第一章 創作動機

雖然台灣的科幻作品不多,但本篇「隱藏層」劇本的創作倒也不是因為該類型作品稀少,進而熱情澎湃地投入台灣科幻的創作行列¹,而是「自然生產」出來之後,發現正好放在這一個範疇裡面而已。

創作作品的產生多少帶有一些「或然性」,與論文寫作不同,是 創作性作品最有樂趣的部分。從一個靈感的誕生到一件作品的完成, 極像在黑暗中摸索行走,磕磕碰碰地,卻忽然看見一道光明,一個作 品於焉誕生。

某些才高八斗的創作者們,「為文如行雲流水,行於所當行,止於不可不止」,而且創作完畢之後,一輩子都不再修改或者回頭讀自己的作品(如米蘭 昆得拉),身為一個入門級創作者,非常羨慕這樣的氣勢與才華。如前所述,一個作品才剛「誕生」而已,不同時意味「已然」完成,中間不間斷地修改,反而是創作痛苦的高潮。但這段痛苦的副作用也還不差,藉由不斷閱讀、重組、修正(以及改錯別字—一個從小學就不斷困擾我的人格缺陷,即便使用電腦仍無法改善),可以回過頭來審視自己的作品,思考自己的思想方式,檢討各種修改之後的可能性,最後所完成的結果,已經或多或少與原發創作之想法有所不同;如果說有心理學家堅持書寫可以找出個人思考脈絡,並得以進行心理診斷,或者有作者認為創作是一種心理療法,可能是這一階段的副作用,而不是創作的主要產品。

「隱藏層」的創作,是從一篇短篇小說開始的。當時是以「Up Side Down」名稱參加 92 年的聯合文學小說新人獎,並沒有得到任何獎項,除了難過,也沒有進一步去瞭解作品到底哪裡出了問題,而沒能

219

¹誠然在台灣一地仍有作家從事科幻作品的創作,張系國、黃易等大師級的作者們不談,九零年袋葉李華的《時空遊戲》、心岱的《地底男人》、李黎的《袋鼠男人》、黃海的《時間的魔術師》等等,都是具有相當份量的作品。

至少拿個佳作。直到某位學長告訴我當年十月號的「聯合文學」雜誌有結選過程的討論記錄,方才跑去圖書館找來一睇,赫然發現自己的作品有進入最後階段,南方朔先生還投了一票,哪個文壇前輩女士發言勸說,這篇文章應該拿去「皇冠百萬大獎」之類容易接受科幻作品的地方投稿,另外也有女前輩說,這是少數幾篇她能夠看得懂得科幻作品。拜讀結選討論至此,心中已是洶湧澎湃,感動不已,原來還是有人看了我的文章,不是一開始就被當垃圾丟掉。

「Up Side Down」內容,可說是目前這本劇本的精簡版,用一萬字左右講完整個故事。使用這個篇名,係因故事中的世界雖然看起來是現實世界,但其實只是一個思考、或者記憶段的片段,是一個上下顛倒,是非不清的異界,尤其當主角們盾入隱藏層的時候,更是超脫原本世界的框架與限界,進入另一個思考的層次。

其後因為那位女作家在結選上的那段鼓勵詞(我視該段評論為一種鼓勵),我將原文改寫成六萬字左右的中篇小說,在不斷加入細節、更改人物設定、與編輯故事說法當中,作品的主軸開始清晰起來,不過從短篇到中篇,因章節的編排而漏失掉了許多原本還算有創意的過場連結(感謝指導教授盧非易老師的不斷提醒),劇本中則盡量在過場當中逐一設計,添加回去。

中篇小說的故事量足夠之後,經過老師的鼓勵與允許,開始改編成長度九十分鐘的電影劇本,並接受老師的建議(或者該說「賜名」), 更改劇本名稱為「隱藏層」。

一開始大概是悶著頭猛寫,很少去思考故事背後有什麼樣的潛在 因子。直到意識到該作品將改寫為電影劇本作為畢業論文,並著手蒐 集資料寫創作論述之際,才開始去思索整個作品定位與創作脈絡。

有趣的是,當開始整理劇本與整個小說文脈的時候,所謂下意識

創作的經歷就開始展現出來。

我是看著星際大戰(原來的三部曲),星際迷航(十部電影與電視系列影集如 1994,Star Trek the Next Generation、1999,Star Trek Voyager 等),ET、第三類接觸、魔鬼終結者等影像長大,小、中學時代還看了許多日本系列的作品(如科學小飛俠、無敵鐵金剛、機動戰士鋼彈 GUNDAM、超時空要塞 MARCROSS、機動警察 PALT LABOR 等等²);電動玩具或電腦遊戲從任天堂紅白機開始打沙羅曼蛇、1943、一直到最新的太空戰士(Final Fantasy)系列;閱讀上接觸到凡爾納環遊世界八十天、H. G 威爾斯的時光機器,華語作品早期有倪匡系列,張系國作品,晚近駱以軍、林燿德等則有短篇或中篇作品出現。唯獨缺乏華語的科幻影像作品,尤其台灣電影更是讓人感到付之如闕,幾部模仿港片拍製而成的科幻武打片,水準之低,讓人望之卻步,無從看起。

在這樣的環境中長大的傢伙,在沒有意識到自己正在撰寫的作品 到底屬於何領域,卻已然一腳跨入科學幻想作品分期的最新一期³, 所謂 Cyberpunk⁴的書寫模式,並非作者先知卓見,跟隨潮流,而是身 在此刻,創作本身單純地反映著時代的腳步罷了。

堪稱二十世紀末科幻經典作品的「駭客任務」(The Matrix, 1999, Warner Bros.)已經揭示了 Cyberpunk 科幻想法進入成熟期,內容的虛擬與真實互換,顛覆傳統思考,模糊現在與未來(現在即未來,而人類活在虛擬的過去中),與前一部經典「銀翼殺手」(Blade Runner, 1982, Warner Bros.)不同,駭客任務已經不再討論架空於未來的機器人(robot) 生化人(android) 人造人(synthetic human)等問題,

² 該類日系作品的創作時間大約從 1970 年代到 90 年代,涵蓋了了動畫 漫畫以及各種電視遊戲 ³ 科學幻想作品(Science Fiction)的沿革與分類,將在下一章做詳細的討論。

⁴ 泛指 1970 年代以降的科學幻想作品類型,大量加入電腦、網路因素,進出虛擬與真實,大玩 各種性別變異,引進各種新的學術思想,普遍存在虛無與冷漠。

而是根本地重新詮釋「現在」與「真實」的命題。

「隱藏層」開始寫的時候,「駭客任務」尚未上映,而上映之後則驚訝地發現故事舞台的設定有相當多的相似之處。不過在「駭客任務」之中,「科技」本身才是最重要的角色(不論劇情上或者實際拍攝作業上),而東方的「功夫」(或者該說香港獨步全球的武打拍攝技術)是精美的裝飾,架構上創意十足,唯一的缺點恐怕是人性的討論相形之下脆弱許多。而隱藏層的創作本意是以人性的討論、與對生存空間的無助、虛幻作為出發,而科幻的舞台是另一個解脫的空間與綺想,至於能傳達多少到讀者或觀眾心中,則是未知的一環了。

往下第二章開始會對科幻作品與其源流進行討論,嘗試釐清與定位各時期的作品類型。第三章討論劇本編輯上的技巧;第四章針對1. 角色研究、2. 劇本的結構、3.使用的隱喻與象徵手法、4.視覺表現等部分進行討論。第五章則是結論、檢討與問題提出。