

# 桃源何處

「桃源何處——館藏仇英《桃源仙境圖》特展」現正於天津博物館舉行。《桃源仙境圖》是中國明代畫家仇英最具代表性的作品之一，是國家一級文物。是次展出還結合數字化技術，帶領參觀者沉浸式感受畫家筆下的「桃源仙境」。

圖為觀眾在欣賞《桃源仙境圖》。

中新社

## 市井萬象



# 人事與天命



## 人生在線

郭曉懿

一個人隨着年齡的增長，對於世間總有新的領悟。比如很多事情，或許未必能做到。這個想法，實在是年長之後的感悟。多年以前，總覺得什麼都能做成，不管眼前有多少困難壓力挑戰，茫然地很自信，總覺得自己能做到。所謂初生牛犢不怕虎。又像是王小波說的，處在人的黃金時代：「那一天我二十一歲，在我一生的黃金時代，我有好多奢望。我想愛，想吃，還想在一瞬間變成天上半明半暗的雲，後來我才知道，生活就是個緩慢受錘的過程，人一天天老下去，奢望也一天天消逝，最後變得像挨了錘的牛一樣。可是我過二十一歲生日時沒有預見到這一點。我覺得自己會永遠生猛下去，什麼也錘不了我。」

更年輕的時候，就像王小波形容的那樣，很生猛。有些事，也確實因為個人奮鬥而做到了。雖然客觀地，還有很多也沒有做到。多年以後，很明顯地發現，隨着年齡增長，體力、精力、記憶力都有所下滑，個人的狀態也不像十年以前了。於是，有一天醒來，突然在想，既然很多事情更加年輕，氣血更旺的時候都沒有做到，又怎麼能指望着年紀更大的時候，就一定能夠實現。

其實，這個一定能實現的想法，或許本身就是個誤導性的命題。閩南有句話，三分天注定，七分靠打拚。人力固然很重要，但是時勢、環境，甚至運氣，都

很重要。年齡越大，越發覺得，這些因素實在是人力無法掌控的。譬如，我們所見的很多企業，特別是高科技企業，之所以興盛龐大，固然有創始團隊的個人能力，但也是時勢使然。特別是在那個歷史階段，社會和世界都需要這樣的科技和手段，所以迅速發展壯大。後來者晚入十年，就算個人能力再強，科技再新，恐怕競爭格局和多年前比，早已天翻地覆，就很難有機會做大了。

但是，不一定能做到，不意味着一定做不到。既然人生還在進行時，誰也不知道未來會發生什麼。天下之事，乾坤未定，鹿死誰手，還未可知。也不要輕易否定了年輕時候的幹勁、衝勁，那份什麼都能成的想法。很多時候，事情就是在初生牛犢不怕虎的氣魄下，衝出來的。

只是現在隨着年齡閱歷增長，不再像是更加年輕時候那樣，茫然地自信了，而是看到了更多的因素和方面。要我說，不一定能做到的想法，比起一定能做到的想法，是隨着閱歷增長，思維進步了。總的來說，是思考問題更加全面了。

借用曾國藩的一句話：「凡成大事，人謀居半，天意居半。」所有人都知道，盡人事，聽天命。其實，在我看來，這句話的意思是，先要盡了人事，才能聽天命。如果連人事都不盡，如何談得上聽天命。而且，這句話更深入地說，縱使盡了人事，也不一定成，還要聽天命。很多事情，或許未必能做到。當真的盡了人事還不成，或許天意如此，也不需要再怨天尤人了。



## 自由談

楊不秋

最近看了《狂瀾》。無論角色大小，很多演員都瀟灑了一把演技，十分出彩，值得一看。這是個掃黑除惡，正定勝邪的故事，時間線橫跨新世紀以來的二十餘年，眾多人物角色的人生經歷和命運跌宕都貫穿於社會發展和時代巨變之中。通過對比他們各自對道德標尺的把握，和是非黑白的選擇，展現了光榮與理想、信念與堅持，勇氣與擔當。主人公安欣從朝氣蓬勃到白髮蒼蒼，從鬥志昂揚到暮氣沉沉，從心直口快到言不由衷，不變的是他對正義的執著追求；也正是這種執著支撐他一邊在漫長的黑暗裏等待光明，一邊繼續前行。這就是擇善固執。

擇善固執，出自《禮記·中庸》：「誠

者，擇善而固執之者也。」選擇正確的事情去做，且一直堅持不變。歷史上有許多擇善固執的名人軼事：不事權貴的嵇康，不為斗米折腰的陶淵明，耿介進諫的魏徵，英勇抗金的岳飛，廉潔剛正的海瑞，銷煙抗英的林則徐，等等。

相比順勢而為，潮流所趨的堅持不懈，和主流對立，逆潮而上的擇善固執就顯得尤為艱難，甚至還要付出生命的代價。有曠世之才的嵇康，無法改變被鍾會陷害的命運，廣陵散終成絕唱；令金敵聞風喪膽的岳飛，沒躲過佞臣奸賊的暗算，就義於昏庸國君的屠刀。這些赫赫有名的大人物，有大智慧，心明眼亮，明辨是非，是為「擇善」，他們也有大膽量，無懼逆行的壓力和險阻，有底氣「固執」。

實際上，因為擇善固執而載入史冊的不僅是大人物。最近我讀到明初的洪武四大案。空印案中，「時帝方盛怒……丞相御史莫敢諫」，一介書生鄭士利，借助當時平民

可以直接上書的渠道，大膽向朱元璋解釋空印的操作僅為權宜之計，並非官員們刻意欺君瞞上，並陳說誅殺官員不僅沒有法律依據，也會造成重大的人才損失。雖然他所言皆實，卻終獲罪勞改，朱元璋仍然「竟殺空印者」，無人幸免。這種擇善固執的勇氣和堅持，並沒有改變歷史的走向，但是這個沒有任何官職和背景的小人物，卻在《明史》中以《鄭士利傳》留名千古。可見，不論身份高低，無關事件大小，擇善固執的人，心中的準則，賦予他們莫大的勇氣去執著、去堅持，不計得失。

講回《狂瀾》劇組的演員。有的已經出名，也懂得珍惜自己的羽毛，不借聲名去兌現財富；有的還未出名，默默耕耘了多年，終於等來了合適的劇本和角色。他們的堅持，讓觀眾看清了演技和流量的分野。感謝《狂瀾》這部作品，一個傑出的警察，一個精彩的故事，一群優秀的演員，讓我又一次感受到了擇善固執的力量和價值。



## HK人與事

鄭凱迎

電視與電商兩者似是風馬牛不相干的行業，但在今天，合而為一的似是提升營收的一種手段。《大公報》二月十五日刊登了一篇報道有關有線電視宣布終止收費電視服務的行業狀況，標題為《TVB力拓電商 擴收入來源自救》，行文提及TVB近年財務報表一直讓股東不安，二〇二一年度股東期內應佔虧損高達六點四七億元……而二〇二二年中期仍蝕約二點二億元；並指出來自電商業務收入為四點六一億元，佔整體收入比重百分之二十五，最後還指出「電商業務已發展成為TVB其中一個增長引擎」。

這篇報道帶出電視與電商結合的趨勢，這或會是電視行業未來的可能方向。過去兩年電視收益下滑受疫情的打擊，但成熟的新媒體視頻平台湧現的影響力度不容忽視。

支持電視服務的營運資源來自——免費電視是依靠廣告客戶支持，收取廣告費用，收費電視主要是收取訂戶費用，兼可收取廣告費用，亦有原創節目的發行而得享收益。這種營運模式，在八九十年代及千禧年代市場資源一直支持這兩類服務，營運者得享利潤從而保持服務質素。但自從互聯網技術發展出新媒體，越來越多、越來越普及時，這類新媒體能承載的內容多樣化，改變了觀眾尋求訊息及娛樂的取向，亦影響了廣告客戶產品的宣傳推廣策略，電視服務由「唯一」變為「被選」的趨勢了。

香港的電視服務自麗的呼聲的有線播出至今六十七年間，發牌制度規範了有線、無線、收費、免費等的服務方式；不同服務方式共存的現象也因不受廣播條例規管的新媒體視頻平台出現已開始面臨新的挑戰，廣告收入及傳統用戶量的下滑成為不可逆轉的現實。這種現象在內地更為明顯、直接及較早出現，湖南衛視在二〇一八至二〇一九年兩年間廣告招標總額對比下降百分之七十五，這種極端的下滑的原因估計是

# 電視與電商



電商已成為一些行業的重要業務。

資料圖片

環境所致、服務未能貼近觀眾脈搏、節目質素下降及新媒體視頻平台的競爭等等。

在香港，呈現的狀況也相類似，從TVB公布的資料看，二〇一四年的香港電視廣播營業額——指電視及其他數碼媒體廣告為主要收入來源為三十四點二億（佔年總收入的百分之六十九），到二〇二一年下滑至十二點二五億（佔年總收入的百分之四十二）；最近的二〇一九至二〇二〇兩年間對比更下降達百分之四十，令人驚訝；從其總收入百分比看，近年TVB的廣告收入比重減低了，依賴其他收入作出補充。

攜手電商，是近年內地傳統電視媒體求新求變及拓展營銷渠道的共識，目標是改變過分依賴廣告的單一收入途徑；電視晚會的演藝形式有龐大的受眾基礎，商品接入是最有效的，內地的「雙十一」全民搶購日，電商如阿里巴巴、京東、蘇寧等聯合電視晚會，將採購娛樂結合；自二〇一五年始，湖南衛視、浙江衛視、北京衛視、深圳衛視、東方衛視等已與不同電商合作，成為狂歡消費盛會，開啟了新的電視娛樂購物生態。除了綜藝節目，這種電視與電商的合作也延伸至電視劇，過去在劇中情節植入產品，發展至邊看邊買的T2O（TV to Online）新模式。

湖南衛視負責人呂煥斌在二〇一七年的年度報告總結指出：「從互聯網上崛起的新媒體就是一群野蠻人，我們應尊敬他們創新的野蠻精神，但絕不能被

他們的行為嚇倒」。這或多或少反映內地電視媒體面對新媒體挑戰的態度——堅守內容、整合新舊媒體、實現跨屏互動、推動用戶轉化、捍衛電視媒體。

從TVB二〇二二年中期報告看到，香港電視廣播半年營業額（如上指廣告為主要收入）佔總收入百分之三十三，而經收購納入旗下的電子商貿公司代客賣貨業務額佔總收入百分之二十五（淨利潤遠較廣告為低）。同是地面免費電視的Viu TV同期的廣告有百分之三十三的增長，收入有近三點九億（約五千萬美元），實現盈利。儘管其收視份額較TVB低，但找不到發展電商業務的跡象。

TVB去年年底發出一份公告，指在商貿年代，其集團「在迎接多元商機里程碑上，王牌節目引流到電商平台交易所發揮到TVB資源協同效應，已成定局為一個完整的創新商業模式」。由電視平台宣傳商品兼備電商平台銷售商品，以「看」、「聽」、「玩」、「購」吸納觀眾，是一個改變。

香港彈丸之地，有三家地面免費電視及兩家收費電視（執筆時其中一家剛向政府退回牌照，營運至五月底），互相競爭七百萬人的眼球及本地廣告之時，又要面對新媒體視頻平台蠶食有限的資源，傳統的「做節目，爭收視，賣廣告」的經營模式是否已達崩潰臨界點？找出路是營運者的頭等大事，如TVB所言結合電商是否會是一個機會？或是電視行業生存的唯一選擇？

# 作為「遊戲」的電影



## 如是我見

賴秀俞

程耳的電影《無名》上映後，好評之外，不少人的共同感受是，電影「線頭」太多，謎團重重。不過，倘若我們從遊戲視角來考察《無名》以及一系列與之相似的電影，可以發現，謎正是這類電影的核心。對程耳而言，猜謎與解謎可謂其作者性的象徵。無論是以前的《羅曼蒂克消亡史》，還是這次的《無名》，它們指向一種當代華語電影的趨勢，那就是對遊戲思維的模擬。觀眾觀看這類電影的過程，也是玩劇情遊戲的過程。事實上，「劇本殺」等遊戲已成為當今文娛產業的一大主題。而這類電影往往通過締造遊戲場景，模擬遊戲體驗，經由觀眾的推理與解謎，方得以真正地「完成」。因此，這類電影具有強烈的互動性。無怪乎有觀眾將觀看程耳作品的過程視為「拼圖」。

遊戲思維在電影藝術中的介入，顯示電影的視聽設計已不僅僅局限於故事的內容，而在於故事的講法。換言之，故事講了什麼並不重要，重要的是故事是如何被講述出來的。二〇二一年的《刺殺小說家》用鏡頭模擬遊戲視角，已讓我們在大銀幕中領略電影的遊戲化。而這次程耳的《無名》延續



電影《無名》將在香港上映。

上一部作品《羅曼蒂克消亡史》的敘事風格，讓觀眾返回他所建構的民國想像時空，進行解謎。不過，相對於後者，《無名》通過大量線索的投擲，大大降低了遊戲難度。同時在視聽語言上採取了更為商業化的設計，上下鏡頭之間的「頂真」讓整個故事的時間順序有跡可循，使觀眾能夠更容易在這個遊戲中獲得快感體驗。

可以說，作為一部電影，《無名》同時也是一個在沉浸感方面表現優秀的「遊戲」。梁朝偉飾演的何先生與王一博飾演的葉先生是共產黨地下革命的前輩與後生，二者之間的代際關係固然暗示着革命的血脈傳承，但二人在影片中後段為了獲取日本人的信任而故意設計的殊死搏鬥，讓人完全相信他們此刻正是置對方於死地。日本投降後，作為「漢奸」的葉先生在被捕的卡車上對何先生的挑戰，不得不教人對他恨得咬牙切齒。這樣的沉浸感使觀眾的解謎動力得以延續至影片片尾。

影片中的服裝、食物、動物皆是解謎的一環。程耳用三類狗的差異隱喻抗戰期間的三種生命形態；民國上海街頭點心店的拿破崙蛋糕是傳遞消息的載體；而地下革命者衣袖黏上的血跡代表着難以忘記的殺戮；領帶則暗示一個年輕、天真的革命青年在巨變的年代，急遽成熟的內心世界。而影片中的大部分心理活動，更依靠鏡子完成。此外，在內容上，這些謎題不僅局限於電影本身，還有其廣闊的歷史維度與其他電影作品的互文性。由江疏影飾演的女特務在審問現場

對梁朝偉一訴哀腸時，鄭蘋如的真實故事與李安改編自張愛玲小說的《色，戒》在《無名》中相遇。這一次，梁朝偉從《色，戒》中的「當事人」搖身一變為這段慘烈愛情的旁觀者。

不過，這些由一系列革命者組成的敘事並不局限於一個簡單的潛伏故事。很多人因為其中的諜戰情節，將之與《風聲》相提並論。實際上二者相當不同。《無名》的焦點並不在於潛伏本身，而在於展現民國往事的「裏子」——一個以華麗的外表包裹的頹廢世界。其精髓是此中的灰色地帶，以及身處於幽暗之間的靈魂。當程耳屢屢將電影的時間軸定位於一九三七年至一九四五年之間時，不難看出他對民國作為巨變時代的深深着迷。而通往民國往事的暗道，在程耳的想像中，則是作為「拼圖遊戲」的電影。不僅僅程耳的創作，起碼在可見的未來裏，華語電影的遊戲化將會更加普遍和顯著。這至少意味着，電影固然還是一個講故事載體——故事對於電影而言仍然是重中之重，但它講故事的方式注定要迎接更多革新的可能性。