



深度

观众将被鬼魂带往何方：游戏《返校》拍成电影的理由

导演才是玩家，观众则像是玩家在游戏中的“角色”。告密者与加害者，与白色恐怖时期国家机器戕害人权自由的手段相比，都是广义的受害者……

特约作者 郑秉泓 发自高雄 | 2019-09-25



《返校》剧照。图：《返校》Facebook

2019年9月20日，对于台湾人从此是非常值得纪念的日子，“台独教父”史明在这天晚上辞世，享年103岁。此外之于台湾电影，这一天同等重要，因为这是以白色恐怖和转型正义为题材的国产游戏改编电影《返校》的正式公映日。

台湾人最矛盾的一点，就是既政治狂热又政治冷感，可以狂热到一切泛政治化二分为蓝绿统独，也可以冷感到把“政治归政治XX归XX”这句话当成口头禅无限上纲。所以每每有以近代重要历史事件为题材的影视作品宣布开拍，往往就是口水仗的开始，在台湾总统大选前夕上映的《返校》电影版，自然也不例外。

忠于电玩精神 vs 能够说服的叙事线

《返校》原是一款2D横向式恐怖冒险解谜游戏，最初在2016年5月13日开放PC平台试玩版，后于2017年1月13日推出正式版本，2017年六月确认由台湾知名监制李烈的影一制作股份有限公司取得电影拍摄版权，从剧本打磨、拍摄以至后制，耗时超过两年。电影版《返校》日前才推出，因为题材上的政治敏感度加上香港反送中抗争持续，随即成为全民热议话题，首周末三天创下总计新台币6770万元的票房成绩，在台湾影史首周末票房纪录（不含口碑场）仅次于2011年的《赛德克·巴莱：太阳旗》和《赛德克·巴莱：彩虹桥》上下两集。

《返校》游戏将故事背景设定在1962年的翠华中学，高三女生方芮欣和高二学弟魏仲廷在暴雨中空无一人的校园中苏醒，他们一方面要找到离开学校的方式，另一方面还要找到失踪的张老师和社团伙伴们，但是他们似乎被困住了，学校充斥各式各样的鬼魅，逼迫他们面对被遗忘的真相……这款解谜游戏虽然已有考究完备的故事角色及时代背景设定，但在电影化的过程中所遭遇的最大难题在于，如何在忠于电玩人设与核心精神之余，又能拉出一条同时能说服游戏迷和一般观众的叙事线，而且发展属于自己的个性和风格？而主创团队面对历史和政治的态度又是什么？

解严后内容谈及台湾白色恐怖的影视作品，在数量上本始终屈指可数，电影方面以侯孝贤的《好男好女》（1995）、万仁的《超级大国民》（1994）、杨德昌的《牯岭街少年杀人

事件》（1991）、王童的《香蕉天堂》（1989）最具代表性，其他还有王童的《风中家族》（2015）、郑文堂的《眼泪》（2010）、王重正的《天公金》（2000）、杨凡的《泪王子》（2009）及台裔美人刁毓能多方奔走募资拍摄完成的《被出卖的台湾》（2009）。上述电影作品触及白色恐怖的方式、比重各异，电影版《返校》的时代背景和《牯岭街少年杀人事件》最为接近，同时又与《好男好女》、《超级大国民》、《风中家族》在转型正义精神上各有呼应，事实上作为首部游戏改编的国产电影，《返校》最可贵之处在于它从恐怖类型片（以往触及白色恐怖题材多属文艺片、历史剧情片）的角度出发，成为一部形式和风格独特、兼具感官娱乐和历史纵深、以直球对决毫不避讳的姿态面对政治的大众电影。

当骨灰级玩家成为导演

电影版《返校》剧本，由身兼本片编导的徐汉强和台湾影视两大IP的幕后推手——《红衣小女孩》系列的简士耕、《天黑请闭眼》的傅凯羚共同编写。因为改编自电玩，影像化的过程首先要面对的便是处理切入视角及叙事方式、以及不同界面转化时不可避免的硬伤（电玩和电影说故事的逻辑大不相同），这时徐汉强的“骨灰级玩家背景”便成为他改编此片的最大优势。

徐汉强有个非常惧怕别人介绍他时会冠上去的头衔：史上最年轻的金钟奖导演。那是2005年，当时徐汉强不到24岁，得奖作品是公视的电视电影《请登入·线实》，他的首部长片，在此之前他的作品只有大学毕业制短片《第十五服务器》。

从20分钟的《第十五服务器》发展成为80分钟的《请登入·线实》，当时正逢台湾电影市场占有率只有百分之一的谷底，居然有个电影科系学生突发奇想以风格化的真人演出来诠释存在于无形的游戏世界，透过幽默辛辣的多线叙事去辩证线上游戏和现实人生之间的情感虚实，既尖锐却悲悯，从个人到社会进而寓言了21世纪之初台湾岛国所面临的迫切危机和转机，于是徐汉强这个名字平地一声雷，吸引了很多人的注意，几年后《海角七号》掀起台片新浪潮，他也成为蓬勃起飞的台湾电影圈最期待的新锐创作者。

不过“最年轻的金钟奖导演”头衔似乎是个魔咒，徐汉强的长片案子走走停停，有的无疾而终，甚至还有开拍后叫停的，反倒这十多年来，他持续拍摄短片，从以电玩“魔兽世界”为

背景无限恶搞的系列机造影片（Machinima，Machine与Cinema或Animation的复合字）、巧用剧场风格将PTT论坛拟人化兼谈网路乱象及霸凌的研究所作品《匿名游戏》、转变风格深入女性心境的硕班毕制《黑暗之后》、到高雄文化局的奖助作品《小清新大爆炸》、一分钟实验作品（《理想状态台北篇：Towers》）、各式各样工商短片（商业广告《阿嬷的卫生纸》、影展广告《让座贴纸2.0》、中央气象局委托拍摄的微电影《阿爸的天气预报》），产量多且质量高，近来更是以VR电影《全能元神宫改造王》、《星际大骗局之登月计划》在日舞及威尼斯影展崭露头角，说他是21世纪最具创造力的台湾短片导演，绝非溢美。



《返校》剧照。图：《返校》Facebook

逼使主角面对自我

2017年徐汉强玩毕《返校》游戏感动落泪，当时他应该没想过几个月后《返校》电影化的重责大任会落到自己身上。距离《请登入·线实》已经过了十余年，仿佛先前其他长片企划的蜿蜒崎岖，最终都是为了把他带到《返校》面前，而他过往短片作品里那些风格鲜明的作者元素，如今也都以不同的形式幻化成《返校》的土壤及养分。

徐汉强是游戏玩家也是电影导演，他过往作品中不但具有强烈的游戏特性（花招百出的闯关冒险；网路空间的拟人化、游戏世界的实境化），甚至以直播主的叙事角度带领观众经历整个故事，对于虚拟空间和现实世界之间千丝万缕的联系，尤有独特且深刻的切入方式。在这批情节各异的作品中，导演才是玩家，观众则像是玩家在游戏里的“角色”，所见所闻所想都是接收自玩家。2017年的《全能元神宫改造王》是徐汉强创作生涯中非常重要的转捩点，事实上游戏也好、长片短片也罢，长期处理虚实交错题材的经验，令一脚踏入VR电影领域的徐汉强，在重新定义观众和银幕间距离的同时，也确认了所有的闯关冒险最终是引导故事回归情感核心、逼使主角面对自我这两件事。而这也成为《返校》电影化最关键的两个原则。

在游戏里头，玩家先是随著魏仲廷醒来，而后跟著方芮欣闯关冒险，逐渐把半个世纪之前翠华中学的读书会遭迫害真相拼凑出来。《返校》游戏是方芮欣的救赎，徐汉强要忠于原作精神，最简单的方式就是让观众跟著方芮欣走，拍出来的结果大抵就是和改编自电玩游戏的《沉默之丘》（Silent Hill）相去不远。不过，程伟豪在前两集《红衣小女孩》（尤其第二集）已经采取了类似《沉默之丘》的叙事策略，所以《返校》电影版不是只有将原作照单全收，把魏仲廷的观点以“前后包夹”的方式突显出来，成了电影提升格局的突破点。

徐汉强把全片切割成三个章节，分别是“恶梦”、“告密者”和“活下来的人”，与其说他更动了原作结局，不如看成他找到一些空隙，巧妙将自己的观点以不违背原作精神的方式填补进去。方芮欣是告密者，来自告密者的真诚忏悔固然重要（如此她才能真正走出回圈），但更要紧的是活下来的人，也就是被屈打成招的魏仲廷。在此徐汉强似有若无地留下了一个想像空间，张明晖在狱中嘱托魏仲廷一定要想方设法活下来，记住这里的一切，把他们遭迫害的真相传出去，同时还要帮他完成遗愿。张明晖在方芮欣的恶梦回圈里头，最终安慰

她这一切悲剧不是她的错，她确实犯了错也知错那已足矣，真正的黑手是国家体制；而魏仲廷则挺过了残忍的刑求，在弥留之际想起张明晖在狱中的叮嘱，他决定要活下去，把真相带出监狱，所以他醒来第一件事便是认罪。观众永远无从得知魏仲廷认了什么罪？告发了谁？或者为了求生做出什么事情，徐汉强在这里拉出了一个道德暧昧空间，丰富了电影的层次。

如今的一切是因谁曾牺牲过

充满自由精神的张明晖和最无辜的读书会成员都死了。身为告密者的方芮欣在重新想起自己的所作所为并认错之后，委屈与歉疚才找到出口；遭到利用以致禁书名单外流的魏仲廷，则是选择活下来并把这一切带出去。告密者也好、帮助犯也罢，种种的背叛与赎罪、原谅与解脱，结果都是源于无从回应的情和无以回报的爱。方芮欣的妒忌和魏仲廷的无心之过，导致了不可挽回的后果，他们的恶行其实很小，皆是因爱而生，与白色恐怖时期国家机器各式各样戕害人权自由的手段相比，他们其实都是广义的受害者——我以为这是徐汉强的电影版本，相较于于原作，最精彩的更动、格局更大的解读。

以游戏的方式重新认识历史，再透过影像叙事去思辨政治，从个人的重访到历史的重返，再到对于不同世代不同价值观的论述、重整、进而确认，《返校》从游戏到电影，针对“返校”这两个字，提出了更多的层次爬梳和意义探索。方芮欣鬼魂的“返校”，是为了提醒告密者和加害者，看清历史真实、真诚面对自己；魏仲廷在年老之后的“返校”，首先是弥补自己犯下的错误，实践自己的承诺，抚慰曾经遭受不公平对待的受难者，让他们终得安息。最后，银幕之外观众的“返校”，是《返校》从游戏到电影存在的重要理由——开发游戏的赤烛团队与拍摄电影的主创团队，以最平易且主流娱乐的方式，让每个玩家、每位观众，认识白色恐怖时期这段历史，进而发挥影响力，做出改变。

塞尔维亚导演艾米尔·库斯杜利卡（Emir Kusturica）描述前南斯拉夫政治变迁的史诗《地下社会》（Underground），剧中角色的悲剧亦是源于妒忌。片尾受害者对加害人所说“我可以原谅，但无法遗忘”令人印象深刻。伤口可以慢慢结痂，但是真相一定要传达出去，因为历史有可能是无止尽的循环，悲剧可能以另种方式重新再来，所以必须谨记教训，切记自由稍纵即逝。在反送中抗争的当下看《返校》，委实百感交集。游戏和电影都是载体，经历“返校”的过程不只是为了享受类型恐怖，而且必须思考，这样的参与、互动

及后续影响，也是一种“转型正义”的具体实践，为的是让五十年后的我们明白，如今享有的一切多么得来不易，这是每位观众在“返校”之后应该要牢牢记住的事。

电影



邀請好友加入端會員
成功訂閱同享優惠

如果你喜歡
就分享給更多人吧



热门头条

1. 中国大陆民众的政治信念与政治实践的逻辑
2. 香港人是中华民国的什么人？港人赴台寻求“政治庇护”的两种模式
3. 删帖、退群组、被查手机，那些时刻担忧被解雇的国泰员工
4. 国泰的“战场”不只在香港
5. 915游行：大批市民自发到港岛“行街”，入夜后北角爆激烈民众冲突
6. 李立峰：市民如何看待示威者与警方使用的武力
7. 观众将被鬼魂带往何方：游戏《返校》拍成电影的理由
8. 索罗门群岛与台断交、转向北京，澳洲在南太平洋势力料受牵制
9. 早报：黄之锋、何韵诗赴美国国会听证会，促通过香港人权与民主法案
10. 从北中国遥望香港：平行世界背后的生存和舆论

编辑推荐

1. 雨伞5年后，留下的我们：搵食、抗争还是移民？
2. “政治唐璜”还是“人民之友”？希拉克叱咤法国政坛的一生
3. 行动者手记：去年#MeToo运动中，我所经历的故事
4. 赵永佳：林郑对话之前——“废青论”是如何炼成的？
5. 社区对话：林郑称香港属于今天的年轻人，参与者：用耳朵听，但没有用脑思考
6. 台港陆学生返校后迭起冲突，专访受伤港生：不会退缩
7. 观众将被鬼魂带往何方：游戏《返校》拍成电影的理由
8. 匿名、素人、内部势力：“无大台”运动中的即时信息台

9. 李柏升：面对连续断交，台湾援助式外交的未来何在？

10. 夏日催泪烟中的香港孩子：当他们问迷路还找警察吗？当他们拿起玩具枪……