



鮮艷的色彩、動感的旋律、歡樂的互動，近年來「綻放大館」都以光雕投影創意匯演給不少市民帶來驚喜。今年春節期間，大館的光雕投影匯演《流光幻夢》再度上演，並以全新互動設計、的士高舞曲加上專業舞者充滿科技感的演出，為觀眾奉上一場摩登與復古兼具的「狂熱派對」。

●文：香港文匯報

記者 陳藝

圖：由主辦方提供



●林敏兒(中)、羅洛民(左)、曾華威接受採訪。 陳藝 攝

邀觀眾共舞 開啟新年狂熱派對



●(從左至右)創意及技術夥伴 The Electric Canvas 投影設計師 Peter Milne、大館表演藝術主管及執行監製葉健鈴、主創團隊 The Collective：項目總監林敏兒、技術總監 Andy Stokes、美術總監 Frédéric Bussière 及音樂總監劉曉江。

「綻放大館」2026《流光幻夢》

時間：即日起至2月22日 18:30-21:00 (每小時一場)

地點：大館檢閱廣場

「光雕繪本」2026

時間：即日起至2月22日 18:45-21:30

地點：大館監獄操場

AI時代仍要對原創有信心

《流光幻夢》開場便以頗具創意的動畫呈現帶領觀眾迅速找回了的士高風靡時的年代記憶，項目2D及3D動畫師羅洛民、曾華威應邀接受了香港文匯報採訪。已有10年行業經驗的曾華威在大學畢業後曾在一家大型企業擔任電影後期和動畫合成，也正是在那段日子當中，他認識了如今和他並肩作戰的夥伴羅洛民。從普通崗位到夥伴作為團隊獨立負責大

《流光幻夢》以香港上世紀七八十年代的士高潮流為靈感，並糅合本地中西合璧的文化特色，以求帶領觀眾進入萬花筒般的霓虹的士高夢境。與此同時，大館的「光雕繪本」計劃也正在展出由新一代藝術家在業界專業團隊指導下所創作的最新立體光雕投影作品。在此，觀眾可欣賞到6部不同作品，感受新一代藝術家在創作中的成長與突破。

把「體驗」留給觀眾

作為「綻放大館」的5周年作品，《流光幻夢》此次旨在為觀眾「創造一次難忘的體驗」。是次表演的主創團隊、跨媒介藝術團體 The Collective 項目總監林敏兒在接受香港文匯報採訪時表示，希望這次的匯演對於觀眾來說是「容易理解且有共鳴的」。

在視覺上，團隊將「舞獅」、「功夫電影」、「上世紀七十年代荷里活經典」這些紛繁的元素，和諧地統一在同一個「霓虹的士高夢」中，對此，林敏兒提到近年來在創作領域「本土情懷」幾乎有氾濫的趨勢，但她希望這一次不僅僅是「懷舊」，更是可以啟發大家有「未來感」的想像。

在表演的中後段，身着科技感服飾和裝備的專業舞者將會從大館建築中一起出動，跟隨音樂舞曲舞動，並邀請觀眾上台加入到舞者的隊伍。「體感互動裝置」的識別，會令觀眾的舞姿也被投影在建築之上。至於為什麼選中「的士高」，林敏兒解釋說，的士高樂曲尤其關注「身體的自由釋放」，觀眾可以根據節奏隨意舞動以抒發自己的想法。林敏兒認為「用戶體驗」和「情感鏈接」十分重要，「每年有很多展覽和表演，觀眾未必都記得看了什麼，但是他們會記得那晚的體驗。」她認為通過實現讓觀眾「一起舞蹈、一起參與」的環境，能讓觀眾創造出屬於自己獨一無二的記憶。

在互動技術實現方面，林敏兒表示多媒體項目難在要協調不同環節的科技、藝術專業人員。她提出藝術的非牟利性致使藝術和科技的結合成為一件有些困難的事，「科技未必為了藝術而生，藝術家需要主動去思考如何融合科技。」

基於此，她認為連續舉辦的「綻放大館」十分有意義，可為新一代藝術家們擁抱科技、探索科技和藝術的融合提供寶貴平台。

技術和創意強強聯合

是次項目的美術總監為遠在法國的 Frédéric Bussière，他在接受遠程採訪時表示：「要將一個為大量觀眾而設的『被動式』表演（我們希望觀眾人數會相當可觀！）與僅供單一使用者操作的互動體驗進行整合，是一項艱巨的挑戰。」

因此團隊必須思考：如何在不相互干擾的前提下，確保兩種觀眾群體都能獲得同等良好的體驗？如何清楚區分哪些內容是可互動的、哪些不是？如果完全沒有互動會發生什麼情況？為了回應這些問題，團隊從多方面着手：建立明確的藝術方向，讓它成為預先製作內容與即時生成內容之間的視覺「黏合劑」；在團隊內進行大量辯論，思考使用者體驗以及我們能在「趣味性」上推多遠而不讓觀眾迷失；判斷如何在「遊戲化」程度上取得平衡，以便觀眾能快速投入；並仔細考慮互動性與故事之間的關係——如何讓前者有效地支撐後者。

是次的團隊成員來自不同國家與年齡



●「光雕繪本 2026」作品《根源密語》



●「光雕繪本 2026」作品《沉迷》

「黑色」會顯現為「空色」——受環境光源影響會導致根本看不清楚。所以作品在最終顏色呈現上，還是以例如紅色、藍色、熒綠色之類的霓虹色為主。

羅洛民認為在他所負責的這部分動畫實現中，AI 還很難去替代，「AI 目前生成這麼大型的動畫工程還是不太方便，因為會涉及到細節修改，而 AI 目前很難單獨修改某一處小細節。」回想過去的兩年，AI 的大規模應用讓動畫師行業也有受到不小的衝擊。「可能很多觀眾現在在網絡上看到某個作品就會懷疑說是不

層，這便帶來了在前期討論過程中的眾多「不同意見」，團隊也意識到大家對「有趣」的定義各有不同，這源於各自對電子遊戲的經驗，甚至是對操作指示可讀性的不同理解。但也正因如此，團隊得以模擬來自不同背景和結構的觀眾意見，將表演的多元與包容性空間進一步加大。

Frédéric Bussière 回憶創作過程時表示，在與眾多不同的合作夥伴（包括動畫團隊、互動團隊、音樂創作人、虛擬舞者及編舞）合作的過程中，技術上的挑戰其實不少，但在創作的領域上挑戰卻不少。每個團隊都有自己對故事的理解與想像——「尤其是當我們的起點只是一份文字劇本時，所以我經常需要重新釐清和調整自己描述動作的方式，以確保最終能呈現出預期的敘事效果。」

他還透露在動作捕捉拍攝期間發生了一個有趣的插曲：編舞 Kenya 當時正在錄製舞蹈對戰場面的動作，不過他的表演在與 3D 動畫對比後顯得有點太慢。即使他已氣喘吁吁，Frédéric Bussière 仍請他「再快一倍」，這讓在場的人都露出了驚訝的表情。不過隨後舞者真的全力以赴地嘗試了一次，而且完美完成，從那之後，「可以再快一倍嗎？」就成為了團隊成員之間心照不宣的幽默故事。

據技術總監 Andy Stokes 介紹，關於創意實現上最困難的部分在於，大館營房大樓建築本身的「中空區域」（例如拱門及窗戶內的空間）比可投影的實體表面還要多。此外，可供投影的牆面及內嵌百葉簾表面並不平整，這又增添了一層難度。為了解決這個問題，團隊必須確保影像內容持續保持動態。除了部分元素營造出「附着於」建築表面的幻覺之外，其餘內容都必須填補在空白區域之間，否則整體效果會顯得破碎。Andy Stokes 特別提到了由 TEC (The Electric Canvas) 提供的 Lidar scans，這一技術使團隊得以精確地模擬重建建築表面的幾何結構。「若沒有這些資料，整個過程將需要大量的測試。我們還需在內部開發一套工作流程，將 3D 內容重新對應到平面投影上，而 The Electric Canvas 在這方面提供了專業的技術支援。」

是 AI 生成的呢，於是就降低了對作品的好奇和欣賞度。」最初羅洛民也會對此感到沮喪，但修復心情的方式就是投入到新的探索和製作中去。他和曾華威希望觀眾能帶着純粹的心情來欣賞此次的原創動畫呈現。

提及對於年輕動畫師的建議，曾華威和羅洛民都表示「要在 AI 時代中保持信心」。曾華威認為 AI 時代的技術發展十分迅速，但這對創意者的「思維突破」要求更高，需要持續保持對於世界的觀察，以創作出更多「讓人類感受到共鳴的東西」。

香港設計中心「設計馳祥」

傳統工藝x當代設計 與眾同賀新春馬年



●香港設計中心 The Steps 布置充滿新春氛圍。 主辦方供圖

香港文匯報訊 新春佳節之際，由文創產業發展處作為主要贊助由香港設計中心營運的 DX 設計館，正在舉辦「設計馳祥」新春系列活動。活動融合傳統工藝與當代設計，為市民與旅客打造充滿喜慶氛圍的設計體驗，讓創意與靈感在新春歡樂綻放。

「設計馳祥」新春布置

DX 設計館將換上馬年限定布置，打造多個打卡熱點。亮點包括二樓的大型織錦馬裝置，寓意駿馬奔騰；以及「互動許願牆」，讓訪客以布碎寫下新年願望，傳遞祝福。

設計師親授工作坊

一系列馬年主題的工作坊由專業設計師及藝術家親自指導，參加者可親手創作獨一無二的新春禮物，體驗設計的樂趣與可能。無論設計愛好者或初學者，都能在互

快閃館：設計馳祥

即日至2月25日

星期一至日 上午9時至晚上7時（公眾假期照常開放）

香港設計中心 DX 設計館 地下快閃館

動交流中拓展美學視野。其中「馬上如意，繩結掛飾工作坊」將帶領市民用一條紅繩，將吉祥編織成中式如意結，把祝福掛回家；「馬上點睛，醒獅彩繪工作坊」則邀請市民親手繪製專屬的吉祥醒獅；而「面塑」源自漢代，是傳承至今的國家級非遺藝術。「醒獅躍新歲，非遗面塑工作坊」更將帶領市民體驗千年技藝，在工作中自由創作，感受指尖上的非遗魅力。

駿馬醒獅賀新歲

DX 設計館將於2月23日（農曆大年初七）舉行的「駿馬醒獅賀新歲」表演，以鏗鏗鼓聲與靈動舞獅迎新春，寓意吉祥如意、鴻運當頭，與深水埗街坊及遊客共慶佳節。

DX 設計館致力以設計連結文化與生活，期望市民透過參加一系列新春活動，在歡樂氛圍中深入體驗設計的多元面貌。