

NFT 與藝術結合 走入校園

SEN 學童繪壁畫增自信心



◆道慈佛社楊日霖紀念學校學生和老師們正繪畫壁畫。

不少學校為裝飾校園環境、增加學生歸屬感而增添壁畫作品，令校園充滿藝術氣息。早前，有網絡遊戲企業與科技企業合作舉辦「動感香港 Hong Kong Move On: NFT x 校園壁畫創作計劃」，把藝術家入校與學生創作的壁畫作品轉化成 NFT。有藝術家與特殊教育 (SEN) 學校的學生共同創作校園壁畫，冀以藝術給予學生成就感和自信心。

◆採：香港文匯報記者 張美婷 圖片由受訪者及主辦方提供



◆藝術家姚俊傑 (右) 和壁畫創作的參與者合照。



◆長洲聖心學校參與壁畫創作的學生與校長伍麗英、學校老師林子良在壁畫作品前合照。

遊戲企業網龍網絡控股有限公司 (網龍) 以及香港科技企業創奇思早前舉辦了「動感香港 Hong Kong Move On: NFT x 校園壁畫創作計劃」，創奇思首席營運總監陳甘泉指，NFT 近年為市場熱話，是次活動結合了科技、藝術與教育，能讓學生擴闊視野。HKMO 項目經理陳嘉俊表示，希望計劃能令學生明白到 NFT 基本運作，讓他們更懂得尊重知識產權。

計劃聯同 20 多位本地藝術家和 30 多間學校一同參與，冀讓各校師生認識學習到校園壁畫的創作技巧，以及元宇宙、NFT、區塊鏈等創新科技概念。當中主辦方會從壁畫藝術中抽取圖案元素製作數碼圖片，製作出不同款式的 NFT 並進行網上拍賣，籌得之款項，部分會撥捐予海洋公園保育基金。

保育為壁畫創作主題

藝術家姚俊傑 (Joe) 是次與四間學校合作，與學生一起繪畫壁畫，四間學校的壁畫主題均是以保育為主。其中一間與 Joe 合作的學校為道慈佛社楊日霖紀念學校，學校在去年 10 月中已完成壁畫創作。其壁畫作品上繪畫了火箭，又因學校位於天水圍，附近有一座香港現存唯一的古塔——聚星樓，因此 Joe 在構思壁畫時也加入了學校附近的特色元素，聚星樓也成為了壁畫中的主角之一。

Joe 表示與學生繪畫壁畫前會

有工作坊簡介壁畫工作，「當中會教授學生繪畫壁畫的技巧。」整個壁畫創作大約花了四天完成，而在壁畫創作期間也發生過難忘事，「因該學校為特殊教育 (SEN) 學校，我希望透過壁畫創作給予學生成就感，特殊教育學校的學生更需要別人對他們的肯定，其實壁畫創作可給予學生們自信心，他們一起參與創作，共同完成一幅作品，學生們為學校的付出會帶給他們成就感。」

達致「學習傳承」

道慈佛社楊日霖紀念學校的高年級學生梁頌薰、高中年級學生黃俊傑均有份參與是次的校園壁畫創作。第一次參加壁畫創作的梁頌薰說：「這次可以在超大的牆壁上繪畫，所以我超級興奮和期待！」黃俊傑也指，十分喜歡這樣大型的創作，「這次又可以跟其他同學和專業壁畫導師一起繪畫，好開心！」說到創作的難忘事，梁頌薰表示，作品只繪畫了三天便完成，「每天都好開心，想不到這麼快就完成，希望未來還有這樣的機會！」去年 10 月中，天氣還炎熱，黃俊傑則對炎熱天氣下創作感到格外難忘，他說：「創作壁畫時天氣炎熱，尤其是中午時候，我覺得有點辛苦，而且還有少許情緒，多謝老師關心我，提示我不如休息一下和多喝水，我休息後，心情也好一點，便繼續繪畫。」

是次壁畫創作對學生而言，無疑是難忘的回憶，道慈佛社楊日霖紀念學校校長鄭喬威認為，這次的校園壁畫創作計劃很有意思，「學生可以與專業壁畫導師一起從創作到親自動手繪畫整幅壁畫，是一個很難得又珍貴的學習體驗。」該校老師文少輝在揀選學生參與壁畫創作時，特意讓曾有繪壁畫經驗



◆藝術家 Kacie

的學生帶領着首次繪壁畫的學生，冀以達致「學習傳承」的目的。

來往長洲一周繪壁畫

藝術家 Kacie 是次與三間學校合作創作壁畫，她先和學校老師商討創作的主题，其中一所與她合作的學校為長洲聖心學校，學校挑選了以香港標誌性的建築為題材創作壁畫，並在去年八月尾已完成壁畫，Kacie 說：「當中的建築物以卡通化形式呈現，希望作品更感覺生動活潑，此外我也會在壁畫上加入學生的樣子，希望能使學生對學校更有歸屬感。」最後，只花了一星期的時間，長洲聖心學校的壁畫便完成了。長洲聖心學校的壁畫絕對是心血之作，居住在市區的 Kacie 每天需乘船來往長洲，「我每天早上八時便乘坐開往長洲的船，學校下午五時便會關門，因此我每天要趕及在五時前完成當天的工作。」

對 Kacie 而言，是次的壁畫創作也是難忘的體驗，她說：「與學生合作繪畫壁畫時要小心學生的顏料使用，我也不厭其煩提醒學生們小心使用塑膠彩，以免弄髒衣服。」和一大班學生合作，Kacie 笑指，因未能逐一記清楚學生們的名字，所以在繪畫壁畫時曾出現叫錯學生名字的搞笑情況。

是次為學校首次聯同藝術家入校與學生共同創作壁畫，校長伍麗英認為學生可以和藝術家一起合作完成壁畫，這個意念很好，「學校參與這計劃也期望透過是次

計劃發掘學生的藝術才能。」學校老師林子良表示，是次壁畫創作參與學生反應相當踴躍，因此也希望讓不同的學生參與創作。而是次的學校壁畫共有 15 名小學部學生、10 名幼稚園部學生和家長共同完成，壁畫繪畫在學校正門當眼處。

難忘與幼稚園學生創作

5B 班學生梁晉灃第一次參加壁畫創作，他說：「創作的話令我有很大的滿足感，繪畫壁畫時正值暑假，我滿頭大汗地參與活動，雖然很累，但很開心，現在看着完成品，回憶也湧上心頭。」6A 班學生黃雪盈最難忘與幼稚園學生一同合作完成壁畫，「他們很投入填色，技巧也很好。」5A 班學生梁志悠和 6B 班學生羅亦言均表示學習到藝術創作要有耐性，羅亦言說：「很多同學輪流繪畫，除了等待要有耐性，到親自繪畫也要有耐性，才能完成美麗的壁畫作品。」梁志悠表示，繪畫壁畫時盡量不要出錯，「因為作出修補，可能會影響作品完成的效果，所以要有耐性繪畫。」



◆道慈佛社楊日霖紀念學校參與壁畫創作的學生和老師們合照。



◆創奇思首席營運總監陳甘泉



◆HKMO 項目經理陳嘉俊

「陽康」後出差多地 喜迎回港過春節

作為北京第一批放開後的「陽康」，我果斷地出差外地透一透氣，再不走動一下，感覺都快抑鬱了。往哪個城市走好呢？本來只到廈門和福州，但最後還去了海口和三亞。事實再一次印證，人生都是闖出來的，只要動起來，必有收穫！就如面對疫情一樣，積極樂觀總比消極悲觀更有未來！

第一站廈門，是我應音樂圈資深人士、師妹王總邀請，參加首屆中國音樂行銷峰會，峰會是第 29 屆中國國際廣告節的新板塊。音樂產業是文化產業的重要支撐，以音樂增加品牌和文化影響力，是值得探討的產業話題。峰會由國家音樂產業基地、中國廣告協會、無限星空、歌行世紀、奇奇妙想等行業企業一起互動，探討音樂行銷、元宇宙音樂會等創新性產業發展，我們一起頭腦風暴出新火花，創新確實是第一動力。

廣告節第二天，是中國元宇宙廣告與數字行銷峰會。我與中國廣告協會數字元宇宙工作委員會及多位業內大咖一起探討元宇宙產業、虛實如何結合等話題。元宇宙已經有不少落地應用，例如北京的「五隻貓」專案。數元委一年內組織和參加了百餘場元宇宙相關的大會與會議，包括參與制定數字人法律研究報告和行銷標準、孵化中國首個綠色消費元宇宙「元圈宇宙」，以及頒發有關數字人和藏品行銷等系列榜單等等。黑鏡科技在現場以一張照

片，不到一分鐘就生成了我的第一個數字人。這就是中國新產業的飛快發展速度！

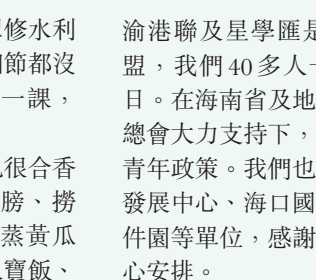
第二站，往福州探訪師弟，主要在四百多位歷史名人、影響了半部中國近代史的三坊七巷參觀，到林則徐紀念館深度學習他的生平事跡。「苟利國家生死以，豈因禍福避趨之」，林則徐在近代史對內地和香港影響巨大，一生波瀾壯闊極度精彩。他在福州出生成長，踏上仕途赴京再到虎門銷煙，戴罪遠赴新疆伊犁修水利農業造福百姓……香港課本很多細節都沒有展開講述，這次我大「補」了一課，建議各位也去福州看看。

「陽康」後得吃補，福州美食也很合香港人的胃口，我已代大家品嚐蹄膀、撈化、肉燕、魚丸、壇燒八味、清蒸黃瓜魚、大乾麵、扁食、粉乾、海鮮八寶飯、荔枝肉、蚵仔煎等。美食是人間煙火，也是文化活化石，我終於開始知道肉燕、扁食、餛飩、雲吞、抄手有什麼不同了。另外，福州的溫泉、市內公園和福道都很舒服，值得去看看。

第三站海口，是在旅途中收到北京高校香港學生聯合會陳主席邀請，組團參加海南港澳青年創新創業服務中心揭牌儀式。我在內地多年，被很多前輩幫助過，我也希望以學長身



◆福州林則徐紀念館深度學習(上)。於海南海口慶祝港聯 9 歲生日快樂!(下)



◆作者/圖片：文旅部香港青年中華文化傳播大使 梁家儉

青年廣場舉辦「YS 學園祭」 遊走二次元藝術

香港文匯報訊 柴灣青年廣場由即日起至 1 月 16 日舉辦「YS 學園祭」，以「N 次元夢想集結」為主題，目的是讓青年互相交流對二次元藝術的興趣，並於三次元空間盡情發揮才華與活力。「YS 學園祭」包括現正舉行的三項活動：「躍動！潮玩 Figurine」、「萌·動同人展」、「動漫大本營」。

「躍動！潮玩 Figurine」集合六個 1.5 米高的吸晴潮玩角色，鬼馬可愛且各具潮玩藝術家的個人風格，吸引了一眾參觀者合照打卡。由藝術家們創作的籃球和籃球機動感十足，並結合潮流與藝術元素帶動現場氣氛，引來籃球愛好者們排隊體驗。他們亦舉辦了工作坊及分享會，跟大家近距離交流。除此之外，更邀得本港籃球員卓卓、蘇伊俊、體育節目主持何振然，以及擬動香港體育基金《郵 JUMP!》青年籃球隊出席「潮玩·籃球競技賽」，兩位籃球精英向青年籃球隊分享了與籃球的青春故事，並寄語他們要學習規劃生活來為籃球訓練爭取更多機會和選擇，更在現場展示了專業籃球技巧，並拋出「技巧模仿賽」挑戰，邀請《郵 JUMP!》青年籃球隊及現場觀眾參賽。

「萌·動同人展」的「同人區舞台」為觀眾帶來多隊香港人氣女團，可愛甜美又兼備青春能量，還請來 Cosplayer (角色扮演者) 及舞台表演同好參演，



◆「動漫大本營」設置多個動漫故事布置。

他們通過表演燃動整個 Y 劇場，與台下的支持者和同好們熱情交流，以活力感染在場的每一位，並透過舞台將自己的創意傳遞出去。「同人文化市集」亦拓展成為交流心得、分享靈感的平台，各式人氣偶像及 Cosplay (角色扮演) 周邊大多來自於親手製作，精美的同時融入別出心裁的個人創意，活動同時邀請大專學生參與擔任檔主，培育在校學生的創業思維。

青年廣場提供平台讓 Cosplay 愛好者們濟濟一堂，除了高度還原角色的精心裝扮，還有隨性可愛的動漫配搭，使青春氣息洋溢整個青年廣場，讓擁有相同愛好的小伙伴駐足交流。是次活動還設有「Cosplay 道具製作工作坊」，讓青年人有機會親自製作道具，體驗箇中樂趣。位於 5 樓及 6 樓的「動漫大本營」營造了一個全方位的打卡區域，活動設置多個人氣動漫故事布置，包括不同動漫的角色與場景，人氣動漫躍出屏幕讓參加者化身熱門動漫主角，盡情探索從現實世界穿越至嚮往已久的二次元世界。