

### 90後任性得起系列

■故事充滿科幻元素，究竟在「未來香港」的地鐵車廂裡，會發生什麼事呢？

# 四子追逐動畫夢 押上前途與機遇

■其中三位成員平時便在一百呎的工作室「奮鬥」。朱慧恩攝

於很多行業來說，香港市場太細，似乎是原罪。港產片無得發圍？「市場太細！」本地動畫無得做？「市場太細！」本地網絡小說不成風氣，也因「市場太細」。而事實上，本地有理想、有熱誠的人不少，他們不甘現狀，為理想，甘願打拚。初創動畫企業Stunga Lab，由四位90後組成，他們無懼目前動畫行業上的種種困境，趁着還年輕，邁出追夢的一步。

文：香港文匯報記者 朱慧恩 部分圖片由受訪者提供

首次遇上幾位90後那天，對於他們來說是別具意義的日子，因為他們的原創動畫作品入選了「第五屆動畫支援計劃」。阿正、Carol、Shadow及Chris是相識多年的大學同學，畢業後各自在香港及台灣兩地從事動畫或遊戲設計，然而，踏出社會後卻發現現實不盡如人意，眼前出現了分岔路——是繼續安守本分，做不喜歡的事？還是踏出一步，做自己喜歡的事？理想與現實眼前，他們選擇了後者。無他，就是趁年輕，還有任性的機會，闖一番罷了。

#### 工作碰壁不甘現狀

那天下午，記者到訪了四人位於新蒲崗某工業大廈的工作室，面積約一百呎，乾淨整潔，桌上有數部電腦，就是他們平常工作的地方。四人相識多年，大學畢業後各自在擅長的領域打拚。讀相關的科目，做喜愛的行業，一切看似理想，然而真正踏入社會後，卻發現理想與現實竟有很大落差。

從事動畫或遊戲製作，總予人一種發揮創意小宇宙的工作，事實上，「所謂的創意行業並不是真的很注重創意。」四人不禁笑說。他們表示，無論是動畫還是遊戲製作，其實都是接order工作，能給自己真正發揮空間很有限。一腔熱誠的年輕人入了憧憬的行業，雖然工作尚算穩定，卻發現原來不是那回事，心裡難免失落，於是，腦海裡劃過了許多想法。「是不是就這樣打一輩子工呢？」「會有機會追尋自己的夢想嗎？」就是因為夢想二字，四人便走在一起。

#### 組成初創企業

四人的夢想由組成企業「Stunga Lab」開始。作品成功入選「第五屆動畫支援計劃」，除了獲得資助外，更有機會在影視展上展示作品。四個愛好科幻故事及神秘學的年輕人，連作品名稱，也科幻過人。名字中的「213」，是源於據說人死後會輕了二十一克，因為重二十一克的靈魂離開了肉體。

參賽作品，甚具科幻玩味，充滿新奇元素。故事設定在香港未來，講述未來的香港爆發喪屍病毒，喪屍和人工智能機械人聚在一起會發生什麼事情呢？「最初純粹是大家一起brainstorm，每人提出一個元素，喪屍、美少女、機械人……最後便創作目前的故事。」阿正說。四人擅長的領域不同，做2D動畫出身的Carol負責構思故事，做遊戲製作出身的Chris和Shadow則負責以技術發展日趨成熟的game engine製片，而「隊長」阿正則由「度橋」到製作均會參與。

#### 為理想放棄機遇

天馬行空的科幻故事贏得評判青睞，也是為眾人打了一支強心針。作品成功入圍了，四人也繼續朝著目標進發，冀最終能為作品打造品牌。九十後的他們尚算年輕，但阿正卻告訴記者這一行生命週期不長。「從事這行需要的創意很多，而人大了，創意就會減少，身體機能受損很嚴重。」他們笑言。

打造品牌非一朝一夕，四人計劃按部就班進行中。阿正與Carol是Stunga Lab的全職員工，而Shadow及Chris則是兼職，這個一百呎的小空間就是他們的另一個家。由早上到夜晚，坐在電腦前，不斷構思故事，不斷修改作品。「過程中我們會不斷磨合、反思、修改作品，作為創作者就是喜愛不停地與自己的內心對話。」

當作為「門外漢」的記者問及製作一段短片所需的最大成本時，原本以為會收到一堆理性的數字，而眾人的答案是：「最大的成本是我們犧牲了各自的前途



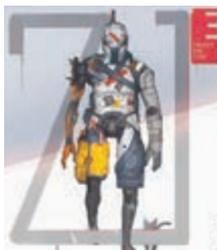
■左起：阿正、Chris、Carol及Shadow組成動畫企業「Stunga Lab」，追尋自己的動畫夢。朱慧恩攝

及很多的機遇。」所謂的前途與機遇，就是一眾成員原本有份穩定的全職（雖然與理想有差距）、有不錯的收入、每位成員為做好眼前工作，推掉了許多job。四人諱言過程中，經歷了很多的內心掙扎。

以往各自打工，只需做好自己本分，然而，出來創業無論是製作、行銷以至集資，都要一手包辦，因此每做一個決定，都要深思熟慮，因為押上的除了自己前途外，還有拍檔的前途，因此除了家人外，亦要對拍檔負責。「在香港給自已發揮的空間不多，為理想，我們踏出了這一步，然而，再有理想，都會『消底』，作為成年人，我們需要對家人負責。而大家犧牲各自工作，我們同時便要對每一位組員負責。」Shadow說。



■角色設計圖



■充滿科幻元素的作品，一定少不了機械人。

## 冀以作品打造 branding

作品贏得資助金額是值得高興，但接下來的計劃卻更為重要。雖然作品「21」仍處於初階，但四人亦早已在腦海裡有周詳的想法，創作的最終



■參賽短片充滿科幻元素。

目的是讓觀眾認同作品中所帶出的「世界觀」，打造出屬於自己 branding。他們希望讓大家知道原來在香港這個小地方，也有能力創造屬於自己的IP。此外，四人亦希望短片能做出更多元化的發展，例如是次作品以game engine的形式創作，可以將作品遊戲化，又或者衍生出周邊產品，把片中的角色變成實體產品。

當然，有足夠的資金是計劃成功的重要一步。而近年則興起以眾籌的方式集資，而Stunga Lab亦看準了此機會，嘗試計劃以眾籌集資。「所謂的『金主』，其實不一定是一個人，現在有很多不同的平台眾籌，創作者可以把計劃上載展示給大眾看，吸引眾眾，從而集資。」阿正說。因

此，對於他們來說，短片就如一張成績表，判斷目前的idea是否受歡迎。

提及把角色進行實體商品化，他們亦表示早已在角色設計上有相關的考慮。例如視角上能造出一個人物角色，可是當要把它實體化後是否具可行性，例如機械人的關節是因太複雜而無法實體化，又或者如何實體化後仍能保持產品原貌，如果套件做得太複雜，成本便會上升。雖說短片的創作還在進行中，但四人均表示過程中會一邊與客戶交流，一邊尋找合作機會，他們認為邊創作邊推廣是必要的，起碼知道觀眾的反應，讓自己心裡有數，進而逐步調整作品。

## 資助計劃助動畫企業

製作一套作品資金是不可忽視的。而本地亦有支援計劃提供予初創企業。例如香港電台的「電視節目外判計劃」，當中便有包含「動畫單元」供製作人申請。而「動畫支援計劃」也是途徑之一。計劃的資助類別分為兩種，分別是「初創動畫企業」及「小型動畫企業」，而Stunga Lab則是初創類別的優勝者之一。

在動畫支援計劃的網站上，會上載歷屆的得獎作品，而作為本地著名的動畫電影導演袁建滔則認為此舉有助廣告客戶接觸動畫師或動畫企業。「對很多

有意做動畫廣告的客戶來說，有時可能不太會表達自己的要求，所以當他們想物色合適的動畫師或動畫企業便不容易，因此上述的網站便作為一個平台讓客戶選擇合適的對象。當然，他認為計劃亦有改善的地方，例如在宣傳或與客戶交接的層面上尚有改善之處。他認為有政府政策的介入對於推廣本地動畫亦是絕對有優勢的，甚至乎澳門借鑒了是次計劃的經驗，雖然暫時未成功製作出一部動畫電影，但有政策的支持，最少在公司層面上可以做得住。

## 多媒體行業路難行

四人告訴記者，在本地從事多媒體創作的行業，平均收入並不高。

首先，他們認為，本港暫時未有一個具影響力的工會助整個行業爭取福利，其次就是市場大細的問題。市場細，沒辦法用高人工聘人，而且與別的行業不同，這一行業的工作可以在家進行，因此很多外國公司傾向找一些人工較低廉的國家例如印度、馬來

西亞，只需約用香港三分之一的人工有相若 quality 的產出，因此外國公司未必會聘用本地人。



■作品設計手稿

### 採訪手記：

到訪四人工作室的那天，正值中秋節期間。他們笑言見拍檔多過見家人，連中秋節也在工作室過。訪問期間，他們向記者分享了趕「尾班車」又或者工作至凌晨三四點的經歷，訪談過程中四人不時開玩笑兼「互整」對方，可是笑聲背後，其實有淚。四人走到一起，難免會意見不合，會吵架，會生氣，會流淚，可是，初衷未曾改變。

阿正說自己「硬頸」，其他行業都好搵錢，自己偏唔信命，人哋得，自己無理由唔得。記者在整理錄音稿時，重聽了他們談內心掙扎的部分，感受更深。記得

當時阿正談到別人會說自己傻，做一些無錢又浪費時間的事情，阿正說了句：「係啊，我有我自己嘅犧牲，我覺得值得犧牲的你無辦法阻止我，我係咁嘅，係咁嘅。」好一句「我有我自己嘅犧牲」。每當提起年輕人創業時，我們很容易地說「他們願意走出 comfort zone 去創業」，但記者不願意斷言他們走出 comfort zone，因為在未創業前，他們也不是處於十分理想的狀態，只是他們願意冒險去追尋自己的夢想。夢想，很多人發完夢也只是去想，而他們則踏出了那一步。

## Nike 創辦人的後備計劃

從零創夢 王嘉裕 90後創業者

你覺得成為一個成功的企業家，需要擁有願意冒險的精神嗎？需要有意豁出一切去換取成功的態度嗎？

Joseph Raffiee及Jie Feng的研究論文中曾提及：「企業家會為自己留一條後路」，例如於創業後仍保留舊有的工作，他們創業的失敗率是33%低於那些豁出一切去嘗試創業的人。

Nike 創辦人 Phil Knight 的故事會讓我了解到，越冒險的人往往越容易失敗。Phil 在1964年開始出售運動鞋，當時不管他有多討厭他的會計師工作，他依舊在全心全意地付出努力，希望可以做出一番成績來，希望能夠在會計師行業闖出一片天。他的自傳中曾描述當時的他隨遇而安，抱著一個消極的心態將他的運動品牌交給別人營運，當

營運漸漸上軌道時，他才選擇於1969年辭職，全職投入他的運動品牌項目中。

另一個鮮為人知的故事是現時全球市值最高的蘋果公司，其創辦人除了喬布斯以外，其實還有另一名開創者，在蘋果公司發展穩定後才選擇辭去他在電腦公司HP的正職，全心全意發展蘋果電腦公司，並於1980年成功成為上市公司。

世界知名網絡搜尋公司谷歌的兩個創辦人，於1996年成立谷歌，但仍繼續他們在史丹福大學的博士課程，沒有選擇馬上放棄學習，全心投入創業的項目中，更曾於1997年打算以兩百萬美金出售谷歌，好讓他們能繼續全心專注於學業上。

還有很多其他的成功例子，比如曾贏得奧斯卡的著名導演 Ava Du-Vernay、著名恐怖小說大師 Stephen King、著名贏得美國音樂最高殊榮

Grammy Award 的 John Legend 等，他們都曾保留了原來跟自己的夢想毫不相關的工作，直至到獲取了少許成功，才選擇全職追求自己的夢想。

世界首富比爾蓋茨的傳奇創業也是如此，他並不是盲目行動，而是有計劃地跟學校申請一年休學，全心全意發展自己的項目，看看成效如何，為自己做好了後備的打算，若創業不成功，明年仍可以回到哈佛大學繼續上課完成課程。

假若你希望創業成功，不應盲目冒險，保持清醒的頭腦，學會分散風險，做好失敗的打算，為自己保留後路。我認為做每件事情都應計劃三個方案：一、最佳可發展情況，二、最有可能的發展情況，三、最壞事情發生的發展情況，盡量確保事情是按預期及掌握中進行，這才是真正成功企業家會做的事。

## 小交上演《藍月夜》 舞蹈「滑」入古典樂

香港小交響樂團（小交）將於10月21、22日帶來跨界之作《藍月夜》，在首席席指揮柏鵬（Christoph Poppen）的帶領下，樂團將為觀眾奉上舒伯特的B小調第八交響曲《未完成》，亦將與鋼琴家柏妮妮（Sophie Pacini）一起演奏莫扎特的第九鋼琴協奏曲《萊諾姆》。而演出的點題之作則在下半場，本地舞蹈家伍宇烈與李思聰將用舞蹈與樂隊的巧妙融合，呈現作曲大師荷格維德排練的《昇華之夜》。

伍宇烈在2011年至2013年曾擔任小交的駐團藝術家，與小交合作了多個融合舞蹈與音樂的跨界作品。

這一次，他帶著近年來表現亮眼的年輕編舞李思聰，為《昇華之夜》尋找表達的出口。《昇華之夜》是荷格維德於1899年的弦樂六重奏曲，取材自德國詩人戴默爾的詩集《女人與世界》中的同名長詩。詩中，一對男女漫步在黑夜森林中，他們的對話幽微迷離。舞台上，三個女舞者表現女子不同的階段，身上的長裙上不同的藍色運用，與之前鋼琴家Pacini的一席優雅藍裙成為微妙的呼應。伍宇



■《藍月夜》錄排照

烈說，希望作品與整晚的音樂會形成一個整體。從第一首《未完成》、到鋼琴的《萊諾姆》，再到《昇華之夜》，如欲言又止，然而而又未盡，氣氛迷人。舞者也不是突然登上台為樂隊伴舞，而是印證着早前的伏筆，種種細節的處理，都將讓舞蹈的融入顯得合理又自然。

舞蹈的動作語言主要由李思聰來發展創作。伍宇烈欣賞李思聰對細節的執着，「她的舞蹈語言很漂亮。」他說，「她排舞，對主題是有自己的看法及評論在其中的，而不只是排一個舞而已。我幾乎算是看着她長大，後來她去德國，又回來，結婚，慢慢形成自己的語言與風格，很辛勞地堅持。我們現在的創作環境，不是有很大空間給新編舞去take risk的，但我看到她的巨大潛力，希望和她一起合作，有這個機會和她share。」 文：草草