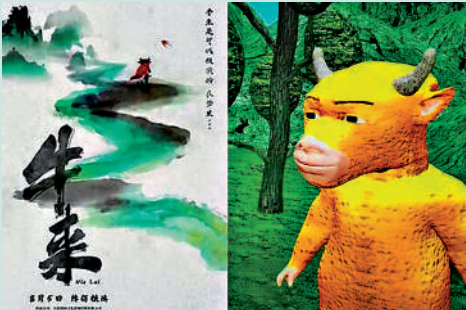


清奇。►動畫電影《牛來》的畫風



「嘲諷經濟學」

近日，內地一部由母子二人耗時多年、以極低成本手工完成的動畫電影《牛來》，意外成為社交媒體上的話題中心。影片上映初期該片幾乎無人問津，票房不到八千元人民幣；但隨着「畫風粗糙」「劇情離奇」等吐槽在網絡擴散，觀眾反而開始抱着「到底有多爛」的心態走進影院，票房迅速增長破三千萬人民幣。外媒更以「嘲諷經濟學」（scomomics）概括這種現象。

有趣的是，這未必只是電影市場的一次偶然。它背後折射的，其實是相當普遍的大眾獵奇心理。

人天生對「反常」的事物敏感。一部電影如果被形容為感人、精彩、製作精良，觀眾或許會產生興趣，但這些形容詞並不稀奇；可當一部電影被全網嘲笑為「爛到離譜」，情況就完全不同了。人們會忍不住問：究竟爛成什麼樣？自己親眼看過之後，又會有什麼感覺？

於是，「不好看」反而變成了最有效的宣傳。

這種心理在餐飲業同樣存在。一家餐廳推出造型奇怪、味道古怪的「黑暗料理」，明知可能不好吃，仍會有人專程排隊，只為親自試一口，然後拍照、評論，再把體驗分享出去。消費者購買的已經不只是食物，而是一個可以講給別人聽的故事。

《牛來》也是如此。當觀眾從「欣賞一部電影」變成「親自見證一個網絡奇觀」，電影票就有了另一種價值。有人是獵奇，有人是玩梗，有人則單純想確認網評究竟是真是假。社交媒體正在把這種獵奇心理放大。

「嘲諷經濟學」有意思的地方正在這裏：今天的消費，有時並不是為了得到最好的東西，而是為了親自確認一件「到底有多不可思議」的事情。人類的好奇心，從來都是一門很好的生意。



樂活
潘少

逢周一、二見報

畫，像活的身體

十七世紀末，法國作家夏爾·佩羅在《古今平行論》中比較古代、文藝復興與自己時代的藝術。他最關心的，不只是人物畫得像不像，而是一幅畫如何把眾多人物組織成一個不可拆散的整體。

在他眼中，夏爾·勒布倫（Charles Le Brun，一六一九至一六九〇）的《大流士之帳篷》（The Tent of Darius）正好示範了這件事。畫中描繪亞歷山大戰勝大流士後，前往探望被俘的波斯王室。所有人物都面對同一件事：征服者突然出現在他們眼前，而他們的命運，如今就在征服者的手上。

可是，勒布倫沒有讓所有人以同一張驚恐的臉回應。

大流士的母親承受着年老與苦難，伏在亞歷山大腳前哀求；大流士的妻子流着眼淚，恐懼地望向掌握她命運的人；斯塔蒂拉（Statira）似乎除了流淚，再沒有其他可以依靠的東西；年輕的帕里薩蒂絲（Parisatis）在驚慌之中帶着幾分好奇；小王子望着亞歷山大，顯得驚訝，卻仍保留王族出身帶來的自信；奴隸低下頭，幾乎被恐懼壓倒。

每個人都不同，卻沒有一個人不在同一個事件之中。這正是佩羅欣賞勒布倫的地方。好的構圖不是把所有人物變得一樣，而是讓不同的年齡、身份、性格，對同一件事情產生不同程度的反應。驚訝、敬畏、恐懼與悲傷彼此不同，卻共同指向亞歷山大的出現。

這是「一體而不單調」（unity without uniformity）。佩羅因此想到一個很漂亮的比喻。他說，優秀的現代繪畫就像「一個活的身體」：「優秀的現代作品與活的身體之間存在一種類比，兩者的各個部分都緊密相連，因此只能存在於它所在的位置，不能任意移動。」

相反，他把許多古代繪畫比作「一堆胡亂堆放的石頭」：把其中一塊搬走，甚至重新排列，整體似乎也沒有什麼不同。這也許是佩羅對「構圖」最簡單的解釋：構圖不是把許多漂亮的東西放在同一幅畫裏，而是讓每一個主體的位置變得必要。

這也像說生命，生命中的每一部分之所以存在，或許都為了與其他部分一起活着，才構成美麗的人生。



普通讀者
米哈

逢周一、五見報

動畫電影《牛來》成了今年暑期檔的「奇觀」。這部電影被網友吐槽「如同3D新手入門作品」，建模粗糙，畫面崩壞。上映十天，累計票房僅為約七千元人民幣，累計觀影人次不到三百人。但此後，逆轉出現了，票房快速上升，直奔千萬。其原因，據說是粗糙的畫面曝光後，反而引起了網友的興趣，許多人決定買票去一探究竟。此時，目的已經不是看電影，而是滿足獵奇心理，走進電影院的，與其說是「觀眾」，不如說「觀光客」或「探險家」。

八月二十日，此前製作《黑神話：悟空》（下稱：《悟空》）的公司「遊戲科學」放出了他們新作《黑神話：鍾馗》（下稱：《鍾馗》）一條十五分鐘的實機演示。誰懂「實機演示」這四個字的含金量？不是預告片，不是概念片，也不是花絮，而是實打實的遊戲畫面。預告片的任務，是把正式作品裏最精彩、最吸引人的部分剪出來給你看。電影如此，遊戲也是如此。可是實機演示不一樣，它把真正的遊玩畫面直接端到你面前。這背後其實是一種自信：我不怕你看。

《功夫女足》終於在香港上映，熱愛周星馳的觀眾引頸以待。從初出道的「星仔」至近年的「星爺」，周星馳在觀眾心中的地位與日俱增。不過，仍有部分觀眾覺得周星馳的作品通俗搞笑，難登大雅之堂。是次《功夫女足》在全球公映的都是普通話版本，少部分觀眾便覺得「星爺」不再重視香港市場：「並非拍給香港人看……」我卻好奇奇怪，近期另一齣爆紅電影《給阿嬤的情書》主要以潮汕方言為對白，難道就不是給香港人看嗎？優秀的藝術作品從來都沒有語

言限制，觀眾自能與作品溝通並產生共鳴。

事實上，「星爺」不論是主演抑或擔任導演，其作品都有強烈的個人風格。喜劇體裁讓觀眾從嬉笑當中感受人生酸苦，角色從逆境當中掙扎向上。表演形式方面，「星爺」的語言節奏往往令人出乎意料，其身體動作亦讓觀眾喜出望外。《功夫女足》由張藝興飾演的師叔公，被戲謔時渾身不適，形成類似「霹靂舞」的形體舞動，就是承襲「星爺」以往的表演模式。或許部分觀眾不以為意，但這是「星

表演藝術作為「以人為本」的專業，如何為AI年代定下標準和底線，長路漫漫。然而AI的前奏曲已經近在眼前：藝術科技。

去年閉幕的東九龍文化中心正是藝術科技的旗艦場館。二〇一六年在昔日牛頭角下村舉行動土禮時，當時藝術科技還不太為人所知，更遑論AI。十年後看東九，當日以藝術科技定位有相當的前瞻性。逾四十億港元的工程，正好為「十五五」規劃綱要中的「中外文化藝術交流中心建設」提供新內容。

八月八日晚，由「樂樂國樂團」主辦的「互動媒體音樂會及教

育計劃：總結音樂會」，在一千二百座位的劇院演出七首融合音樂與科技媒體藝術的作品，其中包括徵集境內外大專生入選作品，以一年時間訓練香港教育大學等校同學創作及設計的實驗動畫、媒體藝術，配合室內樂同步演奏，達到通過藝術科技交流的目的。

作品大致分為兩個主題。首先是傳統文化，由香港演藝學院作曲系同學付子妃創作的《扛菩薩》，七件樂器與同步播放的錄像有機配合（附圖），在深圳教授視覺設計的李冠佑解釋演出部分用了AI結合。接着文毅豐為日本神明「Su-

隨着《牛來》更多細節披露，「手搓」二字被反覆提及。在工業流水線製品的時代，那些出於手動操作完成的東西，常被冠以「手搓」標籤。就像月亮反射太陽的光，手搓也成為工業流水線的鏡像，凡是後者可以應用的領域，大概率同步產生對應的「手搓」製品。或因如此，「手搓」常被賦予堅持、匠心等含義。AI工具的普及，降低了手搓的成本，提高了手搓的效率，也增強了手搓者的興趣和勇氣。

不過，僅從藝術作品而言，

儘管官方特別註明，影片來自仍在開發中的版本，最終成品可能有所不同，但光是這十五分鐘，已經足夠讓全網沸騰。影片發布後迅速登上B站、YouTube等平台的熱門位置，國內外玩家的討論幾乎同時炸開。

所以這一次《鍾馗》的內容，我反而不太想多說了。畫面、戰鬥、場景、Boss，一片讚好。「遊戲科學」自己也很清楚，這仍然只是早期開發版本，但僅僅一年左右的開發時間，就能拿出這樣的東西，已經足夠讓人期待。更有意思的是海外玩家的反

應。有人說遊戲科學把《悟空》賺到的錢，花在了正確的地方。還有人說，如果遊戲科學沒有先發《悟空》，人們看到這條影片，大概會以為是假的。這句話其實很有分量。《悟空》最大的意義，可能不只是賣了多少份，而是替中國遊戲建立了一種「信用」。以前你拿出一段畫面，外國玩家可以懷疑你是在做CG或是AI；現在《鍾馗》拿出來，他們第一個想到的卻是：哦，這就是做出《悟空》的那群人。

而最讓我期待的，反而是另一類評論：有人開始問，我應該去哪

「手搓」不宜濫用

「黑鍾馗」

星爺的禪意

藝術科技旗艦

走進馬賽馬拉國家保護區

道德品質

樂問集

墟里

普通讀者

實字採聞

責任編輯：李兆桐

是其關鍵的評價標準，至於生產者或生產過程的故事，反而不是最重要的。而不和品質掛鉤的「手搓」，所能提供或提升的，充其量只能是某種情緒價值。因此，在讚賞「手搓」蘊藏的創造活力以及匠心堅守的同時，切不可把「手搓」當作可以濫用的標籤。



知見錄

胡一峰

逢周一、三、五見報

裏了解鍾馗的故事？然後中國網友在下面告訴他，《搜神記》《淮南子》《太平廣記》。《悟空》之後，又一輪文化輸出可能真的要來了。

以前我們需要翻譯，把中國故事講給世界聽；現在，一個遊戲角色就足以讓別人主動問：他到底是誰？



大川集

利貞

逢周一、五見報

爺」天馬行空的想像方式，更能帶領觀眾馳騁於無限空間，最終又能回到生活日常。《功夫女足》不再糾纏於角色的來歷及背景，只著眼於當下的比賽過程，核心主旨：「踢波就是為了踢波」，更見禪意。



文藝中年

輕羽

逢周一、二、三見報

環境保育方面，台灣郭又嘉、鄧心瑀的《擱淺》，運用水面下的聲效描述人與鯨互動。任教於教大的葡萄牙作曲家Carlos Brito Dias以靜態手法表達潮水的去留。香港作曲家許德彰更以石頭及樂器殘響之間的氣息帶出原始效果。最後樂團創辦人梁志鏘指揮重演五輯《大埔剪影》，以日常風貌重溫廣福邨火災前的美好氛圍。



樂問集

周光藹

逢周一見報

有「知恥近乎勇」的說法，提倡反思個人行為，知羞而改。美國文化則傾向個人主義，以自我為尊，以資本積累為榮，成功的定義常和經濟實力及由此衍生的政治資本掛鉤，個人道德品質沒那麼重要。近年來美國政要大都拒絕認錯，將道歉視為軟弱的表現。一條道走到黑，遭到批評後死不悔改反倒幫他們獲得更多政治資本和民間支持。

Long亦覺得，多數時候，我們應該批評某種行為，而不是對個人進行人身攻擊，這樣更有助於改變他人的行為。然而碰到無恥的人，道德譴責根本無關痛癢，起不到任何作用，看看美國「上流」人物當今的做派就知道了。



墟里

葉歌

逢周一、三見報