

屯兵珠江門戶 製作玉器交換

FUN享歷史

逢星期五見報

上世紀九十年代後，在大嶼山白芒遺址出土新石器時代晚期及春秋時期的環狀飾物作坊遺址，這是廣東沿海從未出現過的大型作坊。遺址內發掘出土大量製作環狀玉器的加工工具，如石錘、鋸刀、各種不同粗細的礪石，環狀製品原料、粗坯、毛坯、半製成品、破損器物及少量完整玉器環狀飾物。由此推論春秋時期的香港生產了大量的環狀玉器飾物，這些玉器曾遠銷到珠江三角洲及更寬廣的範圍。

在東灣及龍鼓灘遺址出土的輪軸機械的軸承及石英環環芯，它具軸承的功能，也能見到香港製玉工藝之先進。但同時期的香港沒有出產銅、錫、鉛等原料礦物，因此青銅原料由內陸輸入香港，而香港則製作大量玉器作貨物交換。由此可推論出一條以物易物的貿易線，香港輸入原材料，再加工出口玉

器，由於有這獨一無二的發現，我們也可推論其時的香港是華南重要的玉器製造中心。

秦始皇統一天下後，香港歷史有了詳細文獻記錄，最早屬南海郡番禺縣管轄，到漢代，因為香港盛產海鹽，鹽是重要的物資，漢武帝在番禺設鹽官，駐南頭，並派兵駐守香港地區。漢兵駐在今天的屯門一帶，屯是駐兵，門是門戶，珠江口的門戶。屯門在珠江邊上，交通方便，前有大嶼山為其屏障，可避風；又有足夠的平地和水，可住上千人，故屯門是漢代香港的中心。在屯門龍鼓灘和掃管笏均出土漢代戳印紋圖罐，在掃管笏還出土的半兩和五銖錢共一百枚，可見漢代已有士兵和官員駐紮，更可能是官府所在地。

那時的屯門不僅駐兵，也是香港地區的中心地帶，重要人物來港都是先來屯門的，地位就像十九世紀中後期的港島，孫中山等名人來香港也是先去港島。南北朝時，來了一個名人杯渡禪師，這可算是香港史上第一位名人。傳

說杯渡禪師在西元428年南遊，住在屯門青山一帶。

到了唐代，屯門的大名更在二十四史的正文出現，《新唐書·地理誌》有描述：「有府二：曰綏南、番禺；有經略軍，屯門鎮兵」，這是香港地名第一次在正文中出現。

這時候的「團門」、「段門」或「屯門山」都是指屯門一帶。公元819年（元和十四年），韓愈被貶為潮州刺史，相傳他從曾於屯門山逗留，在《贈別元十八協律六首》中，有描述屯門的詩：

峽山遠颯風，雷電助推排。
乘潮競扶骨，近岸指一髮。
兩岩雖云牢，木石互飛發。
屯門雖云高，亦映波浪沒。

可以說，從漢到唐的一千年間，屯門是香港最重要的地方。

所以，下次介紹香港早期歷史時，我們可用三句話概括：香港有六千多年歷史，早在新石器時代已是華南重要的製造中心，屯門是香港歷史最悠久的中心區。



●屯門在古代曾是香港的中心地帶，在這裏屯兵。圖為屯門河。資料圖片

■邱逸（中國文化研究院院長、香港歷史博物館歷史教育計劃顧問、香港電台歷史節目主持人、近著包括《香港極簡史》。）

秦晉之好不持久 東進失敗轉向西

歷史今昔

逢星期五見報

上次說過，晉文公由於落難時欠下不少人情債，導致他日後應對國際形勢時，常常因此影響決策，像是面對楚國時就得先退避三舍，誰也不能保證晉軍不會把戰略性撤退變成全軍大敗退，雖然還是贏了，但我們不能低估當中的危險。不過，我們還少了一個人沒說，因為當他發難的時候，晉文公已經過世，這個人就是秦穆公。

還記得當日在說晉文公的故事時，說過秦穆公一口氣把6個宗室女子許配給晉文公，連自己的女兒也嫁出去嗎？秦穆公這樣做，自有其道理。雖然說秦國擁有函谷關這天險，諸侯難以攻入秦國，但換個角度去想，函谷關就代表了秦國東面疆界，諸侯攻不進來，秦國也打不出去，因為出了函谷關就是晉國勢力範圍。秦穆公不惜押上自己的女兒，賭的就是跟晉文公拉好關係，為秦國西進打開通道。

當晉文公還在世時，與岳父關係還算不錯，我們常把兩家聯姻稱為「秦晉之好」，就是出自這個時期的秦晉關係。不過，晉文公一死，秦穆公就打起主意來。

早在公元前630年，晉文公還在世，想起當日逃亡時，鄭文公小氣沒宴請自己，就聯合秦國去教訓鄭國。還記得中文科有一課叫《燭之武退秦師》嗎？就是這個時候發生。鄭文公派出老臣燭之武去見秦穆公，警告他就算滅了鄭國，也只會便宜了晉國，而鄭國完蛋，下個就換秦國成為晉軍目標，所以秦穆公陣前退兵，鄭國避過一劫。由於這一件事，秦晉之間開始面和心不和，為日後決裂埋下伏線。

兩年之後，秦穆公決定攻打鄭國，原因是鄭國都城

北門交給了秦國將軍把守，秦穆公不想浪費這個機會。不過，大軍路過滑國時，卻被鄭國商人弦高發現了，連忙派人通知鄭國做好準備，然後帶了禮物去秦營裝模作樣，演了一場戲，令秦軍統帥以為鄭國已經準備好防守，先機已失，只能退兵。

另一邊廂，晉國聽到秦軍出關，連忙準備截擊，當秦軍回國時，兩軍在殽山相遇，結果秦軍全軍覆沒，三個主帥都被晉軍俘虜了。還好，秦穆公的女兒當上了晉國太后，命令兒子放人，三個將領才能回到秦國。秦穆公第一次出關雄心就這樣被打掉，但不要緊，三年後又是一條好漢，這次秦軍派出相同的主帥，也得到相同的戰果，在彭衙之戰大敗而回。

秦穆公眼看兩次都敗給晉國，吞不下這口氣，於是在公元前624年親自率軍出征，這次終於小勝晉國一仗。不過，晉軍更改策略，拒不作戰，秦穆公也無從入手，只能到殽山掃墓，祭祀之前陣亡在當地的秦軍，然後回秦國去。

親自領教過晉軍實力，秦穆公知道自己沒辦法和晉國抗衡，自此打消出關向東擴張的想法，專心經營西方，這就換西方各國與外族倒楣了，史稱秦穆公「兼國十二，開地千里」，從此稱霸西方。

不過，霸主也免不了一死，秦穆公於公元前621年去世，秦國也沒有因為他而變得強大興盛起來，因為當時的秦國殉葬風氣甚盛，而秦穆公則是表表者，他一個人死掉，177人要殉葬。殉葬者並不是隨便在路上找個路人甲就行，而是精挑細選的，《左傳》中就記載了其中三位：「秦伯任好卒，以子車氏三子奄息、仲行、鍼虎為殉，皆秦之良也。」良即是能臣，一次過那麼多能幹的臣子隨先王而去，朝中自然人才凋零，這也成為秦穆公受歷代史學家批評的原因之一。

■布安東（歷史系博士，興趣遊走於中西歷史文化及古典音樂。）

片商地庫尋寶「挖出」珍貴拷貝

館長我想問

隔星期五見報

未出現數碼電影之前，以往放映電影是用菲林膠片的，也就是我們常說的電影拷貝。不少早期香港電影因海外觀眾需求甚殷，在當年放映已發行到全球各地，香港電影資料館又是如何把這些拷貝搜羅回來，過程中又有什麼有趣經歷呢？今期來到香港電影資料館，請一級助理館長陳彩玉（Priscilla）來為我們分享她最難忘的過程。

Priscilla回憶於2012年在美国三藩市進行電影蒐集工作的一個下午，電影發行商兼製片人馮秉仲先生替她聯絡到一個片商見面。當片商問及館方的工作情況後，就同意讓他們進去大宅地庫尋寶。

進去一看，嚇了一跳，鐵罐裏面盛載的竟然是散失多年的電影《太平洋上的風雲》。香港電影資料館曾出版過《香港影片大全》，一共八卷，羅列了1914年至1979年間，香港出品的七千多部故事片及紀錄片的資料，香港影片大全第一卷（1914-1941）記錄了1910年代至1940年代的電影，而《太平洋上



● Priscilla 遠赴美國，找到珍貴的電影拷貝。影片截圖

的風雲》這部在1938年上映的國防電影，就名列其中。

挖到這件寶物，Priscilla欣喜若狂，但拿起拷貝細看時，卻發現旁邊標示着Nitrate，即是硝酸片（又名易燃片），屬危險物品不能空運，不然隨時會在半空爆炸，只能改個方法，經貨船慢慢運回香港。而那一年的搜集，無論是對電影資料館，或是香港電影的早期歷史研究而言，都是一次非常重要的蒐集。

科技暢想

隔星期五見報

用戶與產品、服務或公司互動的各個方面，構成了用戶對整體的看法，用戶體驗設計作為一門學科，涉及共同構成該界面的所有元素，包括布局、視覺設計、文本、品牌、聲音和互動。用戶體驗致力於協調這些元素，以實現用戶的最佳相互作用。我們可以從不同的角度來設計用戶體驗，包括客戶的觀點、其他部門員工的體驗和品牌承諾等。用戶體驗有不少相關概念，包括：

- 無障礙 (Accessibility) 允許視力、聽力、靈活性、認知或身體活動能力有限的人，與系統有效互動的系統屬性和特性。我們可以運用不同的標準和指南，例如某些在市場上是合法執行的標準。輔助功能（例如屏幕閱讀器）可以添加到系統中，以允許殘障人士使用這些系統。
- 近似繪圖 (Affinity Diagramming) 近似繪圖是一種參與式方法，其中寫在卡片上的概念被分為相關的大組和小组。近似繪圖的最初意圖是通過組織定性數據，揭示與問題相關的主題，幫助診斷複雜的問題。
- 可用性 (Usability) 許多人形容網站和其他產品是用戶友好的或易於使用的。然而，如果沒有一些定義和對可用性的更多技術理解，就很難知道如何設計可用性高的網站。國際標準組織 (ISO) 對可用性有一個正式的定義：一組指定用戶在特定環境中完成指定任務的有效性、效率和滿意度。一些最重要的設計原則包括提供有效的導航和定位、提供適當的功能、提供獲得幫助和支持的途徑、盡量減少錯誤、給予用戶控制權、支持用戶喜歡的工作方式、說用戶的語言、讓用戶了解情況和實施清晰的視覺設計。

協調設計元素 改善用戶體驗

· 卡片分類法 (Card Sorting) 卡片分類法是一種組織信息的方法，涉及將一系列卡片分類為對參與者有意義的組別。每張卡片代表一個術語、功能或對象。卡片分類有助於揭示用戶的心理模型或最終用戶希望找到的模式。

· 參與式設計 (Participatory Design) 這是一個涉及開發人員、業務代表和用戶共同設計解決方案的過程。它積極讓用戶參與設計過程，以幫助確保設計的產品滿足他們的需求並在過程中可用。

· 信息架構 (Information Architecture) 以易於人們查找、理解和管理信息的方式組織信息的過程，包括結構、設計、布局和導航。

· 用戶界面 (User Interface) 在工業設計領域，用戶界面是人機互動發生的空間。這種互動的目標是允許從人類一端的有效操作和控制機器，同時機器的即時反饋有助操作員作出決策。

用戶體驗大至可分為三個階段，分別是分析、設計和測試。首先是分析階段，我們需要了解業務需求、用戶需求和約束。我們可以使用許多研究工具來了解最終用戶，例如設計研究、用戶訪談和民族志研究。然後是設計階段，我們需要應用在分析階段收集到的數據，生成滿足要求的設計。最後在測試階段，我們將測試和驗證設計假設和設計本身。可用性測試是一個很好的工具，我們可以在進入開發之前測試草圖或概念並進行幾輪設計編輯。

■ 洪文正 香港新興科技教育協會 簡介：本會培育科普人才，提高各界對科技創意應用的認識，為香港青年提供更多機會參與國際性及大中華地區的科技創意活動，詳情可瀏覽 www.hknetea.org。



《錦繡雁山圖》

水墨大展

星期五見報

作者：李長田 簡介：李長田，出生於1976年，廣西人，號苦耕堂主。擅長大型山水和花鳥創作，個人風格以傳統為基礎配合潑彩手法。曾獲得中國美術家百傑稱號。出版包括《中國當代名畫家——李長田》、《中國畫家——李長田專輯》等等。2017年作品入選全球水墨畫大展，為全球500位傑出畫家之一。

●資料提供：



■ 康文署（本欄以康文署的網上節目《館長我想問》向讀者簡介有趣的博物館知識。詳情可瀏覽優遊香港博物館YouTube專頁：<https://www.youtube.com/user/HKPublicMuseums/>。）