uma exposição é determinada pelas empresas de consultoria

de eventos e pelos curadores que são bons no seu trabalho. Além disso, a bienal assegurou desde logo uma boa reputação através da sua longa e rica história e, todos os anos."

"A chave para o sucesso de uma exposição é determinada pelas empresas de consultoria de eventos e pelos curadores que são bons no seu trabalho. Além disso, a bienal assegurou desde logo uma boa reputação através da sua longa e rica história e, todos os anos."

Embora a bienal não seja um leilão de arte nem uma feira comercial, Lam assinala que, com base nos expositores e visitantes, o evento gera o elevadíssimo valor de dois mil milhões de euros em receitas. "Isso inclui o arrendamento do local para os pavilhões nacionais e os eventos paralelos (contratados por organizações individuais). No que diz respeito aos expositores, o pagamento de cerca de

mil milhões de euros de renda mensal para adquirir visibilidade num evento internacional é um investimento que vale a pena fazer. Ainda por cima, os criativos e empresários – e não apenas os artistas – podem aproveitar a ocasião para procurar indivíduos talentosos para colaborações e intercâmbios, o que vai acabar por ter um impacto positivo na promoção da indústria cultural como um todo."

1

2

1. Agnes Lam, membro do Conselho para as Indústrias Culturais, aponta que, com base nos expositores e visitantes, a Bienal de Veneza gera o elevadíssimo valor de dois mil milhões de euros em receitas. O número já inclui o arrendamento do local para os pavilhões nacionais e os eventos paralelos. Na imagem pode ver-se o Pavilhão da China.

Foto cedida por Agnes Lam

2. O artista de Macau Mio Pang Fei apresenta o seu trabalho *Caminho e Aventura - Trabalhos de Mio Pang Fei* aos visitantes do Pavilhão de Macau, China

Foto cedida pelo Instituto Cultural de Macau



Além de gerar lucro, a exposição também beneficia as infra-estruturas de apoio, como o transporte, logística, serviços ao cliente, comidas e bebidas, hotelaria e outras indústrias relacionadas. E, mais importante, muitas atracções locais e espaços arquitectónicos de relevância histórica estão ligados à exposição e, por isso, os visitantes podem ver os trabalhos artísticos enquanto adquirem um entendimento profundo sobre a história e cultura locais.

Agnes Lam acredita que Macau pode aprender com a Bienal de Veneza de várias formas. "Existem muitas semelhanças

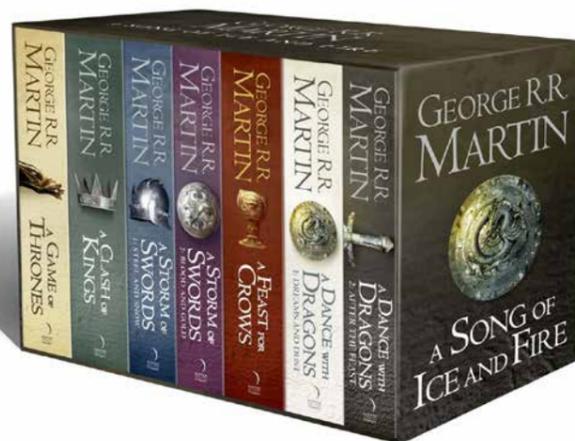


entre Macau e Veneza. São ambas cidades antigas de dimensão pequena e grande importância histórica, com o estatuto de património mundial da UNESCO e com infra-estruturas bem desenvolvidas, como os serviços de lazer, entretenimento e hotelaria. Macau possui as qualidades inatas para se tornar na Veneza do Oriente, mas a questão principal que deve ser observada é a melhoria do 'software',

tal como saber fazer a curadoria de uma exposição, reunir artistas internacionais consagrados, passar a palavra e ajudar ao reconhecimento desta marca. O que pode ser feito não só para transformar Macau numa cidade que é famosa por ter o casino Venetian, mas também pelo seu rico legado artístico e cultural, como é o caso de Veneza – esta é a direcção em que devemos concentrar todos os nossos esforços."

A série de televisão norte-americana *Game of Thrones* é uma adaptação da série de livros fantásticos *As Crónicas de Gelo e Fogo*, do escritor norte-americano George R. R. Martin.

Foto cedida por [Whathannahread](#)



O fascínio das séries de TV norte-americanas: como *Game of Thrones* conquistou o mundo

Embora a repetição da série da TVB dos anos 1990 *The Greed of Man* tenha surpreendentemente gerado uma grande aceitação entre pessoas de todas as camadas sociais de Hong Kong, nenhuma outra série chegou perto de ser tão bem recebida como *Game of Thrones* [A Guerra dos Tronos], uma produção norte-americana da HBO. Desde a estreia da primeira temporada, em 2011, *Game of Thrones* pôs os espectadores da América do Norte, Europa e Austrália a discutir o argumento e as reviravoltas, e a tentar ansiosamente antecipar a nova temporada assim que a actual termina.

Baseada na série de livros fantásticos *As Crónicas de Gelo e Fogo*, do escritor americano George R.R. Martin, *Game of Thrones* está a ser escrita à medida que é transmitida. As filmagens pararam quando Martin não conseguiu entregar o argumento, o que levou a que alguns espectadores o pressionassem para que fosse mais rápido – prova viva de que a série exerceu um poderoso feitiço sobre o público.

Nos quatro anos que se seguiram à estreia, o efeito dominó causado por esta série tornou-se num tema amplamente discutido. Por exemplo, os locais de filmagem escolhidos transformaram-se em atracções turísticas. As autoridades do turismo da Irlanda prevêem que o número de visitantes chegue a atingir dois milhões em 2016. Também o Conselho Nacional de Turismo da Croácia divulga as suas atracções turísticas com base no interesse que despertam enquanto locais de filmagem da série.

Mas esta foi meramente uma coincidência feliz para a Irlanda porque, na realidade, as áreas escolhidas para filmar localizam-se na Irlanda do Norte, parte integrante do Reino Unido. Esta série de sucesso não foi apenas atraída pela paisagem de cortar a respiração da Irlanda do Norte, mas pela sua indústria televisiva e cinematográfica, que nos últimos anos teve um desenvolvimento bastante positivo, o que explica por que razão foi escolhida como base de produção da série.

Belfast, a maior cidade da Irlanda do Norte, tem visto o governo apoiar o sector da

produção cinematográfica ao longo dos últimos oito anos. A Universidade de Ulster é conhecida pela especialização em técnicas cinematográficas, ao passo que o governo

local apoia empresas de cinema através de financiamento público. Em 2007, um estaleiro de Belfast foi convertido nos Estúdios Titanic, onde se filmou *City of Ember*, uma obra produzida por Tom Hanks e, pouco depois, *Your Highness*, da Universal Pictures. Por outro lado, *Game of Thrones* escolheu este local

após estabelecer as instalações de produção na Irlanda do Norte, em 2010.

Entre 2009 e 2013, a série *Game of Thrones*

"As autoridades do turismo da Irlanda prevêem que o número de visitantes chegue a atingir dois milhões em 2016. Também o Conselho Nacional de Turismo da Croácia divulga as suas atracções turísticas com base no interesse que despertam enquanto locais de filmagem da série."

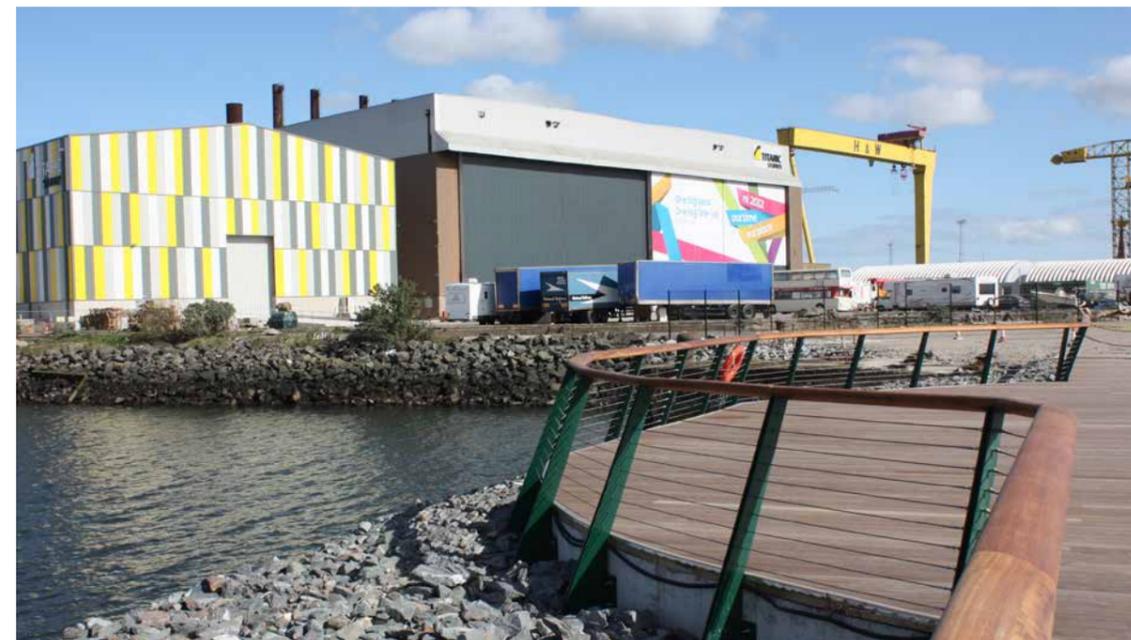
1
2

1. Localizados em Belfast, na Irlanda do Norte, os Estúdios Titanic, que eram antigos estaleiros, estão hoje entre os maiores estúdios de cinema da Europa.

Foto cedida por [Ardfern](#)

2. Escritor norte-americano George R. R. Martin

Foto cedida por [Shank Bone](#)



criou 941 postos de trabalho a tempo inteiro – e se forem contabilizados os contratos diários de curto prazo são 5.700 –, gerando 82 milhões de libras para a economia local. Tendo em conta a já antiga marginalização da Irlanda do Norte por parte da Grã-Bretanha, a visita da Rainha Isabel II e do Príncipe Filipe no ano passado ao local das filmagens de *Game of Thrones* nos Estúdios Titanic constituiu uma surpresa.

O sucesso da Irlanda do Norte deixou a vizinha Escócia irritada, já que *Game of Thrones* planeava inicialmente fazer as filmagens na Escócia – afinal de contas, as duas nações contam com paisagens naturais semelhantes. No entanto, a Escócia perdeu esta oportunidade por não ter instalações de cinema ao nível dos Estúdios Titanic, da Irlanda do Norte.

Na realidade, há anos que a indústria cinematográfica escocesa pressiona

o governo no sentido de financiar a construção de um estúdio de cinema de nível mundial. Mas o governo alega que, em primeiro lugar, não existem fundos públicos disponíveis para o projecto. Em segundo lugar, mesmo se houvesse capital, a intervenção do governo no mercado livre seria censurável. Apesar da existência dos departamentos governamentais "Escócia Criativa" e "Indústrias Escocesas", a falta de cooperação entre ambos tem limitado a indústria.

Apoiar as indústrias criativas com verbas públicas também é por si só uma "guerra dos tronos". Permitir que pessoas de fora sejam responsáveis por uma profissão que não é a sua, pode ser um tiro no escuro. A melhor solução é seguir o exemplo da Irlanda do Norte, dando apoio e assistência às infra-estruturas em coordenação com políticas educativas, e deixando para outros a concretização das operações práticas. ■

Agenda Cultural



The Emperor, his Mom, a Eunuch and a Man

Data: 24/7/2015-26/7/2015
Horário: 20:00 (24, 25/7/2015); 15:00 (25, 26/7/2015)
Local: Auditório New Wing, Teatro Ko Shan
Bilhetes: HKD280/240/180

Programa: Esta produção premiada recorda os tempos agitados das lutas pelo poder e intrigas entre An Dehai, um eunuco, a imperatriz Dowager Cixi e o governador-geral de Shandong, Ding Baozhen. Pode contar com um enredo genial e uma interpretação refrescante de todas estas conhecidas figuras históricas.

Organizador: Hong Kong Repertory Theatre
Website: <http://www.hkrep.com/en/events/eng-15-3/>



8 Mulheres

Data: 10/7/2015-11/7/2015
Horário: 20:00
Local: Pequeno Auditório, Centro Cultural de Macau
Bilhetes: MOP100/70

Programa: Um relato irónico da peça de teatro de Robert Thomas, com um homem assassinado, oito mulheres e cada um com mais vontade do que o outro de saber a verdade.

Organizador: Escola de Teatro, Conservatório de Macau
Website: www.conservatory.gov.mo



Oficina de câmaras artesanais

Data: 6/7/2015-9/8/2015
Horário: 18:45
Local: Binshu Studio (Mezzanine, Bloco DB, Fase 1, Jardim Cheong Meng, Rua da Alegria)
Bilhetes: MOP650 (Três aulas)

Programa: Nesta oficina de três dias, os participantes vão fazer as suas câmaras exclusivas e aprender os melhores ângulos de filmagem e iluminação com estes produtos artesanais.

Organizador: Binshu Studio
Website: www.facebook.com/binshustudio

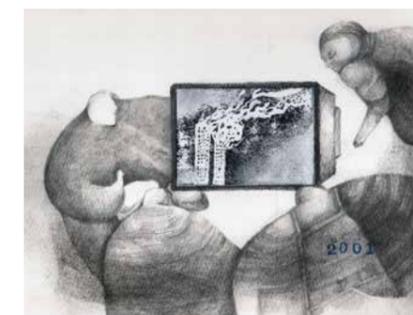


Concerto de Percussão Macao-Shanghai

Data: 13/7/2015
Horário: 20:00
Local: Pequeno Auditório, Centro Cultural de Macau
Bilhetes: MOP60

Programa: Percussionistas locais vão apresentar em conjunto com o Centro de Percussão de Xangai Jianli (Jianli Percussion) uma vasta gama de sons. Prepare-se para uma viagem em busca de novas experiências sonoras!

Organizador: Associação de Percussão de Macau
Website: macaopercussion.iwopop.com

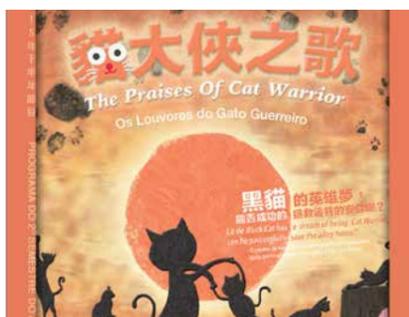


Hey, Listen - Trabalhos de Sandy Leong Sin U

Data: 5/7/2015-9/8/2015
Horário: 12:00-19:00 (Encerra às terças)
Local: Armazém de Boi
Bilhetes: Entrada livre

Programa: A artista Sandy Leong Sin U utiliza ilustrações para "documentar" as vozes e os sons do seu avô e amigos, e cria, por fim, uma colagem de histórias de Macau.

Organizador: Armazém de Boi
Website: www.oxwarehouse.blogspot.com



Os Louvores do Gato Guerreiro

Data: 29/7/2015-2/8/2015
Horário: 20:00 (29-31/7/2015); 15:00 e 20:00 (1-2/8/2015)
Local: Teatro Caixa Preta, Edifício do Antigo Tribunal
Bilhetes: MOP120

Programa: Esta é uma peça sobre gatos abandonados em Macau e a sua luta contínua pela sobrevivência num ambiente adverso.

Organizador: Big Mouse Kids Drama Group
Website: www.fmac.org.mo/activity/activityContent_4229



Série de teatro de longa duração da Associação Teatral Hiu Kok - Coração de Tofu de Amêndoa

Data: 11/7/2015-19/7/2015
Horário: 20:00 (11, 12, 14-19/7/2015); 15:00 (12 e 19/7/2015)
Local: Teatro Caixa Preta, Edifício do Antigo Tribunal
Bilhetes: MOP120

Programa: Dividir as coisas após uma separação é como abrir um repositório cheio de memórias dolorosas. Esta peça descreve a sensação amarga e doce da solidão e as vicissitudes do amor e do romance.

Organizador: Associação Teatral Hiu Kok
Website: www.hiukoktheatre.com



Felizes Para Sempre: Feira de Bandas de Macau 2015

Data: 21/7/2015
Horário: 20:00
Local: Grande Auditório, Centro Cultural de Macau
Bilhetes: MOP180

Programa: A banda Hong Kong Symphonic Winds apresenta um medley de temas musicais da Disney alegremente preparados, incluindo *Aladino*, *A Bela Adormecida* e *Frozen - O Reino do Gelo*.

Organizador: Associação de Regentes de Banda de Macau
Website: www.mbda.org.mo



Landless · Endless - Exposição de Arquitectura Futurista

Data: 12/6/2015-16/8/2015
Local: Eslite, sucursal da zona K da estação de Taipé (B1, Secção 1, Rua Zhongxiao Oeste)
Bilhetes: Entrada livre

Programa: O artista taiwanês Huang Ning, o arquitecto Liu Ping-cheng e 23 estudantes de arquitectura da Universidade de Tecnologia de Chaoyang redefinem o conceito de planeamento urbanístico através do uso de elevadores pequenos mas multifuncionais para criar um espaço vertical futurístico.

Organizador: Museu de Arte Contemporânea, Taipé
Website: www.mocataipei.org.tw/index.php/2012-01-12-03-36-46/upcoming-exhibitions/1553-landless-endless-future-architecture



Prémio de Design EcoChic 2015/16

Prazo de entrega online: 15/8/2015
Taxa: Participação gratuita

Programa: Além de candidaturas de Hong Kong, a quinta edição deste concurso de design de moda sustentável vai aceitar trabalhos de mais de 100 países asiáticos e europeus. Dez finalistas destas áreas geográficas serão seleccionados para apresentar as suas colecções sustentáveis na Semana da Moda de Hong Kong, que se realiza em Janeiro de 2016 nas instalações do Conselho de Desenvolvimento do Comércio de Hong Kong (HKTDC).

Organizador: Redress
Website: www.ecochicdesignaward.com



Ruby Chen

Vencedora do Prémio Literário de Taipé, Prémio Literário China Times, Prémio Literário da Fundação Lin Rung San e Prémio Literário Liang Shih-chiu. Ruby gosta de poesia e ensaios, de fotografia e desenho; adora descobrir o velho e o novo, o humor requintado e a verdade no absurdo; espera poder desempenhar um papel num dos filmes de Lou Wei e escrever letras para músicos que admira.

Revisitar Taiwan: fanzines locais

Desde 2013, o evento *Not Big Issue*, uma exposição de fanzines com a duração de dois dias, realiza-se no verão na área comercial *underground* do bairro de Dongqu, em Taipé. Há espectáculos de música *underground*, bancas de comida e toda uma gama de fanzines independentes. Durante a segunda edição do *Not Big Issue*, os jovens fundadores do fanzine *Blue Whale* apresentaram a sua publicação, que foi muito bem recebida. *Blue Whale* é um fanzine sobre a cultura local de Taiwan, que introduz em profundidade cidades e vilas taiwanesas e vai à procura de aspectos que são ignorados ou esquecidos. Depois do evento, o *Blue Whale* fez uma digressão promocional pela ilha. O fanzine esteve primeiro à venda em livrarias independentes e, mais tarde, passou pela Eslite e outras redes de livrarias.

Tal como o *Blue Whale*, também outros fanzines sobre Taiwan, criados por jovens escritores taiwaneses, têm proliferado nos últimos anos. *South Wing* é um fanzine sobre a arte e as indústrias culturais do sul de Taiwan, e vem acompanhado de uma peça de artesanato da região, que está relacionada com o tema de cada edição.

A população de Meinung, em Kaohsiung, que demonstrou desde sempre ter um alto nível de coesão no que diz respeito a assuntos sociais, planeou a partir de 2008 a publicação do fanzine *Wild and Field*. O fanzine, sobre a natureza, as indústrias e a população de Meinung, é um dos líderes desta nova onda de “fanzines locais”. Após a publicação da primeira dúzia de edições do *Wild and Field*, um grupo de jovens regressou ao campo para fundar, em 2011, a empresa *Wild and Field Culture Company*. O grupo ergueu bancas na vila para vender produtos locais e organizou digressões a zonas

agrícolas e culturais pela área. Até inaugurou uma pequena loja para vender gelados locais, demonstrando uma recém-descoberta paixão das gerações mais jovens pelo campo.

À medida que o conceito de sustentabilidade ganha força, grupos semelhantes ao *Wild and Field Culture Company* começam a aparecer por toda a ilha. Estes incluem a livraria *Success Travel and Agriculture Bookstore* em Hsichou, Changhua; *Takao Renaissance Association* em Hamasen, Kaohsiung; *Monghoho* em Gongliao, Taipé; *Kendama* em Hsinchu, entre outros. Estes grupos promovem activamente eventos culturais e humanos, apresentam a gastronomia local, personalidades, espaços e mapas históricos, desempenhando o papel de meios de comunicação culturais. O sentido de missão e de responsabilidade que os jovens taiwaneses sentem em relação às questões públicas e ao património cultural é extremamente estimulante.

Estes grupos locais também têm as suas próprias publicações. Além de folhetos e livros, muitos também lançaram fanzines, como é o caso da editora *commaBooks* em Taoyuan, que começou a publicar o *Yao Yao*; a pousada 3080s em Kaohsiung, que criou um fanzine focado apenas no bairro de Yancheng; e o *Kendama*, que inaugurou em Hsinchu o fanzine *Meatball Soup*. Este ano foi lançado ainda o *KeelungRain*, em Keelung, e o *ShiZi* de Hualien, trazendo novas ideias e ângulos com potencial para o panorama dos fanzines.

Se quer ficar a par de como é realmente a vida local em Taiwan, não se esqueça de visitar estes jovens simpáticos e empenhados, ou de passar os olhos pelos fanzines numa livraria independente!



Eugenia Lo

Eugenia Lo é uma jornalista independente e editora. É mestre em Criminologia e investiga o sistema de segurança pública no Interior da China. Com fortes laços familiares em Macau, Lo pesquisa de forma continuada o desenvolvimento cultural e social da cidade. Ao longo dos anos, Lo trabalhou com uma série de corporações internacionais e institutos, incluindo a Universidade de Hong Kong, British Council, Commercial Press (H.K.), Joint Publishing (H.K.), entre outros, participando em vários projectos de edição, relações públicas e tradução.

Conta a tua própria história da cidade

Conheci Auður há um ano na Islândia. Foi logo no dia em que cheguei ao país, aproximadamente quatro horas depois de sair do avião. Estava a descansar num café, quando Auður entrou a sorrir. “Estou entre excursões”, disse-me antes de começarmos a falar como se fossemos velhas amigas.

O blogue de Auður, *I heart Reykjavik*, foi um dos primeiros resultados que apareceu quando estava a fazer uma busca no Google e escrevi “excursões locais em Reiquiavique (capital da Islândia)”. Auður tornou-se *blogger* há três anos, apresentando elementos singulares do turismo e da natureza da Islândia. A abordagem informativa e simpática tem sido muito aplaudida pelos turistas e leitores de blogues de todo o mundo.

Há um ano, Auður começou a organizar excursões locais. Os turistas podem escolher na internet entre excursões programadas e passeios privados. Auður tem uma rotina dura, mas os factores que realmente influenciam cada excursão são os participantes e o estado do tempo. “Tento ser o mais flexível possível... Na realidade, nunca sei até onde é que as pessoas me vão levar”, diz Auður. Quero mostrar às pessoas aquilo que é interessante e peculiar como, por exemplo, arte de rua ou um bom café. Claro que a Islândia é mais conhecida pela suas incríveis paisagens, que tento incluir nas minhas excursões.” Enquanto estive uns dias na moradia de um amigo em Reiquiavique, encontrei algumas vezes Auður pela cidade, a trabalhar em diferentes locais e horários. Os clientes pareciam estar intrigados com o seu discurso, mesmo que estivessem apenas na esquina de uma rua qualquer.

A “Caminhada *I heart Reykjavik*” também está incluída no TripAdvisor e encontra-se em 16º lugar entre as 136 actividades ao ar livre em Reiquiavique. Noventa e dois avaliadores num total de 99 atribuíram a classificação mais elevada – excelente. *I heart Reykjavik* é “uma empresa unipessoal”, afirma Auður no seu blogue. Não é fácil gerir uma empresa pequena, já que o tempo e os recursos são limitados. Desde que Auður começou o serviço de excursões, tem trabalhado quase todos os dias, de

manhã à noite. “É duro, mas vale mesmo a pena e não podia estar mais feliz”, diz.

Auður tem esperanças em relação ao futuro do negócio. “Como ainda só estou no segundo ano de negócio, tento levar as coisas calmamente. A minha esperança é que daqui a cinco anos possa ter um negócio que permita criar mais oportunidades de emprego e continue a oferecer experiências únicas e proveitosas aos visitantes da Islândia.” Auður também incentiva a criação de empresas de excursões locais. “Simplesmente façam-no”, diz. “Se gostam de estar entre pessoas e falar-lhes sobre a vossa cidade, então não podem encontrar melhor emprego. Começar o próprio negócio requer muito trabalho, mas é a experiência mais gratificante da minha vida.” Apesar de toda a agitação que o novo negócio pode trazer, Auður aconselha os principiantes a encontrarem um equilíbrio entre o trabalho e a vida pessoal.

O trabalho de Auður é inspirador de diferentes formas. Primeiro, ela provou que um passatempo se pode tornar numa carreira. Depois, é necessário um bom plano de negócio, mas o mais importante é o entusiasmo. O amor de Auður pelo seu país e a visão que tem sobre pequenas coisas são profundamente valorizados pelos outros.

Macau é uma cidade histórica e culturalmente rica e colorida, sendo que grande parte do centro da cidade foi classificado pela UNESCO como Património da Humanidade. Os edifícios classificados como património são, de facto, notáveis, mas a história que está por trás dessas construções e as vidas da população residente são o verdadeiro tesouro da cidade. Um mercado local ou um negócio familiar estão repletos de memórias. Existirá melhor contador de histórias do que aquele que nasceu e foi criado em Macau? É lamentável que esta cidade esteja cheia de guias turísticos apáticos a ler informações de um texto previamente preparado. Caminhadas com estilo fazem definitivamente parte da indústria cultural e criativa e têm muito espaço para crescer em Macau.



Lam Fai

Viaja pelo mundo, é colunista, autor do livro *Travel Between Hope and Pain*, co-fundador e editor-chefe do website IronShoe Travel Channel.

IronShoe: a nossa história

É oficial: o papel já não se usa nas viagens.

Quando era um jovem viajante, tinha sempre na minha mochila alguns tipos de artigos de papel: algo prático, geralmente o Lonely Planet; um bloco de notas para apontar momentos das minhas viagens; mapas que acumulava ao longo da viagem, cuidadosamente dobrados depois de usados; um dicionário, de preferência bilingue, e um ou dois registos de viagem escritos por outras pessoas para ler cuidadosamente durante a minha jornada.

Hoje temos computadores, telemóveis e a internet que, colectivamente, vieram substituir os fragmentos de papel nas nossas mochilas. Em vez disso, transportamos *gadgets* e carregadores, e substituímos os guias de papel pelo TripAdvisor, WikiTravel, mapas e tradutor do Google, Facebook e blogues. A internet tornou-se na nossa mais importante companheira de viagem. Também gosto de ler diferentes websites de viagem, páginas de Facebook e blogues. Alguns são puramente informativos, outros são compilações de relatos de viagem que consigo ler e voltar a ler, porque não satisfazem apenas um único objectivo prático. Mesmo que não viaje para um sítio em particular, tenho curiosidade em ler sobre a experiência e as ideias de quem escreve.

Durante os dois anos em que estive a viajar pelo mundo, também criei uma página no Facebook, onde partilhava as minhas experiências com o mundo. Mas à medida que as regras do Facebook começaram a mudar, a partilha tornou-se cada vez mais difícil (por exemplo, se eu não quisesse pagar por um *post* patrocinado). Comecei a pensar se não haveria uma plataforma onde eu pudesse colocar alguns dos meus escritos, fotos e vídeos para partilhar com um tipo de público mais apropriado.

Então tive a ideia de criar o website IronShoe Travel Channel.

Não há certamente falta de informação sobre viagens na internet, seja em jornais, revistas ou meios de comunicação online. Mas no universo de língua chinesa não existem muitas plataformas sobre viagens com conteúdo de qualidade. O problema não é a quantidade, mas a qualidade – e como podemos nós definir qualidade? A verdade é que as histórias mais bem escritas nem sempre são aquelas com maior visibilidade e mais *clicks*. Na realidade, às vezes dá-se mesmo o efeito contrário – a seriedade do conteúdo afasta os leitores. Às vezes, uma manchete que chame a atenção é mais importante do que o conteúdo. De facto, o preciosismo não pode ser o mesmo quando se trata de meios online; um escritor tem sempre de considerar quais são as preferências do leitor e como atrair mais público. Mas claro que não queremos chegar ao outro extremo e simplesmente criar uma página do género “Content Farm”, cheia de artigos sensacionalistas, com poucas ideias e sem profundidade.

Ainda estamos a tentar encontrar um equilíbrio. O caminho que escolhemos não é fácil, mas tem sido uma viagem agradável. Ao criar esta plataforma, tivemos oportunidade de conhecer diferentes tipos de pessoas, como viajantes experientes, empresários que trabalham nesta área, pessoas que estavam prestes a embarcar em viagens ambiciosas e outras que tentavam perceber se poderiam ou não aventurar-se na viagem dos seus sonhos. Tentar estabelecer uma plataforma onde todas estas pessoas possam interagir e partilhar é um projecto extremamente interessante.

Esperamos conseguir apresentar as diferentes facetas de uma viagem através da nossa plataforma, que é mais do que uma versão online daqueles guias de viagem pomposos que se encontram em todo o lado e que simplesmente fomentam o consumismo. Viajar é um acto criativo, um desafio, uma reflexão, uma ambição e muitas outras coisas. Viajar é algo que nunca é previsível e que nos surpreende quando menos estamos à espera – tal como a própria vida.



Ho Ka Cheng

Supervisor da Associação Audio - Visual CUT, Ho é um dos realizadores do projecto *Macau Stories 1* e esteve também envolvido no *Macau Stories 2 – Love in the City* e no *Macau Stories 3 – City Maze*. *Macau Stories 2 – Love in the City* recebeu uma menção especial no festival português de cinema Avança e foi mostrado nos festivais de Tóquio e Osaka.

O cinema não é um sonho: uma crítica do documentário *Do It for Yourself*

O Festival Internacional de Cinema e Vídeo de Macau (MIFVF), organizado pelo Centro Cultural de Macau, realizou-se em Maio de 2015. Entre os 40 filmes de diferentes estilos e géneros, provenientes de Macau e de todo o mundo, encontrava-se *Do it for Yourself* (Realizador: Benz Wong/ 45 minutos), um documentário que foi apresentado durante o evento “Macau Indies” do MIFVF.

O filme conta a história de Chi Kin Wong, um enérgico recém-licenciado em Design 3D por uma universidade de Taiwan. Após terminar a licenciatura, o jovem não encontra uma forma de mostrar o que vale e começa a trabalhar como empregado de uma droguaria. Quando a oportunidade surge, Wong participa na produção do filme *Macau Stories 3*, iniciando a sua carreira na área da produção de vídeo. O documentário também inclui entrevistas a cineastas freelancer, fotógrafos de cena, realizadores, produtores, fotógrafos, actores, à mãe de Wong, entre outros, de forma a explorar as diferentes perspectivas do trabalho dos cineastas.

Apesar de Wong ter estudado Design 3D, não se importa de aceitar outros cargos quando trabalha num projecto cinematográfico, tais como assistente de produção, assistente de fotografia, assistente técnico de iluminação, designer de adereços ou dar mesmo assistência na mudança do equipamento nos locais de filmagem. O público pode não se aperceber de todo o trabalho que está por trás das telas glamorosas mas, de facto, cada etapa da produção cinematográfica é física e mentalmente exigente. Longas horas de trabalho e ainda mais horas de espera no local de filmagens. Não é de surpreender que uma pessoa se questione sobre a decisão de escolher uma carreira como esta, já que na maior parte do tempo

está a carregar o equipamento em vez de estar a ser criativo. Na realidade, trabalhar em cinema é como ter qualquer outra profissão que exija muito trabalho, experiência e conhecimento.

Os membros do Free Dream, um estúdio de produção sediado em Macau, também aparecem neste documentário. O estúdio foi criado por um grupo de jovens realizadores talentosos, que partilham o mesmo sonho. As tarefas de cada membro mudam à medida que iniciam um novo projecto, para que assim possam trabalhar de perto uns com os outros e aprendam com os diferentes cargos. Isto traz-me à memória o movimento *New Wave* de Taiwan, que ocorreu nos anos 1980, em que todos na indústria se ajudavam mutuamente em busca dos seus sonhos. Todos nós esperamos que a indústria cinematográfica em Macau floresça. Também é importante que as pessoas possam competir num ambiente justo e amigável.

Fiquei particularmente sensibilizado com a entrevista da mãe de Wong. Por um lado, ela dá um grande apoio à caminhada do filho e, por outro, está preocupada se Wong conseguirá viver do cinema. Ela deseja que o filho encontre um emprego estável caso a carreira no mundo do cinema termine. Wong também está preocupado por não ter dinheiro suficiente para casar e comprar um apartamento.

Os tempos mudaram e tudo o resto também. Hoje em dia é mais fácil editar um filme do que encontrar um lugar para estacionar o carro; é mais fácil gravar ou misturar uma música do que ser contratado como funcionário público; é mais fácil fazer um filme do que comprar um apartamento. Às vezes sinto que o cinema já não é um sonho. Viver a vida é que é um sonho.



SiSi Chang

Escritora freelancer. Mestre em Artes pela Universidade Nacional de Arte de Taipé, Instituto Superior de Estudos Teatrais. Chang olha para a viagem como uma disciplina e, cada vez que se encontra num sítio desconhecido, aprende a olhar para as coisas de uma perspectiva diferente. *Amazing Australia, An In-Depth Guide to Angkor e Lonely Planet IN Series: Taiwan* são alguns dos trabalhos publicados pela autora.

Dos campos de carvão aos campos verdes: a transformação da região alemã do Ruhr

A Região Metropolitana do Ruhr situa-se no noroeste da Alemanha. Após a revolução industrial, a área desenvolveu-se rapidamente, tornando-se em poucas décadas numa das regiões mais industrializadas da Europa, devido aos seus ricos jazigos de carvão. Uma série de cidades densamente povoadas na região estabeleceram-se rapidamente como importantes centros de refinação de carvão, aço e químicos. Mas faltou à região a implementação de um plano urbanístico de longo prazo. Ruhr era o centro nevrálgico da Alemanha industrial, mas apresentava fortes índices de poluição e um nível de vida muito baixo. No final dos anos 1970, à medida que fontes de energia mais baratas substituíram o carvão, a região do Ruhr deteriorou-se rapidamente, deixando para trás um número considerável de fábricas abandonadas, rios e terrenos contaminados, e uma elevada taxa de desemprego. Saber como lidar com o Ruhr foi uma grande dor de cabeça e uma lição para o governo alemão.

Depois de aproximadamente uma década ao abandono, o IBA Emscher Park assumiu a pesada responsabilidade de regenerar a região do Ruhr. Abriu concurso e convidou arquitectos nacionais e internacionais para submeterem as suas ideias para o rejuvenescimento da região, tendo como metas a preservação cultural, ambiental e ecológica. Todos os planos de construção teriam de respeitar os regulamentos da Alemanha no que diz respeito à protecção energética e ambiental, e incorporar as características e história dos diferentes bairros. Os resíduos que restavam do processo de fundição foram uma das dificuldades, já que eram desprovidos de qualquer uso e tinham sido despejados em redor das cidades, onde as plantas não podiam crescer. O IBA regenerou estas áreas, criou parques recreativos e conseguiu preservar alguns destes montículos de resíduos, para que as pessoas pudessem aprender a história do local.

Através de um processo de cooperação criativa, a gestão de muitas das fábricas e equipamentos abandonados na região do Ruhr foi transferida para a sociedade civil, que lhes deu uma nova utilidade. Algumas tornaram-se em estúdios de cinema espaçosos. Balneários, onde antigamente os mineiros tomavam banho, foram convertidos em estúdios de dança. A maioria dos membros da Associação de Escalada da Alemanha encontra-se agora na região do Ruhr, onde as paredes das unidades fabris foram transformadas

em paredes de escalada interiores. Esta forma de reutilizar as fábricas permite evitar o pagamento dos custos de demolição dos edifícios antigos e de construção de novos. Através do princípio da “mínima interferência”, o Ruhr conseguiu não apenas preservar as estruturas históricas da região, mas milagrosamente construir um centro artístico e cultural a partir das fábricas e minas de carvão abandonadas. Também descobriu uma forma de lidar com o problema tóxico urbano do desperdício, encontrando, ao mesmo tempo, soluções espaciais para as indústrias artísticas e de lazer.

A maquinaria de grandes dimensões constituiu outro problema. Geralmente, quando um negócio fecha portas as máquinas precisam de ser desmanteladas. Mas as empresas falidas não tinham dinheiro para tal, acabando por deixar para trás grandes quantidades de detritos. O Complexo Industrial da Mina de Carvão Zollverein foi em tempos um dos maiores da Europa. Não era simplesmente uma fábrica, mas uma máquina enorme, imponente. Construída em 1930, era nessa altura a maior e mais avançada unidade de mineração de carvão do mundo. A sua produção aumentou de 300 toneladas por dia para 1.200 toneladas diárias. A mina cessou a produção em 1986 e o local foi comprado pelo governo, que definiu um plano para o converter num museu interativo. Os visitantes podem seguir a linha de transporte da mina de carvão e ir até ao interior da maquinaria. O museu não é apenas um registo do equipamento das minas de carvão, mas uma experiência sensorial completa, onde se ouvem os ruídos e se sentem os cheiros, permitindo ao visitante perceber realmente o que era trabalhar como mineiro de carvão num momento crítico da civilização humana. O complexo Zollverein é hoje património da UNESCO. Em tempos, a mineração do carvão trouxe riqueza económica e degradação ambiental a esta região, mas tornou-se agora num importante legado para as gerações vindouras.

Além da reciclagem de monumentos industriais, existem muitos outros projectos em andamento no Ruhr, como é o caso da revitalização de áreas residenciais, assistência à população mais desfavorecida, limpeza dos rios, investigação em energias renováveis e por aí em diante. A região do Ruhr tornou-se num importante centro para a energia verde e a criatividade, estabelecendo um exemplo de como o ser humano poderá viver no futuro.



Cheong Sio Pang

Assistente de Investigação no Departamento de Comunicação da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade de Macau; Mestre em Políticas Públicas pela Faculdade Willy Brandt da Universidade de Erfurt.

Vibrações artísticas

Fui ao Centro Cultural de Macau assistir à exibição de um documentário sobre Mio Pang Fei. Há uma sensação de um certo peso neste filme. Vinte minutos depois de começar, perto de 1/6 dos espectadores começaram a sair, uns atrás dos outros. Antes da sessão, o meu entendimento sobre a pintura contemporânea era limitado, principalmente porque se trata de um género muito abstracto para o gosto das pessoas. No entanto, desde a sua modesta vida como pintor até à posterior realização das suas ideias artísticas, o documentário de 90 minutos consegue mostrar de que forma os conceitos abstractos podem fazer parte da vida quotidiana. O realizador português Pedro Cardeira apresenta uma perspectiva do estilo de pintura dos artistas chineses completamente nova, olhando para os trabalhos orientais, singularmente elegantes, de uma perspectiva ocidental. Além disso, após ficar a conhecer melhor os momentos que marcaram a vida do pintor, o alcance artístico das suas obras foi sentido de forma mais profunda.

Na pintura moderna e contemporânea, a utilização deste meio para captar e expressar a singularidade da criatividade e personalidade de cada um é uma forma infalível de evocar emoções poderosas entre os espectadores. Citando Herbert Read, quando os artistas se projectam na sociedade ou na vida, manifestam o seu valor através de trabalhos que reflectem as suas interpretações subjectivas sobre a realidade empírica e metafísica. A arte não é necessariamente a evocação de uma experiência estética, mas a relação entre a arte e a vida das pessoas é óbvia. O valor das obras de arte é fortemente determinado pela sinceridade transmitida pelos trabalhos do artista.

Ao contrário da cultura popular, as belas-artes não abrangem apenas as artes visuais, mas também outras formas de arte, sobretudo porque as diferentes formas de arte partilham inerentemente elementos

comuns – a ligação entre a música e as artes visuais é especialmente frequente. A beleza confusa dos trabalhos de Georges Seurat (1859-1891), um pintor impressionista mais conhecido pelas suas pinturas Pontilhistas, parece ter uma interligação com a música de Debussy.

Do mesmo modo, *La cathédrale engloutie* de Debussy e a *série Rouen Church* de Monet revelam objectos que reflectem diferentes cores em diferentes condições de iluminação. Debussy sublinhou a polaridade claro-escuro da música através de uma mudança na utilização dos acordes, afastando-se da utilização do acorde dominante três/seis, comumente utilizado na música alemã ao longo do século XIX. Debussy também utilizou a extensão dos acordes, como a sétima, nona ou décima primeira. Esta utilização livre de acordes, conjugados com um ritmo estruturado de forma menos rígida, revela o carácter musical único das suas obras.

Mas claro, esta tendência não resultou unicamente do trabalho do compositor. Debussy foi influenciado pelos salões culturais de Paris dessa altura, onde artistas de diferentes áreas participavam em debates. Isto permitiu um processo de alquimia entre as artes, que levou ao florescimento do Impressionismo.

Quando uma sociedade precisa de mais acção cultural, o diálogo parece ser um factor muito importante. Nos últimos tempos, vários cafés abriram as portas, para servirem como espaços onde comer ou beber, mas também agradáveis plataformas onde vários tipos de pessoas podem interagir. Infelizmente, dedicar uma vida à séria descoberta da arte não é uma tarefa fácil. Mio Pang Fei deixou claro que, na sua opinião, a arte é como uma religião. No entanto, sem conhecimento, não existe fé. Por isso, escolher um estilo de vida em que a arte está presente – em vez de escolher o progresso material – pode enriquecer a vida de cada um.



Lio Chi Heng

Lio é escritora e a adaptação ao cinema do seu romance *Diago* esteve em competição na Seleção Oficial do Festival Internacional de Cinema Karlovy Vary em 2010.

Um universo infinito de ideias para o cinema

Ouvir alguém falar do cinema de Macau já não causa surpresa nos dias que correm. É espantoso perceber como as coisas mudaram nos últimos anos. Lembro-me da altura em que as pessoas se questionavam se a cidade teria recursos suficientes para os cineastas. Muitos estavam cépticos quando o governo incluiu o cinema como uma das indústrias centrais para o desenvolvimento cultural e criativo.

É um facto que Macau tem falta de profissionais de cinema, tais como produtores, realizadores, argumentistas, fotógrafos, técnicos de iluminação, designers de adereços, etc. No entanto, a riqueza dos recursos históricos e culturais da cidade tem um valor inestimável. Quando os missionários chegaram a Macau há mais de 400 anos, a porta para o Interior da China também estava aberta. A combinação das culturas oriental e ocidental ainda hoje é visível: templos budistas paredes-meias com igrejas católicas, edifícios de traça chinesa e europeia ao lado uns dos outros, e macaenses com raízes portuguesas a viver entre a comunidade chinesa.

Ao longo dos anos, várias personalidades históricas de Macau e do exterior deixaram a sua marca e legado na cidade. Durante muito tempo, os trabalhadores honestos e os marginais vieram para esta cidade livre para ganhar a vida.

Além destas notáveis histórias humanas, também o cenário urbano é único. De um lado da cidade encontra-se o centro histórico de Macau, inscrito na lista do Património da Humanidade da UNESCO; do outro lado está o Cotai, uma área nova destinada ao entretenimento e ao jogo. Macau é uma cidade de dois extremos: uma pessoa pode viver a riqueza desta relação cultural e o perigo do mundo oculto do crime. O frágil equilíbrio entre estes dois mundos é uma fonte inesgotável de inspiração para os cineastas.

Uma cidade com uma história única não pode ser copiada, nem criada. Mas o desenvolvimento de talentos pode ser estimulado. Como em Macau temos falta de profissionais de cinema, deveríamos receber toda a ajuda possível do Interior da China ou das cidades vizinhas para apoiar a formação e criar

mais oportunidades para as novas gerações. Isto é também positivo para o desenvolvimento de uma sociedade diversificada.

Nos últimos cinco ou seis anos, acumulámos um considerável número de curtas-metragens, e mesmo uma longa-metragem. Muitos cineastas jovens e talentosos começaram a brilhar, o que prova que há ainda pessoas com potencial e com vontade de fazer parte da indústria cinematográfica e televisiva. Agora, essas pessoas não têm de deixar a sua terra natal para ir à procura de novas oportunidades ou viver com a sensação de que o seu futuro está obrigatoriamente associado à indústria do jogo.

Claro que pelo caminho também surgem muitas produções que não convencem. Mas não devemos olhar para elas como se fossem um recuo, porque ainda agora começámos. Mesmo que as curtas-metragens não se tornem num sucesso de bilheteiras, são necessárias já que constituem um bom treino para os nossos futuros cineastas. Só se aprende a fazer um filme manuseando o equipamento. Todos os países e regiões com indústrias culturais e criativas de êxito precisam de passar por um longo período de experimentação para encontrarem o seu próprio caminho.

Tenho de deixar um elogio ao Instituto Cultural (IC) pelo seu esforço dedicado no apoio à indústria cinematográfica para que esta seja mais produtiva e, assim, se torne numa parte importante de toda a cadeia da indústria cultural e criativa em Macau. O IC lançou em 2013 o Programa de Apoio à Produção Cinematográfica de Longas-Metragens para ajudar jovens cineastas a fazer longas-metragens. O subsídio de 1,5 milhões de patacas cobria apenas os custos iniciais, mas o significado que estava por detrás era muito maior do que isso – indicava um apoio forte do governo a esta indústria. Os realizadores tinham a possibilidade de angariar fundos com o subsídio para fazer um filme e procurar potenciais distribuidores.

(O cinema e o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas em Macau – série 1)