



Planet Time 力求前進的解決辦法

簡介：香港大部分市民都住在人口稠密，地方擠迫的公共屋村，這情況在九龍尤為嚴重。他們缺乏地方學習，嬉戲，或發展他們的創意。加上，本地學校的資助額經常不足，令今日的青少年所接受的教育有所匱乏，他們對未來感到前景黯淡。這些都是當前社會的問題。就上述情況，有關當局雖然面對廣泛批評和市民一面倒的反對，仍然打算繼續進行西九龍文娛藝術區的計畫。

Planet Time 為西九龍文娛藝術區創作的藍圖是一個大綱藍圖，不但爲了發展該區所長，也爲使香港暢旺，將建立香港成爲世界級創意集中地。西九龍文娛藝術區不但是一個地產發展專案，更重要的是創意工業的整體發展（不單是藝術），必須在西九龍文娛藝術區的發展中占重要的地位，而創意工業界亦應有代表在將來成立的法團組織或委員會中。香港的創意工業已經有一定的良好發展。這個優勢是文娛藝術區的重要根基。

我們是誰？ **Planet Time** 是以香港爲基地的創意工廠，自 1985 年成立。發展至今，我們已有跨業務的背景，經營休憩，零售業和娛樂產品，領導世界潮流。

我們的大綱藍圖：現時有關西九龍文娛藝術區的文娛藝術發展各方面主要有以下兩點：

- 單有外形建築並不足以建立香港成爲真正的環球文娛藝術集中地。目前需要的是一個有前瞻性的文娛藝術政策。這個政策必須是可以改進的，並且具有活力的，而且不可由單一私營發展商負責。
- 要維持這樣一個大型世界級文化建設的營運，必須花費一筆龐大的費用。（英國的千禧穹蒼(Millennium Dome)的營運一年便需要 6 億英鎊，即港幣 72 億，並且需要由博彩業資助）除了發售物業外，還要靠其他持續的收入來源來維持。

要爲香港市民建立一個可行的方案，計畫的物業收益要先回饋市民，而這些收益應能讓西九龍文娛藝術區依靠自行生產的收入維持經營。

Planet Time 有答案，爲香港市民提供「Enter the Dragon」爲西九龍文娛藝術區的答案。**Planet Time** 相信能作爲香港市民的代表，並以香港市民的需要爲先。

「Enter the Dragon」是一個真正具代表性的建築，爲香港注入文化新泉，提供無

與倫比的機會，教育香港的藝術、音樂和設計人才，為他們提供展覽場地，同時為香港市民提供大型娛樂表演和休憩設施。

當代的代表作：「Enter the Dragon」的外形是一條大龍，上面由互動的透明天蓬覆蓋，這個天蓬是全球最大的日夜投影螢幕。「Enter the Dragon」能容納所有文化、娛樂和休憩設施，它能容納的市民數目也遠超于政府原先的計畫。加上，「Enter the Dragon」又設有百家塔（People's Pagoda），它是一座設計新穎的建築，穿插在整個設計裏。設計的重心是加入發展設施，推動年輕人成為香港未來的創意人才，因為只有年輕人才能真正為文娛藝術區帶來生命。

香港會力求在藝術、文化和創意方面成為世界級城市，而非購入其名而又名不副實的博物館，投資必須要從教育著手。

Planet Time 為文化發展和維持文化發展所持的 10 個概念：

1. **教育與發展** - 香港的長遠發展目標是建設世界級文化、藝術和具創意的教育設施。香港可以和我們的創意工業建立同業公會以表合作，展示其實力。現時香港在買辦和採購方面節節領先，並正鞏固實力，成為設計中心。香港有的是人才，只要有適合的措施和制度，停滯的電影業便可以復蘇。香港絕對可以成為世界時裝中心。
2. **為創意工業人才提供資助房屋，校舍和工作場地** - 以能負擔的價錢向學生和創意工業人才提供住屋，使他們能在該區生活和工作。我們相信，年輕人能為該區帶來無窮的動力和新元素。
3. **持續可行的財政來源** - 除了物業銷售和稅務以外，我們的「工業原則」是要創造並使用新的財政來源，以支持文娛藝術區的各項活動。為何香港堅持只依靠物業銷售呢？尤其是，在文娛藝術區的百家塔以觀光和娛樂為賣點，塔頂的賭場尤以遊客為目標，估計每年可帶來 100 億港元收入。比較起來，現時建議投放的 300 億港元，實屬九牛一毛，且又不能保證每年有足夠的收入來維持文娛藝術區的營運。如果有市場衝突那怎麼辦？新加坡也有營辦兩個賭場，即使美林投資公司也估計每年可以帶來 20 億美元的收入。
4. **無污染環境** - Planet Time 利用最新的設計和物料，解決公眾對區內受交通污染的關注，尤其是最近環境保護處宣佈區內不能進行跑步和太極等公眾活動。現時各方面的報告都不能提出可行的方案，解決這個嚴重的環境污染問題。

5. **寬闊場地 - Planet Time** 能提供更多真正的綠色場地、新鮮空氣，以及以家庭為主的娛樂設施，如划艇的小河、雨林、公園和沙灘/淺灘。所有設施都有外牆保護，可容納 5 萬人。
6. **交通往來，聯繫與融合 -** 文娛藝術區必須和周邊鄰舍融合，使之交通便捷，獲得更多動力。文娛藝術區的目的是為大眾市民服務，而非一小部分有專利的人仕。該區最高的容納人數為 10 萬人。
7. **社區和經濟利益 -** 產生正面的社區和經濟影響，尤其有利於周邊受忽略的社群，並能創造 2 萬份新的長工。(現時入圍的計畫僅能提供 5,000 份新職位。)
8. **有系統地發展 -** 尤其是文化設施，將其發展的規模和時間先後分配妥當，以配合香港藝術和文化團體多方面和時刻改變的需要和期望。
Planet Time 提議採用多面六面穹頂結構 (geodesic dome)，循序漸進地建築文娛藝術區內的各個主要建築。這個構思來自水晶和珍珠的形狀，設計可以令文娛藝術區隨時間發展增建，跟隨時間而變得更光彩奪目。
9. **有特色的地標 -** 我們的理念是要把本地文化加入設計中，並採用無與倫比的科技技術，帶來視覺享受。藉著活靈活現的龍型天幕，以及全球首個集旅遊觀光和娛樂於一身的垂直百家塔，Planet Time 定能使香港響譽全球。
Planet Time 的天幕採用透明的氟塑料製品——四氟乙烯與乙烯共聚物 (ETFE plastic)，比現時提交報告的使用方法更先進和更合乎成本效益。應該留意的是，入圍的三個計畫在報告上提到和展覽模型中使用的都是塑膠膜 (plastic sheeting)。它們並沒有提到用玻璃纖維興建天幕，忽略了用少量成本就可以把塑膠改頭換面。
10. **透明度/問責度 -** 文娛藝術區保持其透明度和問責度，以香港市民的最高和最大利益為依歸，確保香港市民明白這項投資的內容，並能獲得最高回報。