

C²

文創誌
#37 / 2020 02



區塊鏈

為文化產業帶來的變革

【在地正文創】

不止於藝術的超自然空間

——teamLab常設美術館登陸澳門威尼斯人

【文創人見解】

不斷前進 拍出燦爛

——專訪廣告導演李焯威

【品牌故事】

澳門出發，接軌世界

——訪設計公司Chiii Design



文 創 誌

#37^{2020 02}

編輯

《C²文創誌》編輯委員會

電郵

c2magazine.macau@gmail.com

製作

讀娛樂製作有限公司

出版

澳門特別行政區政府文化局
INSTITUTO CULTURAL do Governo da Região Administrativa Especial de Macau

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。

編者語

隨着區塊鏈概念的深化和普及，相關技術在文創領域亦大有應用，為其產業發展帶來新的空間。本期「文創焦點」邀得澳門城市大學人文社會科學學院副院長王忠教授撰文，以深入淺出的文字為讀者介紹區塊鏈技術在文化創意產業的應用場景及商業模式所帶來的變革。

teamLab全新常設的互動體驗項目「teamLab超自然空間」即將登陸澳門威尼斯人，金沙中國有限公司代表在「在地正文創」為大家介紹該項目的特色及設計背後的心思。本澳廣告導演李焯威北上「滬漂」，優秀的廣告作品斬獲多項國際大獎，受到不少國際品牌的青睞，在廣告界闖出一片天，他在「文創人見解」欄目大談其事業發展歷程及行內點滴。本期「品牌故事」邀得本地設計公司Chiii Design兩位創辦人兼設計師，分享創業及營商經驗，以及如何積極開拓海外市場，使其商業設計獲國際品牌認可。

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

目錄

02

文創焦點

區塊鏈為文化產業帶來的變革

12

在地正文創

不止於藝術的超自然空間 —— teamLab常設美術館登陸澳門威尼斯人

16

文創人見解

不斷前進 拍出燦爛 —— 專訪廣告導演李焯威

20

品牌故事

澳門出發，接軌世界 —— 訪設計公司Chiii Design

24

文創博客

盧子英 —— 台灣國際學生創意設計大賽

徐欣羨 —— 第四屆澳門國際影展暨頒獎典禮

林小雯 —— 歷史書寫的創造性：兩個文件展的觀察

袁紹珊 —— 易卜生為甚麼會紅？

林琪香 —— 一千人的幸福

葉孝忠 —— 一條讓你偷懶的大道

譚智泉 —— 劇場工作者入世備忘錄（下）



區塊鏈為文化產業帶來的變革

隨着近年區塊鏈概念的深化和普及，相關技術逐漸滲透到各個產業中，在文創領域亦大有應用，為其產業發展帶來新的空間。本期「文創焦點」邀得澳門城市大學人文社會科學學院副院長王忠教授，以深入淺出的文字為讀者介紹區塊鏈技術在文化創意產業的應用場景及商業模式所帶來的變革。

文 | 澳門城市大學人文社會科學學院副院長王忠教授
圖 | 受訪者提供

一、區塊鏈起源

區塊鏈是一項技術，其出現是技術發展和整合的結果，但也有其文化背景，即1970年代的西方無政府主義運動中出現的「密碼朋克運動」。無政府主義者極端不相信政府，甚至不相信任何人類組織。他們主張政府要透明，而普通人要有私隱，而且社會必須要保護個人私隱。他們堅稱，沒有私隱就沒有自由，由此，自由社會也就不可能存在。為了確保私隱不被侵犯，他們以密碼學和代碼為工具與政府周旋，致力於建立安全、自由的網路世界。我們熟知的維基解密的董事朱利安·阿桑奇就是「密碼朋克」的一員。

1993年3月9日，「密碼朋克」Eric Hughes發佈了一篇一千六百多字的《密碼朋克宣言》(A Cypherpunk's Manifesto)，明確提出開放社會需要匿名交易，要做數位貨幣。這個宣言指引着「密碼朋克運動」的發展。無數頂級的駭客、「密碼朋克」不斷嘗試，最後在2008年11月1日，名叫中本聰(Satoshi Nakamoto)的人在網上發佈了比特幣白皮書《比特幣：一種點對點的電子現金系統》，提出比特幣(Bitcoin)的概念，並於2009年1月3日正式「挖出」了第一組比特幣。這是世界上第一種沒有發行方的、「去中心化」數字貨幣，其產生所依賴的技術被中本聰稱為區塊鏈(Blockchain)。



• 《密碼朋克宣言》

二、何謂區塊鏈？

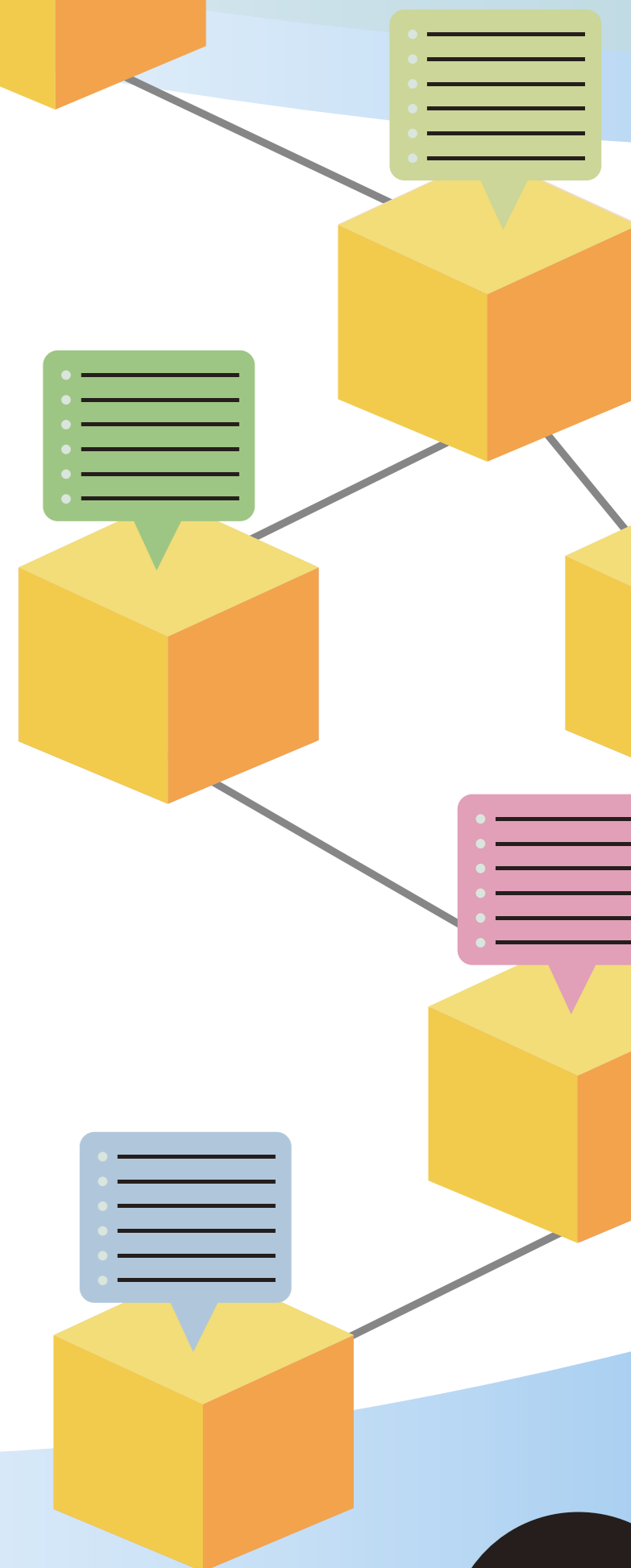
目前中國政府正在組織專家起草區塊鏈的國家標準，據參與其中的一位專家介紹，在這個國家標準中，區塊鏈的定義是這樣的：使用密碼技術將共識確認過的區塊按順序追加而形成的分布式帳本。這是比較專業的一個表述，這裡我們儘量用通俗的話做一解釋。

1. 區塊鏈帳本

區塊鏈技術目的是構造一個安全的數據庫。這個數據庫記錄訊息(記帳)的方式是很特別的。我們打個比方來說。如同我們日常用白紙記帳，第一頁記滿之後，記第二頁，第二頁記滿之後將第一頁拍照，微縮後貼在第二頁空白處，然後記第三頁，記滿之後將第二頁拍照，微縮後貼在第三頁空白處。這樣，如果有人改了第1頁或者第2頁任何內容，把它與第3頁的照片做對比，就可以被發現。以此類推，記到第10,000頁的時候，第10,000頁上面空白處的那張照片裡面包含了前面9,999頁的全部訊息，如果有人在上面做一個小小的改動，就可以通過算法立刻發現，這種方式就是所謂的區塊鏈帳本。

事實上，修改區塊鏈帳本是非常困難的。因為篡改者需要在短時間內把所有的帳目重抄一遍，然後一頁一頁拍照，還需要不被發現，難度是無限大，所以目前為止，區塊鏈沒有出現過被篡改的情況。

需要補充的是，所謂的「拍照」並不是真正的拍照，保留的也不是全部的訊息，而是類似一種訊息的「指紋」，是通過哈希(HASH)算法算出來的一個只有256位字節的標準文件。也就是說，區塊鏈上的數據只是數據的「指紋」，得到授權之後使用者才可以在數據庫訪問全部資料。



2. 非對稱加密

非對稱加密是加密貨幣的基礎。不過，非對稱加密並不是一項新技術，在現在的網路中已經廣泛應用。這裡也可以看出區塊鏈技術其實是對現有技術的整合。

在區塊鏈帳本中，為進一步確保安全，尤其是避免彼此知道對方的身分，需要秘密記帳，其方式就是每個人掌握一對密鑰：公鑰和私鑰，公鑰和私鑰是對應的，公鑰是可以公開的，而私鑰需要保密。與對稱加密不同的是，非對稱加密的加密和解密不是用同一個密鑰。區塊鏈中，當接收他人轉帳時，收款地址（公鑰）是公開，資產轉入之後，持私鑰才可以「解密」它。

3. 分布式帳本

傳統上，實體帳本只有一個正本或少量副本，存在不安全性。比如，如果銀行資料受駭客攻擊，交易記錄丟失，可能給客戶帶來財產損失。或者銀行倒閉或隨意扣取客戶的資金，客戶的損失可能就不易追回。而區塊鏈則基本上解決了這個問題，因為其每個節點都可以同步記錄全部帳本的交易記錄，即區塊鏈技術可以把帳本複製到每一個節點，使得每一個節點都有一個一模一樣的帳本。

分布式帳本上每個節點的交易都會在全網廣播，資產的數量變化也可以進行追蹤和溯源，為資產的流通和交易提供了極大的便捷。

4. 分布式共識及交叉驗證

因為區塊鏈每個節點都在發生訊息的交換，也都在記帳，如何確保不同節點的帳本是統一的一個帳本，而不是一個節點一個帳本呢？這就需要引入共識機制。這是中本聰解決的主要問題。

所謂分布式共識，就是每一個節點通過自己私有的訊息來驗證一個說法是不是事實，把每個人的意見匯總到一起，就像從不同的維度交叉討論一樣，最後彙聚到一起，證實或證偽某個「主張」，各個節點此時此刻的共識，就叫做「分布式共識」。這個過程使得訊息變成了「事實」。簡單來說就是每個節點記帳的時候記的內容都不一樣，但最終只有一個「主張」被認可，從而形成統一的帳本。

在此意義上，區塊鏈實現了人類歷史上的一個創舉，即創造了一本沒有假帳、不會出錯的帳本，因為，每一頁帳都是由每一個節點在彼時彼刻的共識。

5. 激勵機制

為甚麼不同的人會願意進行交叉驗證爭奪記帳權？因為有獎勵。這是區塊鏈的核心價值，也是中本聰洞悉人性的體現。

在「去中心化」的區塊鏈中，甚麼樣的人有資格記帳？首先是工作量證明。必須消耗一定的工作時間和電力（使用顯卡或CPU）之後，才有資格記帳。當然，也並非消耗最多的人一定能獲得記帳權，因為也會有隨機概率的問題。那麼，為何人們願意持續地參與這個系統來記帳，這就引入了「通證」（token）激勵這個概念。「通證」是數字資產的表示，具有使用權、收益權等多種屬性，只要人們認可，它就可以流通。在中本聰設計的區塊鏈中，通證就是比特幣，它是一種數位資產，也可以進行交易。區塊鏈設置成每10分鐘記一次帳，搶到記帳權的人會獲得50個、25個、12.5個……（每四年減半）比特幣的獎勵，而且也能獲得比特幣在區塊鏈間轉帳的交易手續費。這種收益是直接的，有時候是立竿見影的，所以具有一種魔力吸引人不斷地參與其中。

6. 智能合約

在現實世界中，雙方訂立合同之後，若其中一方反悔，合同很難執行下去。區塊鏈通過設置智能合約（smart contract）來解決這個問題。智能合約是一種特殊協議，當條件觸發會自動提供、驗證及執行合約。它允許交易沒有第三方參與的情況下進行，這是區塊鏈被稱之為「去中心化」的重要原因。智能合約包含了相關交易的所有訊息，而且這種交易是可追溯的，不可逆的。儘管區塊鏈的參與者彼此陌生，但區塊鏈運用其有約束力的數字化協議創造了彼此之間的信任。這種信任是未來數字經濟的基礎，意義深遠。有見與此，2015年《經濟學人》雜誌把區塊鏈稱為「創造信任的機器」（trust machine）。



“Trust machine”
because it minimizes
trust needed to operate

It's more socially scalable.
(Ref Szabos)



• 2015年《經濟學人》雜誌把區塊鏈稱為「創造信任的機器」

三、區塊鏈背景下的文化產業

區塊鏈技術是一個理念創新，而且也正在與雲計算、大數據、人工智能等技術融合，在促進訊息共用、創新商業模式、優化業務流程，降低運營成本等多方面具有重要的價值。可以說，區塊鏈應用到任何一個行業，都可以給這個行業帶來顛覆性的變化。文化產業也不例外。

1. 版權產業將得到極大的發展

文化產業在一些國家被稱作版權產業，這是因為文化產業的不同形態，圖書、音樂、影視、動漫、遊戲等，其資產屬性都是版權。在區塊鏈技術環境下，版權產業將經歷爆發式的成長。

首先，版權數量將大幅增加。借助區塊鏈，原來沉睡的海量的藝術作品或者普通大眾的作品，都將因獲益的可能性而上鏈，並通過交叉驗證形成版權，這將鼓勵更多的人將作品上鏈。

第二，版權的真實價值將會被發掘出來。版權的購買，之前一般針對企業，個人基本是沒有通道的。這種情況在文化資產跟數字技術結合，形成數字資產之後，仍然沒有改變。但在區塊鏈中，通過版權資產的通證化，版權價值可以拆分為很多份，普通人就可以購買了。這種版權的通證化其實就是版權資產的證券化，在眾多普通人的參與之下，將徹底盤活版權市場，使版權的真實價值被充分挖掘出來。

第三，維權將變得非常容易。區塊鏈中所有的訊息，其產生，使用，整個生命週期，都以時間序列記錄下來，並可以追溯，因此版權的確認將非常簡單，維權也將不再費時費力。所有權人通過區塊鏈提供的證據，可以向知識產權局、法院舉證其合法權利。如北京互聯網法院的「天平鏈」就利用區塊鏈進行侵權事實的認定，效率非常高，成本也非常低。騰訊公司、北明公司於2019年7月聯合打造的「至信鏈」，也是司法區塊鏈的典型。

此外，區塊鏈上的訊息永遠不能被刪除，侵權、造假這種行為如果被發現，對於行為者本人的負面影響將會是長久的。這種威懾力量，也會抑制上述行為的發生，推動建立誠信社會。

2. 企業將由「中心化」向「生態化」轉變

互聯網起步之初，被寄予促進開放平等之厚望，但令人遺憾的是如今的互聯網實際上已經形成了寡頭控制、「中心化」的局面。很多知名的互聯網企業彙集了大量使用者的訊息，然後去濫用，去變現，但用戶並未從中獲利。

區塊鏈將改變這種局面，借助區塊鏈帳本、激勵機制，企業、客戶、員工以及合作夥伴都能成為「幣東」(stake user)，他們建立合作規則，消除「圍牆」，各方都變為企業生態社區的建設者，也成為最終的獲利者。

具體到生產過程，區塊鏈因其由多節點、多主體參與、智能合約等特點，有助於打破傳統文化產品生產、分銷與消費環節之間單向、線性、封閉的訊息交流模式和遲滯的訊息處理模式，推動各環節間產生高度的訊息互動和交換，快速生成協議和進行結算，確保了向市場推出受歡迎的文化產品或提高服務品質。



3. 產業鏈和新的贏利點將被拓展和發現

理論上來說，萬事萬物都有關聯，但發現事物的聯繫並非易事。區塊鏈中有各種各樣的參與者，在參與區塊鏈運行的過程中，產業之間的關聯性就會顯現，贏利點隨之也會日益清晰，這些都有益於相關參與者的業務拓展。

北京有一家企業正在參照歐美體育俱樂部制度，嘗試建立中國的音樂俱樂部，具體設想是把全國各個城市的KTV都引入到區塊鏈中，彙集和整理各種訊息，匯集人氣，然後開展音樂賽事（是指如同歐洲足球聯賽式的、真正的音樂賽事，而非電視台那種彩排過的選秀節目）及相關的一系列活動，以推動中國音樂產業的發展。這是一個很有意義也比較可行的設想，以賽事為核心引入眾多參與者，並延伸產業鏈，挖掘贏利點，形成良性循環。

4. 個體創造力將得到最大程度的彰顯

區塊鏈時代可以說是個人創業最好的時代，創業者只需要專注業務，形成原創作品，無需借助「中心化」的平台即可上鏈確權，通過分布式邏輯就可以拓展產品市場，流通轉讓個人知識產權，實現個人才智的變現。

當一些明星已經形成自己的IP效應時，與其有關的幾乎一切都可以數字化、資產化，然後進行通證，通過分布式加密存儲向粉絲發送，可以獲得IP價值的最大化。

通過人的價值的實現這一個方面，我們已真切地理解了互聯網如何在區塊鏈的介入之下由「訊息網」轉變成為「價值網」。

5. 中小企業融資難問題將得到緩解

融資難、融資成本高是長期困擾中小企業發存的難題，其原因在於中小企業本身處於發展初期，往往徵信不足，也在於金融機構比較難以掌握中小企業的真实情況。區塊鏈具有快速交叉驗證、系統自動觸發的技術優勢，加上鏈企業訊息真實、透明，交易記錄永久且不可篡改，消除欺詐隱患，使得金融機構可以快速掌握真實情況，決定是否給予融資安排。

四、區塊鏈技術應用的困難與局限

根據區塊鏈的特性，很多專家描繪了區塊鏈可以進行應用的場景和行業，包括金融服務、醫療健康、教育、物聯網、共享經濟、通信、社會管理、慈善公益，文化娛樂等。不過，由於區塊鏈的「高認知」門檻、以及「中心化」機構為保住現有利益而不願意加入，且通證協議較難形成，造成區塊鏈發展面臨一定困難，區塊鏈的實際應用場景目前還不算多。但從歷史來看，技術的發展是不可阻擋的，加上國家政策的積極引導及推動，區塊鏈的應用將會快速推進，包括文化產業在內的各個行業對此要給予高度關注。我們相信，區塊鏈將會極大改變當前的商業模式，讓商業邏輯更加民主和多元，從而讓產品更加豐富，讓人們生活更加美好。



王忠

博士，澳門城市大學人文社會科學學院副院長，教授，文化產業研究課程博士生導師。長期從事文化哲學、科技與社會研究，近十年來聚焦於文化產業理論、科技與文化產業融合、非物質文化遺產、文化產業的社會學、歷史學研究等領域。單獨及合作出版著作七部，發表學術論文四十餘篇。研究成果曾獲得中央領導批示及被《新華文摘》轉載。澳門城市大學首屆「卓越教學獎」和「卓越科研嘉許獎」獲得者。兼任澳門文化創意產業協會會長、廣東青少年研究智庫顧問等。



• 王教授參加首屆「區塊鏈文化產業應用研討班」

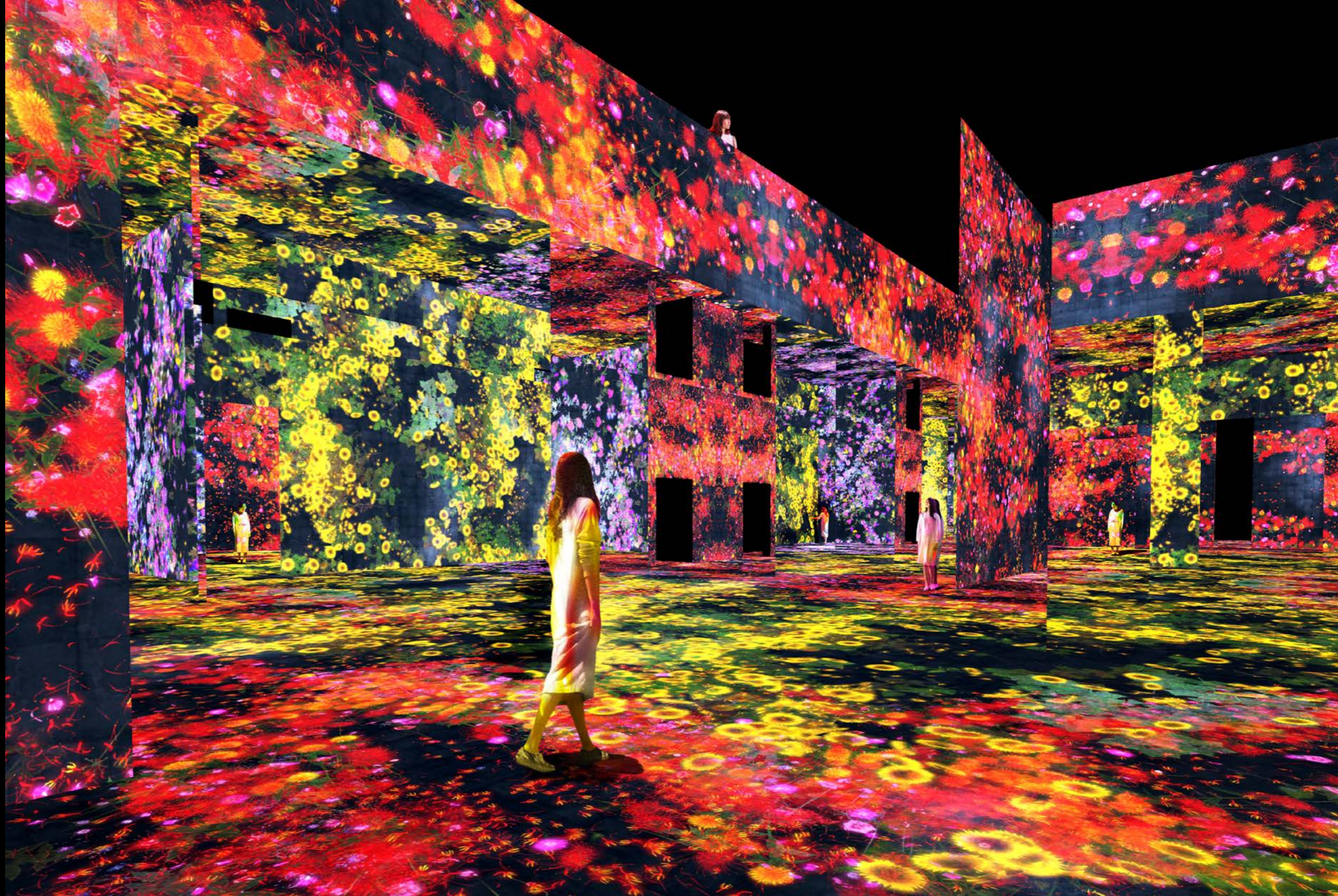
不止於藝術的 超自然空間

— teamLab 常設美術館

登陸澳門威尼斯人

近幾年在全球掀起不少熱話的國際新媒體藝術團體 teamLab，利用全新數位技術打造創新的藝術展覽形式，改變了人們對美術館、畫廊的傳統看法，一度形成藝術展一票難求的空前盛況。被譽為「全球十大必看藝術展」的 teamLab，相繼在東京、巴黎、倫敦、三藩市及新加坡等地引發觀展熱潮後，今年即將以常設美術館的形式登陸澳門！

究竟這個命名為「澳門 teamLab 超自然空間」的美術館，背後有何設計心思和特色？本雜誌今期邀請到金沙中國及新加坡濱海灣金沙酒店的娛樂統籌部副總裁畢大偉先生，為我們介紹。



- teamLab
花與人的山林：迷失、沉浸與重生/
Mountain of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn, 2020,
Interactive Digital Installation, Endless,
Sound: Hideaki Takahashi
© teamLab

看準時機將 teamLab 引入澳門

在亞洲乃至全球，teamLab 是一個深受歡迎的品牌。2018年6月開幕的東京台場「teamLab 無界美術館」，開館一年以來，接待了來自160個國家和地區約230萬名訪客。作為單一藝術家美術館，參觀人數超過了阿姆斯特丹的梵高美術館（210萬人次），創造了世界最大規模的單年度參觀人數的紀錄。畢大偉認為，teamLab 的成功在於吸引了眾多具藝術觸覺的訪客及喜歡沉浸式科技體驗的人們。它是結合娛樂、教育及技術元素，因此造就了這完美的大眾藝術景點，為不同年齡的人士提供樂趣。

談到 teamLab 與澳門的結緣，畢大偉表示：「2016年，我負責把《未來世界》引入新加坡濱海灣金沙酒店的藝術科學博物館的時候認識了 teamLab 的團隊。在見證了《未來世界》的巨大成功後，我覺得澳門作為世界級旅遊城市亦十分適合設立這樣的美術館，就決定要將這個項目引進到澳門，於是就開始了磋商、預算、編制到項目施工等，打造澳門 teamLab 各個流程。」



• teamLab
彈彈跳跳床宇宙 / Multi Jumping Universe, 2018-,
Interactive Digital Installation, Sound: Daishi Dance
© teamLab



• teamLab
點滴瀑布，小水滴也會形成大浪潮 /
Sketch Waterfall Droplets, Little Drops Cause Large Movement,
2018-, Interactive Digital Installation,
Sound: Hideaki Takahash
© teamLab

人、自然與藝術融為 一體的「超自然空間」

為甚麼會命名為「teamLab超自然空間」？畢大偉說道：「項目是一個『身體沉浸式』的互動體驗，參觀者可以透過科技探索人與自然之間的關係，同時當他們置身於這個廣闊的沉浸式互動空間時，身體將會沉浸於與藝術界限模糊不清的作品群中。就這樣通過人、自然與藝術三者相互影響，融為一體，重新定義參觀者對世界的認知。」

畢大偉表示：「『teamLab超自然空間』佔地5,000平方米，比其他地方的teamLab美術館擁有更高更大的光影空間。相比剛剛2019年11月開幕，只有藝術裝置展覽的上海美術館，澳門的美術館還着力開發更多新的目標市場，將有大概四分一的空間為兒童參觀者而設。同時，teamLab全球首設的『無相之雲，雕塑與生命之間』亦將於澳門展現，這藝術品將模擬天氣並允許訪客走進漩渦轉中與人造雲互動，這是他們藝術形式的又一突破，相信會吸引不少粉絲前來打卡！」

創新體驗項目打造澳門全新 「打卡點」

「自2006年以來，無論是展覽、劇場表演還是國際演唱會，金沙中國都致力將世界級的文化藝術項目帶到澳門，這次teamLab常設的大型展覽，我們就和teamLab配合，把高達八米的空間改造成一個精密複雜的立體三維藝術世界，透過不斷變化的裝置藝術，呈現引人入勝的沉浸式藝術作品。」畢大偉坦言當中的組織及協調工作非常困難和複雜，「單是需要用到的技術組件就超過22,000件，但是通過我們專業策展團隊的努力，以及teamLab對藝術品的精確了解，使得整個項目能展現運作，並呈現在觀眾面前！」

「teamLab超自然空間」落成後，將會出現一系列創新的體驗項目，包括「學習！未來遊樂園」和「運動森林」體驗。「學習！未來遊樂園」是以「共同創造，共創」為主題的教育型專案，與他人共同並自由地把世界創造成為歡樂的「遊樂園」。「運動森林」則是以「用身體來感受世界，用三維來思考世界」為主題，讓大腦和身體一起成長，鍛煉空間認知能力的全新「創造性運動空間」。畢大偉相信「teamLab超自然空間」將會成為澳門一個新的必到打卡景點，同時團隊亦會透過不同的市場推廣活動和宣傳來進一步建立項目的知名度。

teamLab is represented by Pace Gallery.

官方網站及票務資訊 | tc.sandsresortsmacao.com/macau-shows/teamlab.html

地址 | 澳門威尼斯人金光會展

不斷前進 拍出燦爛

——專訪廣告導演李焯威

曾為內地當紅歌手華晨宇的MV執導；曾於新加坡拍攝，六日就跑了八十多個外景；在四川拍廣告要太陽沒太陽，要雪景沒雪景；訪問翌日即要到土耳其出差……澳門出身的廣告導演李焯威現長居上海，與Adidas等多個知名品牌合作，工作忙碌精彩，上海的繁華生活不斷為他帶來新衝擊，同時推動他前進。最近他就正思考進修的事情。「可能有日不做廣告，做immersive art都不出奇。」



負笈海外 裝備自己

李焯威受到華文媒體注意大約是從2015年開始。當時他在美國留學，作品榮獲美國「第36屆美國學院艾美獎」最佳廣告片大獎銅獎、「美國廣告聯合會（ADDY）年度廣告大獎－學生組別」洛杉磯賽區銅獎及加州賽區銀獎，成績驕人。但李焯威坦言，小時候在澳門讀書的成績並不好，開始拍片只因有一年學校老師容許同學拍影片代替大考。「當時心想拍片可以照稿讀，我就不怕。那時是為了合格、過骨才拍。」

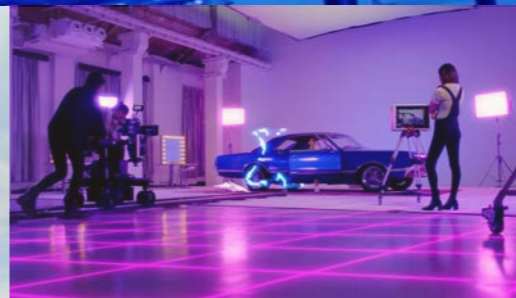
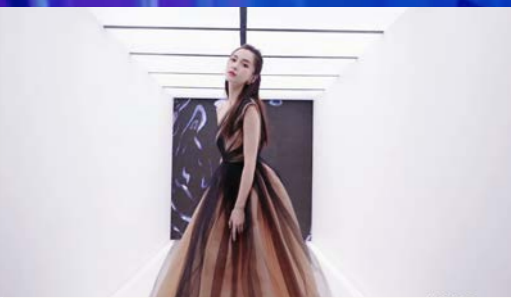
拍着拍着就喜歡上這種影視藝術，但成為獲獎導演前也受過挫折。李焯威笑言，自己曾參加澳門文化中心舉辦的錄像比賽，但公映時觀眾竟哄堂大笑，自己非常傷心。「因為我是拍一個愛情故事。男主角是我朋友，不算帥，體型比較臃腫，於是形成很大反差，變成一個好可愛的女生卻喜歡了一個肥胖的男生，是一部很滑稽的愛情劇。」「那時自己的確對影視製作沒太講究，但經歷這件事後才發現自己在影視製作方面還有很多需要學習的。」

自此不斷改進。有去澳門i-Centre學習技術，也幫本地的電影前輩「拎器材」順道「偷師」；曾為電影《堂口故事1》當場務，也不斷參加比賽，並屢次獲獎。後來到台灣升學，他與幾位同學的作品亦獲得「富邦青少年發聲獎」，使自己獲得很大的鼓勵。

成績不俗，但李焯威並不自滿，也希望學得更多，於是經過多翻努力，終於成功考入設計名校美國加州藝術中心設計學院，且獲澳門文化局的資助。他形容，藝術中心是實戰派的學校，着重操作。自己在留學期間也有協助一些小品牌的產品拍宣傳片，賺取生活費之餘增加經驗；加上學校的人脈廣闊，他亦因着同門與校友的介紹得以參與多個MV製作。而2013年李就奪得美國嘻哈歌手Macklemore與Ryan Lewis合唱歌曲《BomBom》音樂視頻比賽的冠軍獎項。



• 李焯威的執導作品《Anti-Smoking PSA》獲得美國「第36屆美國學院艾美獎」最佳廣告片大獎銅獎



• 李焯威與多位歌手藝人合作拍攝MV及廣告作品



• 進行拍攝工作中的李焯威

北上滬漂 闖出一片天

畢業後練就一身好功夫，李焯威在美國工作了兩年便決定回國。「去了一趟北京和上海。我從很多網路、Vimeo中找到不少內地導演以及在內地拍片的人，嘗試聯絡他們介紹自己。終於有一間上海的creative agency給我全職工作，於是上海就成為我職業生涯的第二個家。」

現時過着「滬漂」生活的李焯威以freelance形式接工作。不少人覺得影片製作的收入不穩定，但他卻形容生活還可以，「可能因為是上海市場大、機會多，不過同時競爭也很大。」而他認為要獲得機會最重要的是跟客戶建立關係，李焯威分享着他的成功之道，「例如早前合作過的客戶近日再次找我合作，我認為客戶除了認可我的能力外，更看中我做

人做事的態度，這是我的優勢和亮點，無論是有限預算又好，充足預算又好，只要我答應你，我就會做到好，作100%的付出，他們正正看中我這份心意。」

建立起口碑，生計穩定，但李焯威仍在不斷探索。他表示，希望嘗試結合不同的元素，例如是科技與藝術，創造互動的作品。「現在VR已經出現，我玩過，真的很immersive。以後的世界會變得很快，現在準備5G，到2040年推算是會去到10G，所以說科技發展的速度是無法想像的，但作為使用這些技術的我來說卻對科技的革新十分期待。」他續說：「未來自己會繼續進修，這是一個好機會去學習新事物，探索新的領域，以後自己可能不做廣告或MV，做沉浸式藝術亦不出為奇！」

澳門出發， 接軌世界

— 訪設計公司Chiii Design

近月於日本大阪難波站揭幕的酒店 (Hotel Royal Classic Osaka) 備受各界矚目，項目由著名建築師隈研吾操刀，將該歌舞伎座的老建築打造成酒店、藝術及展覽新場地。但不說不知的是，這大阪新地標的品牌設計由澳門設計公司 Chiii Design負責，可說是為本澳設計業界寫下新的里程碑。Chiii Design怎樣在短短六年多的時間，將業務從小城擴展至全球逾25個城市？不如由兩位創辦人親身解話。



• 劉華智

• 梁子恆



• 兩位創辦人積極出席各類活動及作品展，推廣自身品牌。

設計師需具商業觸覺

Chiii Design由梁子恆 (Nono) 及劉華智 (Mann) 於2013年創立，兩人畢業於澳門理工學院綜合設計系，創業前已在本地及海外業界打滾多年，累積了豐富經驗。眼見小城當年缺乏商業設計，大多項目以文化類設計為主，兩人便一拍即合。「當年已有不少公司設計出十分美觀的作品，但設計除了美觀外，最重要是怎樣協助客戶提升其品牌價值。」藝術總監Nono如是道。創意總監Mann補充指商業設計與藝術不盡相同，需為客戶提升業績或達成其他營運目標，「品牌設計是十分商業的行為，需要策略及商業觸覺，設計師亦要對不同的事情十分了解。」



與眾不同的見地

Chiii Design主要提供品牌設計服務，由本地中小企業項目開始，經過數年發展，目前業務已遍佈中國內地、澳門、香港及台灣地區，以及日本、泰國、菲律賓、葡萄牙、英國及美國等。客戶現以大型企業為主，包括澳門通、澳門國際機場、本地博企、香港海洋公園、服裝品牌G2000、日本安全套公司岡本等，其設計方案更斬獲大大小小二百多個區域及國際性獎項。

「雖然公司只成立了六年多，但我覺得好像已經工作了十年。」Nono表示，Chiii Design能有今天的成績，原因之一是他跟Mann是屬於不同類型的設計師，他個人稍為偏向藝術風，Mann則商業感重一點，兩人互補並碰撞出不一樣的火花。此外，他指公司為客戶制定設計方案前，都做足前期準備，了解客戶的行業、競爭對手及市場定位等等，並附有不同的設計案例讓客戶參考，令商談及項目進展順利。

至於如何吸引海外及大型客戶注意及採用澳門的設計，Mann指重點在於Chiii Design能提供獨到的見解和設計方案。「為何客戶想找我們？因為他們聽我們的想法，並不是那些上網便可搜尋到的答案，而是獨有的見解。我們能夠做到這點，客戶便會對我們建立信任。」



• Chiii Design為多個本地和國際品牌進行的商業設計



• Chiii Design設立於上海的辦公室

借澳門平台往外闖

這六年間，兩人亦見證澳門商業設計市場發展，不少本地優秀設計師崛起，政府、大企業及中小企對設計的重視程度亦與日俱增，本地大企業由初初對澳門設計興致缺缺，到後來亦重用了他們的設計。然而，澳門人口只有六十多萬人，市場細小，兩人指企業不應只將目光局限於澳門。

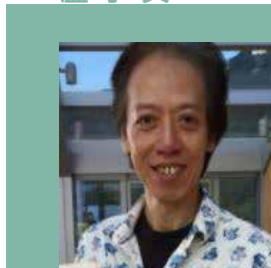
「創業第一年我已經說不能只着眼發展澳門市場，一定要往外闖。」Mann表示，「澳門在中國及亞洲都是一個十分矚目的地方，為我們提供一個良好的平台，令我們外出拓展時獲更多人關注。」

賭業之外

Chiii Design於2019年初在上海設立了分公司，主力開拓內地市場，該公司近兩年也深耕日本市場，在當地成功接洽了六、七個項目，包括為知名的白石畫廊進行新的形象設計，以及大阪難波站的新酒店項目。「隈研吾跟我們說，在他的眾多合作項目中，他覺得我們的設計是最好的。我第一反應是沒有可能，但能夠得到建築大師的認可，證明我們過去數年的努力沒有白費。」Mann更強調，「這亦證明澳門不是只有賭業，來自澳門的團隊亦可打開日本（設計）市場。」

雖然在日本市場已漸露頭角，但兩人沒有鬆懈，認為當地市場競爭激烈，且保護主義較強，不太輕易使用外地設計，所以他們還需進一步提升，並冀望未來兩、三年可在日本設立辦事處。「能夠做到這件事，我覺得自己的人生已經足夠。」那麼在歐美市場開設據點呢？Mann笑着說：「這件事就留給下一代（設計師），每代都要有人行前一步。」

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。

最近常去台灣，除了為金馬獎及台中國際動畫展擔任評審，亦首次為一個頗大型的比賽出任決選評審，這個名為「台灣國際學生創意設計大賽」的活動早於2008年已開始舉行，可能因為在名稱上欠了動畫兩字，我一直未有留意這個比賽，這次在機緣巧合的情況下代表「香港設計總會」出席活動，親歷了一個不錯的經驗，亦希望將這個比賽帶給港澳的學生們。

由於比賽的名稱頗長，大家都將之簡稱為「TISDC」，去年為第12屆，主辦的是教育部，並由「看見台灣基金會」及「溫世仁文教基金會」全力贊助，以這次我所經驗的活動內容而言，人力及財力的支援都十分充裕，充分反映了台灣在主辦這類國際活動所使用的力度，亦令到活動更具影響力。

早於去年10月，我已先到台灣一趟，主要為「TISDC」的數位動畫類進行終審，而其餘的組別為產品設計類及視覺設計類，還有一個與廠家合作的廠商指定類，這些非我本行，所以不細談了。數位動畫類終選評審共11人，來自世界各地。作品方面，本屆共有545部動畫參賽，來自17個國家，而有趣的是，香港及澳門均沒有作品參加，似乎大會應有擴大宣傳的必要。經過了初選，結果只有43部作品進入決賽。決賽於一整天內進行，順利選出了金銀銅獎之餘，也有一些佳作，成績頗令人滿意。而各評審在任務完成之後，還會由大會指派到台灣其中一所學院進行一次專業講座，而我就和一位年青的俄羅斯設計師到了台南的東方設計大學，進行了一場深入淺出的動畫與設計講座，我的主題是近期香港的自主動畫長片《離騷幻覺》，學生們的反應十分熱烈，讓我覺得此行更有意義。

台灣國際學生創意設計大賽

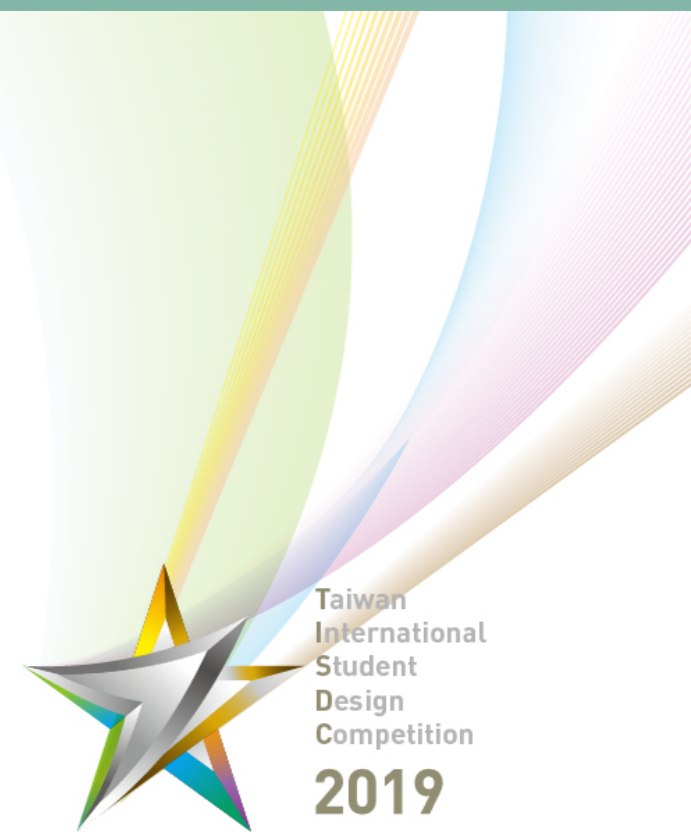
除此之外，一眾來自不同國家的設計及動畫界評審亦於大會安排之下進行了多次研討會，為年青一代的創作人尋找出路！大會亦為評審們介紹台灣的文化特色，包括台灣的美食，促進了各方面的交流。

12月初，我再一次踏足台灣，此行是特別為「TISDC」的頒獎典禮擔任嘉賓，各組別的得獎學生亦由大會安排共聚於此，我也有機會與多位年青動畫人詳談，大家都獲益不少。

至於賽果方面，金獎是台灣作品《房裡的海》，此片在台中國際動畫展未能獲獎，但在此大家一致認同，其中主要原因來自大會，皆因每一屆「TISDC」均有一個主題，這次是「Empathy」，人同此心，心同此理正是主題所在，而《房裡的海》正正符合了此主題，亦因此被加了分。銀獎由馬來西亞的《透過她的眼》獲得，視覺風格十分強烈。至於三個銅獎分別為日本的《Indoor days》，台灣的《溝溝》及泰國的《The Anthurium》，都是突顯視覺風格的2D動畫，似乎近年學生們都偏愛平面二維動畫。

「TISDC」每年5月至6月收件，參加者以學生為主，年齡限制為30歲，大家可直接於網上報名及交件，而且不收取任何費用。幸運得獎的話，除了獎金與獎盃，也會被邀請到台灣作交流，絕對是不錯的經驗，希望明年可以在「TISDC」看到大家的作品。

有興趣的讀者，請到官方網站www.tisdc.org報名。



2019 Empathy
臺灣國際學生創意設計大賽
Taiwan International Student Design Competition

2019 May 01 — June 30
Online Registration & Online Work Submission Deadline

- Total Prize Money is Up to US\$160,000
- The Largest Student Design Competition Worldwide
- International Design Associations Endorse Special Awards
- No Registration & Presentation Fee

TOTAL PRIZE
UP TO
US\$160,000

• 圖片來源：tisdc網站

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。

2019年是第四屆的澳門國際影展，因為從第一年就開始有參與，一直到

2019年的第四屆，實在希望可以和大家分享一下當中的感想。

第一屆參與影展是因為自己的首部作品《骨妹》在影展首映，當時的心情是相當緊張的，除了自己的第一個小孩要面世，也因為對這個影展不熟悉，所以感到害怕。記得當時還有另一個海外的影展邀約做首映，但因為希望第一部電影的首映能在自己的家鄉舉行，加上又是第一屆的澳門影展，覺得別具意義，所以最後還是決定在澳門作全球首映。老實說第一屆的時候有太多事情都很新鮮，所以不知不覺就在興奮中度過了。在影展裡，《骨妹》也受到很多媒體的關注，為電影和投資者都打了一支強心針。而且後續其實影展還是有持續關注《骨妹》，也把電影推薦給世界各地不同的國際影展，讓《骨妹》有一個更好的平台面對國際觀眾。

第二屆影展的時候，換成是一個觀眾的身份，很多事情就能看得更清晰。當然，澳門的觀影人口不多，這對影展來說確實是一個硬傷。看到很多好的作品但觀眾寥寥無幾，無論對電影的創作者，或是對影展本身都不是一件好事。但觀眾是需要很長時間培養的，特別是對於這種非商業類型的影展，單靠一兩年的時間，實在很難辦到。

第三屆影展，我轉換了一個身份參與，去了參加影展中的項目市場。這個項目市場，會選世界各地十幾個還沒開展的電影項目，讓大家聚在一起進行介紹會，也邀請了國際的電影策展人及投資人來聽電影項目的介紹，目的是希望促成電影項目能夠獲得投資並開展。這個項目市場，是從第二屆開始就有澳門項目的加入，影展方面也是希望能有更多的澳門電影人能參與其中。過程當中，確實是獲益良多，影展有專門的老師來指導我們講解項目的技巧，而且因為其他項目都是來自世界各地，可以跟其他組別的導演和電影人有深入交流，了解到國際市場上的其他可能性。更重要當然是遇到一些有潛力的投資者，讓電影項目有展開的可能。

第四屆澳門國際影展暨頒獎典禮



到了2019年的第四屆國際影展，這次又是一個新的身份。是以監製的角色帶着兩部澳門電影《伊娜：初生之犢》和《澳門之年》回到影展。監製對我來說是個新嘗試，當導演的時候，總是被照顧得很好，這次當監製有很多不足的地方，但出發點還是希望導演們能只專注在創作的部分，其他非關創作的事情能盡量幫導演們分擔。兩部電影都在影展首映，不是一件簡單的事情，幸運的是今年影展開設了澳門的特別單元，影片也順利入選，讓澳門的導演和演員們，有一個國際的平台作首映。身為導演的時候，可能也沒有特別思考很多後續的事情，但轉換了一個身份，反而更有動力希望這兩部影片都能走得更遠，有更好的發展。這次影展裡，也遇到很多不同地方的電影人，對這兩部電影都給予了不同的意見，希望在獲得這些意見後，我們可以帶着澳門的電影，走到更多不同的地方，讓更多的人知道澳門也是有電影的，而我們也在一步一步的努力當中。

影展其實也是一個新生兒，當然有很多東西尚在學習和嘗試，期盼明年影展到來時，我們又能再次成長，成為更好的電影人，參與其中。

林小雯



北京大學中文及藝術學雙學士，紐約大學藝術行政碩士。曾於澳門文化局、紐約市文化局、美國華人博物館擔任行政管理及策展等職務。現於紐約投身藝術教育及行政工作，同時從事獨立策展與寫作。

十年一覺

去年年底，我為牛房倉庫策劃一個外地駐留藝術家的展覽，那時展場樓上兩層的空間正好在舉辦文獻展「我們·藝術空間」，展示牛房倉庫2001年至2010年間的展覽檔案，我便好奇地從自己的佈展現場走進牛房的歷史現場。

牛房一直是澳門當代藝術最為人所熟知的實驗場，於是這次文件展便多少有着澳門當代藝術文件展的意味。但策展人似乎想將歷史書寫的權利留給觀眾，展覽沒有太多宏觀的敘事，主要是其時宣傳物、出版物與影像文件的歸類陳列。遊走在這些文件之間，它們開始自己訴說着自己，歷史感撲面而來，澳門的當代藝術終於到了要講述自己歷史的時候了吧？

兩個文件展，兩種當代書寫

2019年彷彿是澳門文化界回頭看的一年，除了有牛房的文件展，也有由澳門劇場文化學會舉辦的「80—90's澳門劇場文件展」，梳理了90年代澳門劇場相關的文獻和歷史。兩個文件展，一個再現了澳門當代藝術的現場，一個記載了澳門當代劇場的歷史。

劇場文化學會的文件展在立意上便呈現出一種批判性的立場，不僅梳理澳門劇場的歷史，也在思考資料的公共性與創造性。當澳門本地歷史相關的論述及著作多由外地學者書寫，由官方資助和主導，劇場文件展的策展人清晰地提出了本地劇場界自我書寫的需要。事實上，劇場文化學會在十多年前成立時便以推動本地劇場評論及研究為宗旨，主張「在歌舞昇平的時代，評論不能缺席，書寫就是力量」。這種對研究的重視與書寫的自覺，令本地的劇場創作有了歷史，亦令每一個建基在歷史之上的當代創作變得更有份量，我想這便是歷史資料的創造性所在，不僅為了記錄過去。

歷史書寫的創造性：兩個文件展的觀察



· 牛房倉庫「我們·藝術空間」文獻展

相比劇場界，澳門當代藝術領域則缺少民間書寫的推動力量，展覽過後鮮少產生深度的討論或留下系統的記錄。無論規模多大的展覽，都只見媒體上的新聞繕稿，缺少專業的藝術評論以至展覽相關的討論，更別提澳門當代藝術史的書寫了。以牛房這次文件展為例，展覽本身亦更傾向以文件自身展示歷史，缺少清晰的自我論述。這種論述的缺失，或許是為了給澳門當代藝術的歷史書寫留下更大的開放性，但會否亦在無意間令本地藝術工作者繼續習慣失語？

從歷史現場到藝術現場

近年澳門當代藝術領域其實有了不俗的發展，青年人開始可以以藝術為志業，本地藝術界與公、私部門的合作亦變得頻繁，一些藝術家亦開始取得商業上的成功。但整體而言，澳門當代藝術創作在地區與國際上仍很少獲得關注，一些相對成熟的藝術家亦較難有進一步的發展，這與澳門當代藝術評論及自我論述的缺失不無關係。一如劇場文件展的策展人莫兆忠在一次媒體訪問中說道：「你自己都不紀錄好自己，靠別人幫你在某個格式中塞資料入去的話，我覺得情況不是太樂觀。」

長遠而言，澳門的當代藝術工作者或許可以參考劇場界的經驗，形成自我書寫的民間力量，推動研究及評論的機制，培養專業的藝評人及藝術批評的氛圍；這樣澳門當代藝術的創作與展覽，才能慢慢建立起它的厚度，在一個個歷史現場之上構建更具深度的藝術現場。

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。

易卜生為甚麼會紅？

講起挪威，很多人首先想到村上春樹的小說《挪威的森林》。

挪威當然有自己的文學代表作，無需他國作家代言，最為人熟悉的，非易卜生(Ibsen)莫屬。抵達挪威首都奧斯陸不久，我便直奔「易卜生博物館」朝聖。

易卜生對中國新文學影響巨大，五四新劇的倡導者特別鍾情於易卜生的戲劇。不僅《新青年》曾出版「易卜生專號」，胡適極力推崇「易卜生主義」，中國現代戲劇領軍人物田漢，更把「做中國易卜生」當作人生理想。易卜生名作《玩偶之家》中的女主角娜拉形象深入人心，胡適的《終身大事》、歐陽予倩的《潑婦》、熊佛西的《新人的生活》、郭沫若的《卓文君》等，相繼塑造出一批帶有娜拉色彩的獨立女性形象，因此又稱為「娜拉劇」。

易卜生為何被五四青年視為西方戲劇的代表？魯迅認為全因他「敢於攻擊社會，敢於攻擊多數」。易卜生為甚麼會紅？關鍵在於恰逢其時的譯介。

五四的易卜生譯介熱潮，源於民間自發；當代本土文學「走出去」的重要途徑，更多是透過政府、NGO或大學統籌的外譯計劃，以提高國際能見度。

挪威每年大約出版一萬種書籍（是台灣的四分之一），但政府對出版業的支持卻不遺餘力。皇室成員甚至曾和喬斯坦·賈德（代表作為《蘇菲的世界》）等19位挪威作家，同坐「文學列車」共赴德國法蘭克福書展，足見挪威政府對文學外銷的重視。



挪威人向來以理性務實著稱，成立於1978年的「挪威文學外譯計劃」（NORLA），對出版業的支持也不只是嘴巴上說說。挪威的出版業者除了免繳營業稅，每一種新出版的書籍，政府都會向出版社購買750本，放到挪威各地的圖書館流通，此舉不只讓挪威人能很快在圖書館借到最新的書籍，也能直接支持小出版社和作者的生計。若出版社在出書時願意製作德語、英語譯本，NORLA計劃也會補助50%的翻譯費用，增加挪威書籍在國際出版市場的能見度。NORLA計劃至今已將6,000本挪威語書籍引介到國外，翻譯成至少66種語言，成績驕人。

內地多年前已開始了以文學雜誌為外譯媒介的嘗試，如民間操作、曾維持三年的雙語雜誌《天南》(Chutzpah!)，半官方的《Pathlight》(《人民文學》雜誌英文版)等。但華語地區中，台灣對文學外譯的推動最為系統化和高瞻遠矚，多年前已把文學外譯視為打造「軟實力」的重要手段，持續推動「台書走向國際」，如設立「台灣文學外譯中心」、由台灣文學館推動的「台灣文學翻譯出版補助計劃」、台北書展基金會辦理的「台灣原創作品翻譯補助辦法」等。此外，還推出「譯者駐村計劃」，邀請更多翻譯台灣文學的外地譯者赴台交流；設立「外譯房」網頁，長期追蹤、增補、整合台灣文學的外譯成果。

除了上游的翻譯支援，台灣亦相當重視中游的版權行銷。「台灣版權國際行銷計劃」每半年挑選具國際市場潛力的十件本土原創出版品進行部分章節英語試譯，試譯內容均收錄在半年刊《BOOKS FROM TAIWAN》中。並設置國際版權資訊平台「Books From Taiwan」，網站內容包含各選書之作者介紹、圖書介紹、市場反應及獲獎紀錄等推廣訊息，以及邀請海內外專業人士撰寫台灣及國際書市版權專文，致力促成台灣原創作品的海外版權行銷。

反觀澳門，本土文學翻譯出版的數量仍難以與兩岸相提並論，步履緩慢、水平參差，且經常後勁不繼。回歸後在政府統籌下，澳門本土文學（中文及葡語）亦多互譯，如澳門作家李爾的《迷魂》、凌稜的《有情天地》等，但數量屈指可數。外譯計劃和海外行銷的重點在於可持續性，如要協助澳門文學作品走出去，由政府、大學、民間三方結合的本地文學外譯計劃的推出，可謂刻不容緩。

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》。

日本鄉村地方，人口高齡化、居住人口愈來愈少，生活愈來愈不方便，看似無可避免。有些年青人因此離開，也有些年青人因此回來，因為懷念，因為不甘心曾經養育自己的土地，以及土地上的人們鬱鬱地被一個世代遺忘，於是抱着引領村子走向未來的想望，在外面世界繞了一圈又歸來。

位於熊本縣南部的五木村，面積約250平方公里，住了一千人，是熊本縣中人口最少的一個村。五木村面積大，但被群山環抱着，山與山之間數處平原，部落就零零散散地散落着。這個山林裡的村莊也是為日本人所熟知的。數年前，熊本市觀光大使Kumamon來到這裡的川辺川（Kawabegawa River），學着其他觀光客，走上66米高的小八重橋（Kobaebashi Bridge），腳繫着繩索，從橋上一躍而下。原本只在夏季為納涼，紅葉季節為賞楓，不少遊人會來訪，這下子五木村在旅遊旺季時更是遊人絡繹不絕了。

尋常的日子，五木村還是寧靜非常，山林之間滿滿是植林，逾半人口逾65歲的村民們，大多數都是從事林業。家家戶戶都種田，但種的只供自家吃，超市離得太遠，日用品難得買到，建築、電器、水務、煤氣維修公司都欠奉，村民都練就一身技能，房子自己修，水管破了自己補……五木村的村民，用自己的方式，過着幾近自給自足的生活。

土屋望生（Nozomi Tsuchiya）在五木村出生，在五木村成長，自小便愛透這左鄰右里關係親密的地方。離鄉上大學期間，土屋望生參與了Fumidas這個專門協助年輕人創辦跟社區再生相關事業的公司所舉辦的活動，受到年輕企業家的刺激，為五木村努力的想法，在心裡默默萌芽。大學畢業，她毅然推掉大城市裡的媒體相關的職位，到了ETIC。——一家以地域振興為主要事業的NPO，工作了三年半，帶着大量活動企劃的經驗，和丈夫日野正基（Masaki Hino）一起回到五木村，創辦了日添（Hizoe）。

一千人的幸福

日添，是土屋望生生活過的部落的名字。五木村裡其中兩個部落：日当及日添。日当這名字的含意是陽光照得到的地方，日添則是陽光照不到的地方。乍聽之下，日添的含意不太討好，但土屋望生及日野正基認為，因為有陽光照不到之處，才有陽光照耀到之處，彼此互相支撐。而且「添」在日文之中，有伴隨及點綴的意思。「發掘出人、自然及村落的價值，與地域相伴」，正是日添的理念。

日添的企劃非常多元化，簡單說來，便是將村民與村外的人連結起來，與此同時，借助村外的關注，讓村民更感受到生活在村裡幸福。日添開設的Cafe Minamoto，成為村民與觀光客相敘的場所，餐點採用的蔬果、米等，都是由村民自己種植的，而肉食則是村內狩獵所得。另外，他們亦提供商品開發的支援服務，製作出來的商品能置於Cafe內的販賣部中發售。商品的商標設計、品牌的名片、宣傳單張等，他們都會幫忙製作。希望透過飲食傳達五木村的魅力，亦希望售出商品所得的收入，能為村民們建立更大的自信。販賣部內還發售一些村民愛用卻難以買到的食品及用品，便利他們的生活。

日本不少村落，都像五木村般，有着值得教人珍惜重視的價值：其實任何城市、任何地域都有着值得保守之處。日添的事業還在起步階段，它未來或會成為地域再生計劃的範本，而現在，它向我們示範的是，珍惜、愛護我們腳下土地文化與價值，不靠心意，還靠行動。



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。

偶爾會想想，有哪一條街道能代表我生活的城市。

街道是城市的血脈，一條有趣的路，肯定能讓外人對城市產生難以磨滅的美好印象。特拉維夫是一座年輕的城市，不算特別搶眼，現在當我想起這座以色列最時髦的城市，我就想起羅斯柴爾德大道（Rothschild Boulevard）。在特拉維夫旅行時，就住在這條路附近，去雅法古城，或熱鬧的沙灘，都需要經過這條路。原本只是經過，但往往會因為遇見有趣的事物，又駐足在這條路上，流連一會。

約兩公里長的羅斯柴爾德大道是特拉維夫最早設計的一條道路，在當地也名氣響亮，不少沿街的老房子也同時見證了以色列建國的歷史事件，1948年，以色列獨立宣言就在大道上的獨立廳簽署。

如果你對包豪斯建築設計特別感興趣，那麼估計你不會願意那麼快就走過這條大街。上世紀20年代至30年代，包豪斯建築開始在德國受到關注，1933年希特勒上台之後，愈來愈多猶太人遷往以色列，將包豪斯建築風格帶到新興城市特拉維夫，這批由德國逃亡到以色列的猶太建築師，不少畢業自德紹包豪斯建築學院，來到白紙一樣的特拉維夫，把廣袤沙丘當成試驗地。為了安置大量因為歐洲動盪而來到以色列的移民，需要在最短的時間內建造大批房子，因此包豪斯（Bauhaus）這種在當時顯得寒酸，以功能取勝的設計，在物質匱乏的時代，簡直就是最佳的方案。

細細長長的視窗能隔絕這裡太過霸道的陽光，陽台和挑空的底層則優化空氣的流動，驅散悶熱，簡約的線條和造型才能杜絕建築材料的浪費，一切為功能服務，把美深深隱藏在這些看起來頗為單調，卻十分實用的設計上。為了節省建造經費，這些素顏的樓房幾乎沒有多餘的裝飾，但現在那些流線條的陽台、空間對稱的建築，看起來是那麼的經典。而羅斯柴爾德大道就集中了特拉維夫最有意思的包豪斯建築。不少建築也已經受到保護，並改造成精品酒店及餐廳等。

一條讓你偷懶的大道



其中一段羅斯柴爾德大道集中了市裡最昂貴的銀行大樓，因此也算是城市的金融中心所在地，但這條路從來不顯得過分喧鬧。大道上也有不少認真真賣好咖啡的小亭子，隨意擺設的座位，經常客滿。大道上也有不少表演大廳，這裡也是特拉維夫的文藝中心，周圍的巷弄裡也聚集了不少特拉維夫最受歡迎的餐廳和咖啡館，一條街身兼各種身份，吸引了各路人馬，才成了特拉維夫最經典的街區。

然而從上世紀60年代至80年代，羅斯柴爾德大道逐漸衰敗殘破不堪，但在2005年又經過大刀闊斧的規劃，歷史建築獲得修復，居民開始回流，也注入了更新的文化力量，而其中最大的改變就是讓人民成為大道的使用者。

雖然名為大道，但其實供汽車行駛的空間極為狹窄，卻為騎行者和行人保留了大部分的空間，路中央宛若一條長形的公園，種滿了熱熱鬧鬧的鳳凰木。特拉維夫的共用單車和共用踏板車計劃十分成功，大道上也設計了供騎士們使用的車道，大家若能遵守好這些規則，也就會相安無事。

公園內設有無數的椅子和沙發，遊人逛累了可以歇息，躺下看看天空看看書，公園邊上就是流動的圖書館，同時也設計了不少帶有遮棚的開放式空間，配上插座，為戶外辦公提供了條件，整天窩在辦公室裡怎麼可能會有突發的靈感。特拉維夫以創業公司聞名，而創業人往往在活絡的大街上尋找靈感。

這一條街，其實就是一個目的地，但人們來這裡的目的地性不強，可能也只是為自己偷半日閒，但對忙忙忙的城市人而言，不就需要這樣的一條能讓自己偶爾偷懶的街。

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》。

發展產業化是我作為劇場工作者入世的方式，但卻不是最終目的。就我的經驗，無論在任何地方從事劇場工作，首先也是必須的一點是找到自己角色的特殊性，並逐步讓自己變得無可取代。這個角色未必是馬上能找到的一個稱謂，而更像是一種自我認同，需要以自己接觸藝術的初心去持續摸索。

曾經無數個日以繼夜的時刻，我在電腦前敲着琴鍵，夢想成為一名作曲家，為不同的作品去配樂。我沉浸在音樂及劇場世界的交界點，享受着擔當幕後工作的趣味。大學期間我邊學習導演技法同時，也為老師們參加海外藝術節的作品擔任音樂設計，在內地當時不甚重視音響及音樂設計的環境中，得益於自身的音樂素養，自己很快獲得了戲劇圈的認同，這是我當初始料不及的事。但這個身份是否適合當時剛畢業於導演系的我？這個「我」因為自己的愛好被大環境所推崇，但大環境會有它逐漸蛻變的時刻，我不希望自己只因匱乏才被需要，反卻放慢了自己前進的步伐。於是我決定離開音樂設計的範疇，專心在導演方面的實踐嘗試，音樂是我的愛好，但我的角色是一個劇場導演。

從零開始到獲得重視，這是個漫長的過程。經歷過多次和投資方接洽，提交各種創意方案但分文沒收，沒簽約便被索求劇本，吃盡各種情理之中意料之外的虧，為沒經驗的自己埋單。一人獨自留守在上海兩年後，我發現自己是個典型的入世失敗者，賠了時間，賠了金錢，無聲息的度過了那段時光，和那個世界格格不入。那個早已定型的產業化環境，比我所長大的小城有更豐富的人文資源，更多的空間和更多的人才，我卻沒有找到合適的位置去發展自己的特殊性。

劇場工作者入世備忘錄（下）

如果我只是為着愛好而去做戲，根本無須煩惱那麼多生存和個人發展的問題，但一旦選擇了藝術，就必須面臨這樣的掙扎。我經歷着很多年輕創作人都有的一段自我懷疑及低潮：我只想創作，而不是賺錢；但賺不了錢連生活都成問題便再沒法隨心所欲去創作。在這個沒法和自我和解的時刻，謹記自己的初心是重要的：我想成為一個劇場導演。但作為一名初出茅廬的大學生，根本不知道從「學藝者」到能在社會上立足的「藝術工作者」中間的距離，我最需要放下的是自己的尊嚴。

我決定回到一切能讓自己繼續進步的事情上面，在新的環境中學習並吸收真正從業者的經驗，做助理導演、做配角、做打雜，做一切和行業有關的事，以個人的成長發展作為首要任務，不急著去發表能叫人滿意的作品。我發現這個過程充實了我對藝術工作行業起初的想像，藝術壓根不是天馬行空的想像，在放飛自我叫囂自由之前，如果沒有為這個行業務實深耕的準備，是沒法站得住腳的。

漸漸地我的工作和思維方式改變了，直至目前我一直在深耕自己的劇團，逐漸發展出一種以澳門地區華人身分，在不同文化圈擔當創作者和策展人的角色。這對我而言只是個開始，而不是終點。澳門是尚未完整建立戲劇產業化的地方，這是本地劇場工作者需要接受的一點，要發展就必須穿梭於不同文化的產業鏈中吸收經驗，讓自身對「劇場」這門技藝熟悉之餘，也對每個所駐留的城市有更深層的閱讀與觀察。這是我作為劇場人的入世方式，像創造角色塑造人物的過程般，領略不同地方的人情世故，不卑不亢，也不故步自封。

（劇場工作者入世備忘錄·二之二）





澳門特別行政區政府文化局

INSTITUTO CULTURAL do Governo da Região Administrativa Especial de Macau