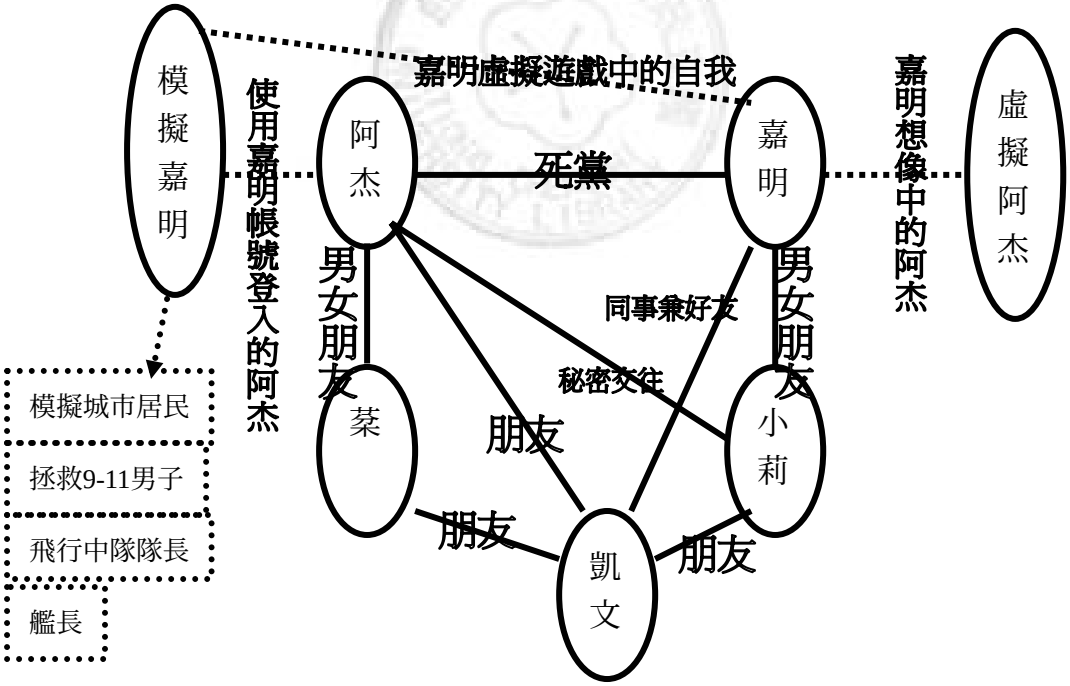
第四章 劇本內容探討

第一節 角色研究

戲劇角色必須擁有自己的慾望（desire）、恐懼（fear）、矛盾（conflict）、障礙（obstacles）、與動機（motivation）等等。藉由這些人格項目逐一型構出一個立體的角色。當然，如果只是一個功能性的角色，例如只出現一場戲的某種特定角色，則會使用刻板印象（stereotypes），或者陳腔濫調（cliché character）的角色帶過，節省描述刻畫的篇幅。

「隱藏層」故事裡面大概由幾個主要角色所構成：主角阿杰、嘉明、女主角小莉、男配角凱文、女配角棻，角色結構圖如下：



角色分析：

阿杰：

阿杰是一個不太討喜的男主角，甚至到故事後段會發現嘉明反而才是比較討喜的那位。阿杰的角色很清楚表現他的慾望（desire）與

恐懼（fear）：身為嘉明的好友，阿杰想要找出失蹤的嘉明。而且基於搶走嘉明女朋友的罪惡感，以及本身爭強好勝的性格，讓他無法放下這件事情不管。而他的恐懼，表面上是秘密戀情的曝光，心理深層則是怕一向輸給他的嘉明勝過他，並早就已經超脫與他競爭的局面，阿杰自己根本是輸到一無是處的輸家。

剛開始的慾望驅使著阿杰，讓他盡其所能地大肆找尋嘉明，可是在謎團逐一解開之後，阿杰的恐懼終於驅使他走向毀滅：將自己根本無法匹敵的嘉明給的子彈，打入腦袋當中。

嘉明：

反觀嘉明的角色是相當曖昧不明的。雖然這個真正的角色一直到戲劇的後半段才出現，不過他的人格形式，卻是由阿杰在虛擬遊戲之中，逐漸緩慢地嘗試與形塑出來。因為阿杰藉由不斷地扮演嘉明，才發現嘉明在其他人眼中的評價，並從嘉明的角度看到自己在他人眼中的評價。

不過，無論是遊戲中的嘉明或者隱藏層中的嘉明，都沒有確切的慾望與恐懼。因為角色設定上本身就想要塑造這個人的高度落差。從阿杰詮釋出來的嘉明可以瞭解，嘉明永遠輸給阿杰，連女友也被阿杰搶走，不過相對的，他卻從另一個方面找尋出路，而他發現這個世界是虛擬的一段記憶破片之後，反而得以輕鬆自在地擺脫所有「人世」間的紛擾，而遁入自己的世界裡面。或許可以說他是逃避，也或許可以說他是另一種思想開脫或頓悟。因此該角色一直都沒有明確的慾望或恐懼，係因他已經超脫一切，甚至是全知地操控一切，而冷眼看著過往的好友愚蠢地掙扎。

凱文：

凱文是一個功能性滿強的配角。他的作用就是幫助對虛擬世界不熟悉的阿杰，以及在關鍵時刻提出觀點，幫助阿杰找尋隱藏層的秘密。該角色有些平面化，可以看得出凱文被設計成有點怕事，是一個隱匿在自己的工作崗位上對電腦敲敲打打的傢伙（話說回來成天搞電腦的人本身就有一點這種傾向）。對他人還算和善，尤其遇到強勢的人的時候，會表現得有點唯唯諾諾。不過他仍然還是有一點自己的堅持，他在最後並沒有幫阿杰的槍裝上子彈，怕阿杰真的與嘉明發生不可挽回的衝突。

小莉：

跟阿杰一樣，是一個不太討喜的女主角。雖然跟嘉明在一起，卻又偷偷地與阿杰交往。最初的設計模型，並不是要塑造一個花心的女子，而只是一位屈服於人性脆弱面的傢伙，可能發生在我們周遭日常生活裡面的任何一位身上。小莉最後確認自己對嘉明的情感，是在發現有了孩子之後，而她第三幕中爆發情緒也是故事在真實世界主軸裡面的一個衝突點。

棻：

棻的角色慾望相當簡單：拍好片子、與男友阿杰在一起。恐懼則是失去男友。基本上這個角色是相當獨立的，因為她生活的重心放在紀錄片拍攝遠多於放在愛情上面，雖然與阿杰的關係陷入低潮，可是她仍在或許能夠獲取情報的前提之下跟阿杰有所聯絡。而且棻雖然在現實生活中掙扎，但是她對其餘的事情反而沒有多大的興趣，可以說是努力活在現在中的一個角色。她的出現主要是凸顯阿杰的花心，以及對照小莉的脆弱無力。

第二節 劇本的結構

「隱藏層」劇本的結構分配大致上如下：

1. 第一幕（Act I）裡面，序場（prelude）包含了最前三場，第序場帶出故事所發生的城市背景，介紹主角阿杰出場，第一場則轉換到遊戲中的場景，並接續到第二場與第三場。第一場所描述沙漠中的遊戲會持續出現，是故事的母題（motif）之一。第二場轉進入第三場，故事正式的開始，女主角小莉在此場出現，並浮現動機：阿杰與小莉的好友—嘉明—失蹤了，而他們嘗試著要解開這麼謎，找到這個朋友。
2. 第三場開始到第十八場算是第一幕的推展。其中第四場使用閃回（flash back）手法，讓嘉明出現，第五場用閃前（flash forward）手法，讓主角阿杰從故事結束之點開始從頭述說整個來龍去脈。而第十七與第十八場當中，阿杰發現虛擬遊戲當中竟然有一個隱藏的區域，虛擬嘉明所住的公寓，而且裡面住著另外一個虛擬的小莉，正在嘉明的公寓裡面沖澡。虛擬小莉誤認阿杰為嘉明，隱藏層的秘密首度出現，阿杰亦首次輕微經歷虛擬與真實交錯，故事的進入點（entry point）在此處出現。
3. 第十九場進入第二幕（Act II），往後，阿杰開始陸續登入到各個遊戲裡面去尋找嘉明的線索，卻發現嘉明留在電腦裡的網路遊戲，每一個都有小莉的化身，並且每一個嘉明自己都是英雄般的角色，讓他阿杰更加認為他好友是因為退縮的性格而選擇躲藏失蹤。從第二幕開始遊戲會展開六條故事線。大致上安排是分成兩大部分：其一是真實世界中，阿杰的各種調查行動，以及與周遭角色互動的關係；其二是阿杰在虛擬遊戲裡面的活動。

真實世界部分可分為三條主軸：各為為阿杰跟原來女朋友「菜」的關係、阿杰與嘉明女朋友「小莉」的關係，以及阿杰本身（當然還有嘉明的公司同事—配角凱文的幫助）的調查活動。

虛擬世界部分則出現了「模擬城市 Gomorrah」、遊戲「毀滅者」、與遊戲「母親之海」三條線。「模擬城市 Gomorrah」是往後隱藏層被發現的關鍵，而阿杰與凱文一直在這個城市裡面找尋答案，如何經由真實世界通往虛擬，或者是由虛擬世界通往真實；「模擬城市」提保存提供了舊文明城市街道的生活，城市裡面也包含了一個惡夢般的場景，也就是在第五場使用閃前（flash forward）敘事手法時出現的場景—一個黑白方格地板的客廳，老舊電視機不斷播放同一支度假勝地的廣告，該場景也是另一個解開隱藏層秘密的母題（motif）。「毀滅者」與「母親之海」兩個遊戲是鏡子的兩面，其實這兩個遊戲所訴說的是同一個時候的故事，只不過從兩個敵對方向的角色來觀看同一個時代。因此當兩個不同的遊戲玩到最後，會發生令阿杰困惑而交織在一起的狀態。

第二幕的另一個重點，是逐漸讓真實與虛擬界線模糊，所以安排了阿杰從真實世界進入嘉明隱藏在巷子裡面書房的經驗，而虛擬遊戲的內容則逐漸透露一切都只是一個回憶，或者一段歷史而已。

第二幕從第十九場開始到第七十三場為止，共用了五十四場來處理。而將故事推到高潮（climax）的部分也是分成兩線，從六十九場到七十三場，共四場來處理，一條是真實世界阿杰終於找到嘉明並和嘉明談判，卻發現自己早就處於弱勢，

無法和放棄一切超脫到隱藏層裡的嘉明達成任何共識。另一條線是虛擬遊戲裡面，當「毀滅者」和「母親之海」兩個遊戲合而為一，阿杰化身成嘉明在遊戲中發現上一個文明毀滅的時候，所遺留下來的一個「記憶核心」。而就在發現同時阿杰也察覺自己正被嘉明所設計的遊戲逼進死路。

4. 七十四場進入第三幕（Act III），阿杰在千鈞一髮之際逃出了遊戲，也因為遊戲中轉換的經驗，以及凱文無意中的一個動作，讓阿杰想出了解決之道。同時，真實世界當中阿杰與棻和小莉的感情面臨全面破碎的局面，而阿杰決定孤注一擲，再次進到隱藏層找嘉明解決問題。天真的阿杰進入隱藏層之後，仍然無法與嘉明對抗，喪失一切的阿杰接受了嘉明的安排，將解謎的子彈打入腦袋當中，矇懂之中，阿杰逐漸瞭解他們似乎都只是上一個時代所遺留下來記憶的片段而已。最後的第八十八場戲算是一個回馬槍（final kick），讓場景往外跳躍，從當初以為是遊戲，卻是真實的沙漠當中，未來的生物發現了「記憶核心」；同時也做全劇開場伏筆（planting）的呼應（pay-off），以首尾對映，環環相扣，完成全故事的敘述。

第三節 使用的隱喻與象徵手法

劇本當中所採用的隱喻與象徵，大致上如下：

1. 沙漠中精靈騎乘的那匹鴕鳥怪獸所發出的怪聲：咕嚕咕嚕。這算是一個聲音的母題（motif）。除了故事前端與後面有出現之外，故事當中也不斷出現。例如序場被抬出的網路咖啡青年嘴中發出的聲音，阿杰在公用電話裡面聽到的聲音等等。該聲音母題的出現是提醒觀眾，其實沙漠這一幕才是真正的「現

在」，才是真正的「真實」，是所有謎題的解答。

2. 有黑白方格地板的小客廳：

第五場就出現的一個場景。阿杰曾經在這邊做惡夢，最後嘉明也在這個地方與阿杰做最後的談判。這個場景不斷地強調這一切，無論真實虛擬，都只是一個腦袋中的記憶/遊戲。該場景所象徵的其實就是夢境本身。它是一個預知的夢境，它是一個延續到真實生活中的惡夢，它是一個永遠無法醒來的夢。因此該場景設計上就十分不寫實，類似舞台的設計，只有一小塊區域是有光線，其他全沒入黑暗當中，而在當中發生的事情，也都那麼的不真實，例如放在鳥籠裡的小女孩，自己沸騰的咖啡，飄浮在空中如氣球的小莉臉龐等等。

3. 香菸：

以海德格的術語來講，香菸的作用是「在面對即將發生的事物之際，將這個焦慮轉變為恐懼」，如此一來，香菸似乎可以使危險的來源更清晰、更可定義、觸手可及，將焦慮的非關係性格轉為一種和即將來臨的死亡「事實」性的關係，而一個人只能堅定自己，香菸造成了「對死亡的經常性鎮靜化」。

無論阿杰或凱文都抽煙。雖然嘉明沒有出現抽煙的戲，不過在嘉明房間或者屋頂的秘密基地都暗示著嘉明和這票哥們都是抽煙者。香菸是表現著控制恐懼與焦慮的象徵符號。膽小怕事的凱文煙癮奇大，甚至阿杰要進入不熟悉的虛擬遊戲之前或之後也都會抽煙。

雖然香菸是戲劇中太頻繁出現的一個道具，不過在隱藏層中仍然要塑造角色們的焦慮、恐懼，以及對生活、空間的空虛與無力感，還是借重這樣一個道具。而阿杰所偏好的 peace（和平

牌），其實也是一個小小的對比，因為阿杰從來不是一個 peaceful（和平的）人。

4. 不斷出現的小莉：

其實小莉的角色有許多個，現實生活中的小莉，「模擬城市」中的小莉，遊戲「毀滅者」中的小莉，遊戲「母親之海」中的單位 9-11 等等。現實生活中的小莉在角色塑造中討論過了，這邊略去不談。其餘的小莉，是反映「嘉明心目中應該是這樣的小莉」，以及當阿杰扮演嘉明的時候，阿杰看著如何對待嘉明/阿杰自己的小莉。這樣的角色扮演形塑出一個角色的多度面向，也嘗試讓她表現出不同的人性與層次。

5. 阿杰/嘉明

某種型態來說，阿杰與嘉明也是一體的兩面。因為故事的前半段安排由阿杰來虛擬扮演嘉明，而阿杰在嘉明活動的空間中，逐漸去學習別人如何看待他的好友，也學習他的好友如何看待他。經過這樣一種角色扮演/混亂的情況，一方面呈現出不同面向的角色，一方面也嘗試承接從電玩 RPG（角色扮演）以來的遊戲傳統。

6. 度假勝地的廣告：

這是搭配聲音母題的視覺母題。度假廣告一開始出現時，呈現出陽光、海灘、比基尼女郎、冰鎮飲料等度假般美好的感覺，可是當場景 dolly out，會發現那不過是鎖在電視機方框裡面的一支廣告，真實世界早已是一片荒漠，廣告不過是上一個文明所遺留下來的回憶而已。這個回憶，不斷地出現，在「母親之海」遊戲當中，或者那個惡夢般的黑白方格客廳都有，所以它自身的過度美好也是不斷地在提醒，這一切都不是真實。

第四節 視覺表現

劇本中想要塑造幾種不同的視覺元素，不過基礎的視覺色調還是冷色系的感覺：

1. 陰雨不斷，色調昏黑的城市：

   從一開始就不斷落雨，阿杰他們居住的城市。昏暗以及下雨本身就會構成滯重的感受，文學上如馬逵斯的百年孤寂就曾經讓馬康多城下了好幾年的雨，電影火線追緝令（Seven）裡、銀翼殺手（Blade Runner）的開場幾場戲，也都是重複著降雨的場景。

   使用深沈顏色和惱人雨水，無非是要襯托「真實」世界裡的痛苦和煩悶，所有人都浸泡在雨水裡，浸泡在自己的無限煩惱裡，反應出黑暗的一面，無論是城市或者人的內心。

   另一方面黑暗色調的城市會和明亮的虛擬世界成為強烈對比。無論是「模擬城市」、遊戲中的戰場上、或者隱藏層裡面，都是乾燥而光亮的地方。阿杰也有「打開一扇門走入光亮當中」的一個動作，而光亮的裡面，就是虛擬世界，就是遊戲、真相、真實、解脫之道。

   此種具黑白對照、明暗對比的高反差處理，為黑色電影（Film Noir）常用的手法，藉以隱喻故事中光明、黑暗面的對比。

2. 充滿人造垃圾的沙漠：

   這個場景要表現的是上一個文明毀壞之後所遺留下來的殘骸。一開始塑造成遊戲中的一個場景，並不會令人特別注意，但是隨著遊戲的進行，垃圾沙漠開始會突顯出它的意義。人造垃圾有一個姊妹版本，就是太空中的人造垃圾太空站，這兩組

場景基本上要呈現的視覺感受是同樣的，提醒觀看者這是上一個文明的殘留物。

3. 混亂的戰場：

劇情中的戰場有幾個，一個是在山谷當中，一個是在沙漠之中，一個是在太空。山谷那個場景沒有經過特殊的描述，不過沙漠之中一部份是被毀壞的城鎮，一部份是人造垃圾沙漠，而太空中的戰場則滿是漂浮的武器殘骸。混亂的場景當然影射著前一個文明的破敗，不過拿文明的混亂與衰落當作遊戲場景，在科學幻想作品中是常有的狀況[1]。而這樣的手法也是窠臼（cliché）手法的慣常運用；藉以使觀眾迅速進入本故事所需之氛圍背景。

4. 轉場設計：

場次的過場大概設計成兩種。一種是 fade out 處理，因為當阿杰登入或登出遊戲的時候，都會出現短暫的黑暗狀況。所以一滅一明就是虛擬與真實的互換。當這樣的設計可以被接受的時候，就會造成一定的節奏，不過這個過場使用是在舒緩場景替換的時候比較多。

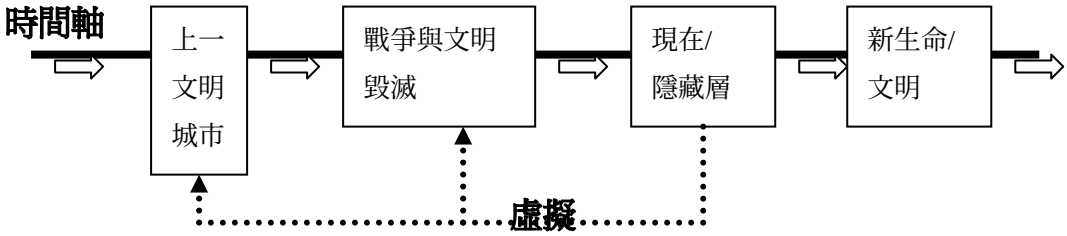
另一個過場設計，是使用開門的動作。當主角打開一扇門出去，就是跳入另一個場景裡面，中間可以省略其他的交代，並且不用擔心時間空間的限制。這個過場有兩個效果，其一可以混淆真實與虛幻之間的界線，一扇門之間可以來來去去許多不同的時空場景；其二可以壓縮故事，省去描寫如何抵達下一場景，節省敘事的時間。

[1] 這樣的例子不勝枚舉，九零年代之後較著名的幾個例子，例如「駭客任務」（the Matrix）敘述人類殘存在地底都市錫安（Zion），而真實的底表已經成為龐大下水道般的廢墟。「人工智慧」（AI）也使用到過去廢棄城市的場景、捍衛機密（Johnny Mnemonic）兩大部分場景，一部分是現代化高科技城市，另一部份則是在過去廢棄城市裡面。

這兩種過場，一個緩慢一個快速，可以搭配著調節使用，並且兩個都可以有穿梭時間空間的虛擬、虛幻效果，符合「隱藏層」所需要的風格。

5. 時間空間的處理：

時空的處理在隱藏層中顯得格外的重要。因為隱藏層採用跨越三大段時間的劇情方式。最初想採用「三明治」方式來處理，即未來—過去—未來的方式，解決時間上的斷割。但是後來發現隱藏層不只是時間上的斷裂，空間上也一併被裁切，因此會變一個跳脫的狀態。



亦即，所有過去或未來的時間與空間，都會在隱藏層這一個點上出現，而不同環境與時間的體驗，則需透過虛擬遊戲的方式來經歷。

6. 氛圍（atmosphere）：

隱藏層中氛圍的營造，使用場景的描述來架構每場戲的基調。而統整整個作品的感覺則是虛幻與無助。因此黑色調的大量運用（阿杰所居住的城市裡）、降雨、混亂人造垃圾的使用等，都是基於這樣的構想。

對比於現實居住城市的黑暗，虛擬遊戲中的「模擬城市」則是一個高亮度的場景。這樣的構想，一部份可以造成與現實生活的高度反差，一部份可以製造虛幻的渴望（真實/黑暗潮濕 ⟷ 虛擬/乾淨明亮）感覺，更深一層的部分，則隱含著更早過去

（上一個文明）城市生活的愉悅部分。

另外，夢境般的處理也是設計營造的氛圍。阿杰進入嘉明隱藏在巷子裡的房間、或者進入黑白方格地板的客廳、以及倒數第二場阿杰昏迷神遊的處理等。夢境反應著主角的內心，也終結了主角的最後的恐懼（以嘉明要阿杰打進自己腦袋裡的子彈為終），而夢境也出現預測的詭異功能（第五場）。

7. 情緒轉場：

隱藏層劇本中使用的情緒轉場大致有兩種：一種是直接單剪（straight cut）的方式，一種是 fade out 的方式。

單剪例如第 19 場轉接第 20 場。19 場是阿杰與小莉在一起，而進入 21 場則是阿杰與棻在一起，因此為了切割阿杰面對兩個不同的女角色，採用一刀兩斷的單剪方式。

另外更常使用的是 fade out 的策略，一方面 fade out 的視覺語言本身就表達一個段落的結束，並且讓人進入黑暗當中，具有稍微停頓思考，並期待下一場景開始的心理。例如第 20 轉 21、地 23 轉 24、第 33 轉 34、第 45 轉 46 等場景，都有「阿杰按下左手的操控面盤，退出遊戲」，而阿杰會退出，多半是因為遇到情緒上受到衝擊，需要空間緩衝的時候。