

繁花星移，生生不息



黛西札記 李夢

樂音與布景互為呼應，綿延流暢，一氣呵成。

早前與《廿四節氣》編舞、香港舞蹈團藝術總監楊雲濤交流，聽他分享編創此作的初衷。三年疫情，蔓延全球且破壞力十足，提醒我們尊重並善待自然，而「廿四節氣」作為中國傳統農耕文化的重要構成，不單指導春耕秋收，更承載古時人們與自然相伴共生的奧義。香港舞蹈團排演此劇，並非意在重現古代農耕生活方式與節奏，而是以舊時智慧思考當下日常，喚醒久居城市的你我，對於自然萬物的注目與思考。

如同楊雲濤所言，《廿四節氣》是一齣在觀感上相當愉悅的作品。不同地域和文化背景的創作團隊，將其各自對於「節氣」與東方文化的思考加添其中，並未令到整部作品深奧難解，反而予觀者輕盈自在之感。韓國作曲家金哲煥筆下旋律豐盈流暢，以電子配器詮釋傳統韻律；同樣來自韓國的服裝設計師閔天泓與本地布景設計師LCM配合無間，因應季節流轉為不同舞段設計服裝及布景：清明以綠色；芒種以黃色；寒露、大雪和大寒，則用鮮明對照的黑白雙色應景；而來自台灣地區的數碼影像

設計師林經堯，同樣以簡約手法配合舞台和服裝色彩與舞者律動，再輔以香氣充盈其間，台上台下渾然如一，共同模擬穿行古今、既有東方哲思又不乏抽象與現代意味的唯美空間。

一眾舞者的表現同樣亮眼。編舞並未為二十四節氣編排二十四段舞，而是揀選驚蟄、秋分等九個節氣編創九個舞段，餘下段落則以音樂牽引，避免「填」得太滿，更顯留白之趣。舞段或以獨舞，或以群舞及雙人舞，時而澎湃昂揚如大風起，時而婉約浪漫似春萌動。舞者以肢體語言模擬自然風物、模擬農耕場景，更重要的是，藉由舞與樂的互動牽引觀者情緒，突破寫實語境，直抵寫意與抽象的詩意氛圍之中。

如今都在談論如何講好中國故事和香港故事，在我看來，香港舞蹈團此番新作，便是一次上佳嘗試。善用國際編創團隊，以當代筆法講述中國傳統，在香港東西文化匯融的城市首演，且親切易懂、流暢生動，尤是難得。



▲香港舞蹈團新創大型舞蹈詩《廿四節氣》。

遊豫園



如是我見 陸小鹿

過「雙節」，朋友來上海玩，第一站，帶她去豫園。豫園，是上海人的後花園。逛豫園、買國貨、吃綠波廊、賞花燈，是我們此次豫園之旅的活動安排。豫園裏有很多百年老字號美食舖子。南翔小籠包是必吃之美點。創立於清光緒二十六年的南翔饅頭店，距今已有一百二十年歷史。小籠包系江南名點，南翔小籠包以皮薄、餡多而出名。店家還搭配售賣梨膏露，這是本地一種草本飲料，清涼可口，解膩去腥，故成為南翔小籠的最佳搭配飲品。人多坐館子需要排隊，不如買一隻南翔灌湯包，相當於大號小籠包，汁水又多又鮮，內餡是用蟹粉製作的，將麥管輕輕插入包體，像吸飲料一般吸出暖暖的湯汁，吸盡湯汁，再搭配梨膏露來吃包子，既解了饑，又可以留出肚子繼續打卡別家老字號。

徜徉在豫園老字號一條街，真會覺得自己的胃還不夠大。「大壺春」生煎、「真老大房」鮮肉月餅、「沈大成」拉糕、「丁義興」烤鴨卷、「鮮得來」排骨年糕、「喬家柵」鬆糕、「德大西菜社」脆皮法棍泡芙……每一樣看着都好想吃。總之，若想遍嘗上海特色小吃，空胃來豫園就對了。

除了吃，豫園的小商品舖子也是多，最有特色的是國貨齊全。這些年，國貨回暖，人們意識到經典品牌不但價廉物美，還承載了我們的童年情懷。此次豫園之行，我買下一罐友誼牌雪花

膏，一盒百雀羚護手膏，這兩件護膚品都是我童年時代常用的。包裝仍是老包裝，味道仍是老味道，時光好似飛回從前。豫園裏還有很多民間非遺文化舖子：剪紙、製扇、刻字、畫肖像……我和朋友挑了一個剪紙攤位，讓老師傅給我們剪側影。紅色的剪紙用胡桃木色的相框裝起來，就是一件有意義的家居裝飾品了。在豫園，最好留出寬裕的時間，不着急，慢慢逛，一定可以滿載而歸。

來豫園，綠波廊也是必打卡之處。綠波廊位於豫園九曲橋畔，是明嘉靖年間的老建築，距今已有四百餘年，與湖心亭相映成輝。因其糕點造型精美，菜式海派，故常被挑選為接待世界政要之場所。店內陳列了許多名人造訪綠波廊時的留影。我們點了一份「夫人點心」：長壽桃、順風葉、小櫻子、葫蘆酥，每一件都又美又好吃。

這是二〇一四年上海舉辦亞信峰會期間第一夫人們吃的點心，故名為「夫人套點」。等位時，排在我前面的是一對八十多歲的老人，「阿拉爺年紀大了，一定要帶他們來吃個綠波廊圓下夢。」老人們的女兒如此說。綠波廊，已然成為上海人心目中的一塊金字招牌。

吃完綠波廊，再去九曲橋上賞花燈，這是過節遊豫園的重頭戲。亭台樓榭，小橋流水，洋溢出濃郁的中國風。「明月裝飾了你的窗子，你裝飾了別人的夢」，人在景中遊，景中人也成了被別人觀賞的一道風景線，熙熙攘攘的人群烘托出紅塵煙火的熱鬧和繁榮。夜幕之下，一片歡歌笑語，不禁感嘆人間值得。



東言西就 沈言

香江花月夜

在一年中月亮最圓最美的中秋明月夜，思緒不禁隨月華起舞。「月有陰晴圓缺，人有悲歡離合，此事古難全。」天上的月與地上的人，因着陰晴圓缺與悲歡離合的交互，產生了天上人間的共情，月與人因此不再遙不可及。從盛唐青蓮居士的「青天有月來幾時？我今停杯一問之」，到大宋東坡居士的「明月幾時有？把酒問青天」，明月作為文人墨客吟詠、對話乃至追問的不二之選，在詩詞世界擁有幾乎無可匹敵的符號意象。

明月寄託着無限情思，承載着無盡鄉愁。古往今來，最膾炙人口的明月詩非《靜夜思》莫屬。「舉頭望明月，低頭思故鄉」，詩仙李白床前的一輪明月，於一俯首之際，將望月之舉與思鄉之情水乳交融。每個人的眼中都有一輪明月，每個人的心中都有一縷鄉愁：那是「明月出天山，蒼茫雲海間」的慨然悲情；那是「共看明月應垂淚，一夜鄉心五處同」的黯然傷感；那是

「小樓昨夜又東風，故國不堪回首月明中」的無盡愁緒；那是「今夜月明人盡望，不知秋思落誰家」的寂寥心情；那是「春風又綠江南岸，明月何時照我還」的反覆思忖；那是「此生此夜不長好，明月明年何處看」的無常感懷；那是「露從今夜白，月是故鄉明」的不變執念；那是「三湘愁鬢逢秋色，萬里歸心對月明」的滿心歸意；那是「海上生明月，天涯共此時」的心靈慰藉；那是「但願人長久，千里共嬋娟」的平生夙願……

鄺波在《唐詩簡史》中，將李白的《靜夜思》、張九齡的《望月懷遠》和張若虛的《春江花月夜》，並稱為盛唐三大明月詩。從「床前明月光，疑是地上霜」的直白曉暢，到「海上生明月，天涯共此時」的古拙大氣，再到「春江潮水連海平，海上明月共潮生」的雄渾磅礴，大有開啟詩國盛唐氣象之勢。對於《春江花月夜》，清末文學家王闈運不吝「孤篇橫絕，竟為大家」之譽，

聞一多稱其為「詩中的詩，頂峰上的頂峰」。鄺波則指，從整個詩歌史的角度看，張若虛的《春江花月夜》對明月在詩詞文學中的意象可謂最經典，毫無疑問具有里程碑式的奠基之功。

《春江花月夜》通過對春、江、花、月、夜五大主題錯落有致的描繪，呈現一幅幽美遼遠的春江月夜圖，融詩情、畫意與哲理於一體，將讀者引入物我兩忘的境界，從生活際遇至人生感慨，再至天地思索，表現出憂絕的宇宙意識，令人嘆為觀止。聞一多將此境界形容為：「一個更深沉、更寥廓、更寧靜的境界！在神奇的永恆前面，作者只有錯愕，沒有憧憬，沒有悲傷……『有限』與『無限』、『有情』與『無情』——詩人與『永恆』猝然相遇，一見如故，於是談開了。」

張若虛在《春江花月夜》中追問「江畔何人初見月，江月何年初照人」，慨嘆「人生代代無窮已，江月年年只相似。不知

江月待何人，但見長江送流水」，與李白在《把酒問月》中感言「今人不見古時月，今月曾經照古人。古人今人若流水，共看明月皆如此」，竟有異曲同工之妙。與白駒過隙的短暫人生相比，亙古不變的明月才是世間永恆。流光在生命中悄然逝去，從古人與明月的最初相遇，直至明月與今人的最近相守，面對生命的迷茫與困惑，張若虛的千古一問可有答案？或許，發問本身即是關鍵之所在，至於答案已經無關緊要了。置身月華如水的流光之中，環顧世界，回望歷史，更洞察內心，豁然開朗也好，怡然自得也罷，無非是尋求一種天地人的和諧。

同一輪圓月，穿越古今，照耀着古人與今人，共話千秋家國。彼時明月，曾照亮了古代先賢的求索之路，撫慰了文化托命之人的心靈；此時明月，正注視着千年文脈的廣闊之途，光耀着文化傳薪之人的星空。但願，香江花月夜，有書香盈袖。但願，明月映文心，夢圓共此時。

張若虛在《春江花月夜》中追問「江畔何人初見月，江月何年初照人」，慨嘆「人生代代無窮已，江月年年只相似。不知

「典亞藝博2023」



市井萬象

近日，「典亞藝博2023」在香港會議展覽中心舉行預展，展覽邀請香港本地及海外藝廊展示從中國古代青銅器到當代藝術的不同類別的收藏品。圖為觀眾在參觀各式展品。

中新社

致敬過江龍



英倫漫話 江恆

今年是小龍逝世五十周年，提起他對世界的貢獻，人們熟知的無疑是中華武術和功夫電影，但有一個領域他也堪稱先驅，卻常被外界忽略，更欠缺對他的補償。

日前，英國文化專欄作家托馬斯·霍布斯撰文提到英國人對國際功夫巨星李小龍的印象，普遍認為他是英俊瀟灑、出神入化的武術大師，正如曾是武術家的美國作家馬修·波利在傳記《李小龍：生命》中所說，生性好動的李小龍就像「一匹被拴住的野馬」，這句話完美地詮釋了他在銀幕上令人眼花繚亂的戰鬥方式——旋風般的飛踢、空中彈出的雙節棍、讓對手不安的吶喊以及雙拳以擊劍手般優雅地擊打敵人。

儘管李小龍英年早逝，但他不僅鞏固了中華武術在全球的主流地位，也衝破了此前阻礙許多亞洲演員進入荷里活的障礙，尤其在銀幕上，他那虎視眈眈的眼神和快速的近戰風格深入人心，激勵了眾多動作電影導演以及像康納·麥格雷戈和羅伊斯·格雷西這樣傑出的格鬥世界冠軍。如波利書中所寫：「在李小龍之前，你只能在銀幕上看到笨拙的拳擊打鬥，但在他之後，所有的電影都充滿了踢腿和握拳，甚至蝙蝠俠也開始像李小龍一樣戰鬥。」

然而，對於李小龍的精神遺產，波利在傳記中有一樣幾乎沒有提及，那便是他對電子遊戲世界的巨大影響。用托馬斯的話說，日本和美國大型遊戲工作室的開發者在成長過程中，都在研究李小龍的電影。因此，當遊戲在上世紀八十年代真正起飛時，他顯然是一個參考點，不論遊戲行業是否願意完全承認其對李小龍的抄襲程度。比如，公認的「格鬥遊戲之父」、一九八四年的街機經典《功夫大師》，就沿襲了一九七八年在李小龍去世後上映的電影《死亡遊戲》中的打鬥方式，玩家登上一座陰暗的塔樓，並在一層又一層的關卡中擊敗對手。此外，《空手道冠軍》、《街

頭霸王》和《功夫》等早期錦標賽風格的格鬥遊戲，也都是李小龍電影《龍爭虎鬥》中一對一、殊死搏鬥的模仿。

再如，在流行的清版動作遊戲（beat'em up）中，幾乎每一款主打產品都有一個角色複製了李小龍的頑強精神，像《街頭霸王II》中的飛龍、《真人快打》中的劉康、《死或生》中的李劍以及《鐵拳》中的馬歌爾·羅，都是以他的形象塑造。據說遊戲商為了避免支付版權費，對這些角色使用了不同的名字，但他們看上去和李小龍沒什麼兩樣。按遊戲玩家的說法，這些角色是第一次玩時可以信賴的熟悉面孔，就好像出戰的就是李小龍本人，這也是許多格鬥遊戲都包含他的克隆體的原因所在。

另外，諸如《雙截龍》、《快打旋風》和《怒之鐵拳》等橫向卷軸打鬥遊戲，也讓人想起李小龍的戰鬥風格，以及他消滅大量壞人的方式。在這類遊戲的劇情中，主角經常處於劣勢，道路不斷變化，你感覺永遠被推到一個角落，只有在發現對手的弱點後才能反擊成功，這也與李小龍在《死亡遊戲》中所做的如出一轍，電影裏他與由前NBA球星賈巴爾飾演的巨人交手，並專門攻擊巨人敏感的眼睛。

如同英國電子遊戲作家戴夫·庫克在《勇往直前》一書中所言，「你總能感覺到李小龍的角色處於生存模式，幾乎完全靠本能行動，提前兩步思考如何擊敗每個對手，並為自己創造空間，這樣他就不會被超越。」書中提到，「李小龍擁有閃電般的能力，甚至可以用腳擊打敵人或阻擋對方的攻擊。清版動作遊戲迫使你以這種方式對待每一

場戰鬥，利用你掌握的每一個動作來消滅大批敵人。可以毫不誇張地說，李小龍的技能和電影從一開始就影響了遊戲。」

熱門遊戲《二次打擊》的開發商達尼洛·巴博薩坦承，正是受到李小龍的啟發，他在遊戲中展現了李小龍以藝術而又強悍的戰鬥方式對付大量敵人的能力。用他的話說，「即使是到了今天，我們仍然看到很多動作遊戲，試圖向玩家提供成為一名偉大武術家的體驗，我確信這些遊戲開發者都愛上了李小龍的電影和那種興奮感。將神奇變為現實總是會鼓舞人心，尤其是對遊戲開發者而言。」

波利在後來的訪問中也提到，李小龍值得被稱為電子遊戲的鼻祖，雖然很遺憾他過早離世，無法像後來人那樣使用遊戲手柄玩遊戲，但這並沒有改變他在整個歷史上對遊戲開發者產生的變革性影響。如果沒有李小龍，遊戲顯然會缺乏如此多的情感內容，他塑造了格鬥遊戲，並激勵一代又一代的遊戲開發者，是當之無愧的遊戲先驅之一。從某種意義上講，很多大型遊戲商都欠他一大筆錢。

電影《龍爭虎鬥》的導演羅伯特·克勞斯曾說，李小龍為中國人的精神貢獻良多，成為了他們持久的驕傲之源。波利深表認同，他說，當你看電影《超人》時，你知道主演克里斯托弗·里夫不會戰鬥或飛行，但李小龍在銀幕上所做的幾乎所有事情，他在現實生活中都可以做，他是一個只是碰巧演戲的超級英雄。製作一款下一代動作遊戲向李小龍致敬，是一個合適的方式，而它應該被稱為「李小龍遊戲」（Bruce-'em-ups）。



▲李小龍於電影《死亡遊戲》中穿著的經典黃色戰衣，亦成為了後期他在人們心中的經典形象代表。