



深度

金马2019

导演徐汉强：为什么《返校》不能拍成“很”严肃的历史电影？

“你一直当作这个伤口不存在——就越无法治愈它往前进。”

特约作者 賈選凝 发自台北 | 2019-11-15



导演徐汉强。摄：陈焯輝/端传媒

无论从哪个角度看，《返校》都是今年最成功的台湾电影：以近2.6亿新台币成为年度国片票房冠军，更以十二项提名雄踞金马入围名单之首。连内政部警政署的反黑广告都借用起电影海报上那句“你是忘记了，还是害怕想起来”进行二次创作，足见该片的议题热度。

《返校》的巨大成功，当然是导演徐汉强的成功。从“最年轻的金钟奖导演”到获得金马奖“最佳新导演”提名，他用了14年，个中甘苦旁人无从揣测，而他看上去则宠辱不惊。外界称《返校》是金马入围最大赢家，他却觉得金马是“比较听天由命的事情。”

“入围跟得奖这件事基本上是由不得你的。你把东西送出去了，交给评审评断谁比较好谁没有那么好——它没有办法被掌握。”反而他的欣慰在于电影几乎拿全了所有技术类奖项提名：剪辑、音效、视效、美术设计、动作设计……他说自己很少看到这样一个“每个技术部门都铆足全力”的团队。“以往他们在台湾也做得相当好，但很少有被看到的机会。”所以他高兴的是“常年来都这么努力在做事情的人这次可以被看到。”

至于对“最佳剧情长片”大奖有无期待？徐汉强波澜不惊地淡淡答道：“真的太难说了，顺其自然。”



《返校》剧照。图：网上图片

最困难是处理人物动机

好的游戏变成好的电影并不易，这几乎已是常识。谙熟游戏思维又对说故事有热诚，是徐汉强切入《返校》的先天优势。但将一个台湾近年来最成功的原创游戏IP改编为电影，仍面临双重挑战：叙事本身的难度和如何满足众口难调的各方期许。

游戏是在一无所知里独自解谜并捕捉蛛丝马迹，破碎线索最终自会砌出故事全貌。而电影的叙事逻辑与视点则大相径庭，用徐汉强的话说：“代入感的差别，决定了游戏跟电影的做法完全不同。在游戏里，角色就是玩家，所以不需要花太长时间让观众代入角色。”

但改成电影时，不可能再由始至终锁定主观视点，势必要加入新的角色、状况与冲突：为游戏原有的骨干添上新线索。

“我们需要另外一种观点来支撑这个故事。加上整件事背后的原因，其实很多部分是在女主角记忆之外的。譬如读书会、老师跟学生之间，那些是她看不到的。”游戏里用了超现实方式，让鬼魂们在女主角面前扮演剧情——而这恰恰是电影在改编过程中试图避免的“方芮欣走到XX看到XX”式叙事，所以他们才把男主角魏仲廷单独提出来，让电影不只是一场女主角的救赎旅程。

如果说从个人视点变为全知视点是电影对游戏的重建，那么用“交错”而非线性的叙事方式，则又是电影对游戏的回归。三幕剧结构最终顺畅兼纳了游戏里的两个结局。而导演要做的则是“尽可能在这种结构下把类型稳住，因为它毕竟表面上还是个心理惊悚片。”

徐汉强认为电影的叙事搭建里，最困难之处是处理角色动机——对游戏人物而言，动机相对没有解谜那么重要；但对电影角色来说，每场戏里的每一个决定如何影响接续行动，都需要以动机为后盾。“我们常常会遇到这种状况：先有‘果’，我们要想办法把‘因’兜进去，而且要能成立能连贯。”

女主角告密的动机，在《返校》游戏里已经让人看法不一。

“有些人很讨厌她，有些人觉得她很可怜。”徐汉强说：“我们那时候也在苦思，你一定要展现出她某些程度的恶，但可能她并不见得完全清楚这件事的后果有多严重。我们花了蛮多力气反复在剪接阶段去测试：要让这个角色她恶意到什么程度？天真到什么程度？”

求取平衡，尽量找到观众接受度的最大公约数——不只是女主角，更是整部电影所面对的考验。



导演徐汉强。摄：陈焯辉/端传媒

三种观众可以平衡？

《返校》所面对的，其实是三种不同意义上的观众。

“喜欢类型电影的观众希望这部片很恐怖很吓人。原本游戏的粉丝们希望电影版的故事跟游戏一模一样，一点都不能改。还有一群观众对当年台湾白色恐怖的历史非常期待，他希望你整部电影都在谈这个。”而这三方面的期待，某种程度上又是断裂的。徐汉强心知“不可能完全舍弃其中一方”，所以唯有抓一个“三方观众需求之间的平衡点”。

“我们知道不管怎么做，都不可能满足所有人。”但又要让大家都觉得至少“有部分是他们想看的。”这也恰正是徐汉强认为如今在台湾做电影的难点——“因为市场相对小，又可以在家看Netflix看Amazon，去戏院的动力就更少。而你的电影受众又必须到一定程度，才能支撑像我们这种制作成本。”他坦言：“这个部分我觉得蛮辛苦的。”

而《返校》的最终呈现，他相信这三类观众里“处于那三个最极端的观众可能还是会不满意。”譬如在釜山电影节时就有人问怎么后半段剧情与游戏不同？而台湾则有观众认为片中处理白色恐怖议题浅尝辄止不够深刻。

“当然我们不会说只希望电影沾点水就好，能做深刻还是想做深刻，但毕竟这部片的结构与叙述太复杂了。”首次执掌长片就面面俱到并不现实。徐汉强也坦然指出《返校》在故事的编排上有改进空间。“如果故事的编排能够更通顺，相对其它的也会更好一些。”具体来说，他认为：“也许应该多让给角色一些篇幅，起码让角色更鲜明些。”花了大量工夫处理虚实交错，很多角色却没办法好好地谈，是他最觉可惜之处。只是当时“如果真的去讲这些角色，电影那一段的篇幅又变很长很重。”两难权衡下，势必会有未尽人意的遗憾。

原作的超高人气之于电影改编，宛如双刃剑：游戏广为人知，利于电影先期推广，但也正因为备受关注，对于创作者来说，“除了你在讲这个故事，你还要顾虑到大家会怎么消化这个故事。”尝试改动或挑战游戏情节要冒风险，而尝试吸引完全没玩过游戏的观众走入戏院同样辛苦。

“我们当然希望不是只有游戏玩家来看——也希望不知道这个故事或是可能只知道大家在谈论《返校》的人愿意走进戏院，希望他们也能看懂。”不同于主动接收信息的游戏玩家，全无游戏背景的电影观众是被动去看故事，所以很多东西必须讲得更直白。

某种意义上，这大概也能回应“历史向”观众对该片“不够深入”的批评声音。

徐汉强说：“一方面因为这是个心理惊悚虚实交错的片子，所以我们能放在那个历史事件本身的篇幅相对是少的。另一方面，毕竟我们的目标观众还是年轻族群——不管有没有玩过这个游戏。”因而他认为：“如果一开始在设定故事时，把历史事件的部分扩张到很大，年轻观众可能会怯步，他们会觉得这是一个很严肃的历史电影。”而《返校》团队试图打造的则是类型电影。

所以注定有些部分难以深入。“应该说当你把它讲得太深入或者太沉重时，对现在的年轻观众来讲，可能会有阻碍。”徐汉强面对的，其实是一个选择。

“那在这个选择之下，有没有更好的平衡方式？我相信一定有。”《返校》最终选择的中间地带未臻完美，却也已经是一位大银幕新导演倾尽心力的尝试。



《返校》剧照。图：网上图片

驾驶一部巨大机器

叙事与调和观众需求是电影内部的难处，而电影之外的艰辛，反而不完全是外界周知的预算有限。

三百万美金在台湾其实已算是大成本，连徐汉强自己都觉得“运气真的很好”，因为这样的预算一般来说很难回收——可其实还是低到外国同业听了都会吓一跳。预算掣肘，决定了场景不能太多，且尽量不要转景。戏里那栋学校，有正常上学、荒废和鬼魅三种状态，导演组和美术组就必须切得很细、规划得足够清楚。

《返校》全片有四百多个特效镜头，在台湾电影中已是非常庞大的特效体量。好在徐汉强是做后期出身，技术环节样样在行，所以预算有限之下，品控仍然严格。整个过程下来，预算反倒不是他觉得最难的部分——“因为大家都知道预算没办法再追加。其实一直都有投资人希望加码，可我们知道再往上的话，回本可能性就更少。”

最难的，是整个台湾电影产业缺乏这类电影的创作经验。

“因为它不是一个单纯的恐怖片，它有太多东西是台湾以往比较没有尝试过的。”因而徐汉强和他的团队，要在没有前例可循的情况下边学边做、边做边学——“遇到问题想办法解决，解决不掉的问题也只能那样。”执导《返校》也让他深刻体会到：“台湾的电影产业，目前为止还没办法很有效率地量产这种电影。”而或许这会是个从无到有的循序过程。“不管是藉这次也好，还是以后能够累积更多经验也好，希望未来大家都有更好的想法。”

在许多访问里，徐汉强都将自己这首部长片的拍摄经验，形容为“驾驶一部巨大机器在前进”：每走一步、每做一个动作都异常笨重。

以往拍短片或单元剧，他习惯单打独斗，什么事都自己完成，但运作一部电影长片却需要与大量工作人员沟通。他说：“花更多力气，去尽可能准确地沟通，这部分对我来讲还蛮吃力的。”因为团队中的大家，对《返校》都有想法与想像，“那你怎样尽可能纳入所有这些想法，把它们整合为同一样东西，这本身就很困难。”

一如《返校》原作——其实亦是各种历史事件中抽取元素再整合而成的一个虚构故事：民国四五至五零年代所发生的各种白色恐怖事件，构成了最初蓝本。而徐汉强的初心，也正是想好好还原游戏里那个由历史隙缝中诸多碎片所组成的故事。

“一开始跟两位监制聊时也觉得，我们没有办法自诩说是一个能把这段历史讲得很完整的片子。但如果大家——尤其是年轻一点或者从未接触过这段历史的观众，在看完电影后愿意去做更多了解，其实我们这部片就算功德圆满了。”



导演徐汉强。摄：陈焯輝/端传媒

越逃避伤口，就越无法治愈

从游戏到电影，《返校》最珍贵的精神在于“面对”：不要因为“害怕想起来”而选择性失忆。历史的伤，只有面对，才有机会治愈。

少女的嫉妒之心倘若放在承平年代，本不至于酿成无可挽回的大错。“其实游戏后半段的部分，也是让女主角可以面对自己犯下的错。”个人需要面对，而整个台湾更必须面对。徐汉强指出：“我们其实一直都没有好好面对那段历史。但也因为我们没有办法面对它，所以整个社会有点被卡在这样的状态下，很多事没办法往前走——因为你没有好好去面对并且治疗那个伤口。”

这是游戏中就在传达的思考，电影版则进一步延续了原作的精神。“我们的主题蛮朴实的，就是希望大家可以记得有过这么一件事，记得我们现在的生活是怎么来的。”

徐汉强是在台湾教改之前度过学生年代。白色恐怖的历史，在他记忆中的教科书里，只有只言片语。“历史课本上可能就一两句话带过去，你也不知道那是什么意思。所以我觉得被传达出来的部分，相对还是少的。”

“所以我们片子的主旨，也正是我们台湾的现况。”在徐汉强看来，台湾目前尚未能够真正去面对那段历史。“转型正义目前好像只有做到赔偿受害者，或是受害者的除罪化。”但事实上，“很多事件它是怎么发生的？为什么发生？到底发生了什么？我们现在都还是不清楚的。”

唯一可以确定的是，“我们越逃避当年发生过的事——就好像身上有个伤口，但你一直当作这个伤口不存在——就越无法治愈它往前走。”



《返校》剧照。图：网上图片

拍摄《返校》，也为徐汉强个人带来了超越以往经验的冲击。因为片中的六张犁公墓和景美监狱都是真实存在的历史场景，所以去实地走访时，他能感受到那些地点至今仍凝结着“巨大的、属于整个国族的郁闷。”

“而且我们刚好有遇上景美人权园区在办白色恐怖特展。那是一个蛮幸运的巧合，让我们看到了很多细节。”他也大方坦言：“我之前没想过有一天会突然这么细节地去了解这段历史。也是越了解，越觉得你真的要记住它，才不会重蹈覆辙。”

很多人好奇，《返校》之后，他会否再拍摄与白色恐怖有关的题材？其实他并没有把自己定位成“一定要拍历史题材或者一定要拍惊悚片”的导演，他也无法有效预测自己接下来要拍什么。“但我始终觉得，在这个时间刚好有这样的电影出现——它不会是一个单一事件。一定有很多人都在想要讲那个时代的故事。后面应该会有更多比我更擅长处理历史题材的作者出现。”

转型正义之于台湾，仍是一条漫漫长路。而徐汉强也认为，转型正义的工作需要被更有主动性地去完成。国家与政府理应予以更多推动，个人能做的，则是记住这件事——“不要让它消失。因为它不会真的消失。”

“我当时在玩游戏时的感受，就是我们今天拥有的自由看起来稀松平常，但它曾经并不是这么稀松平常。”所以记住，才能指向疗愈。知晓伤口的来处，才有莫失莫忘的坚决。

《返校》正是他与我们共同以记忆抵挡对历史的遗忘与漠然之最好方式。

返校 徐汉强



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. 逝世科大学生手机最后上线为4日凌晨1时，最后信息可能为00:46
2. 科大学生坠楼疑云
3. 防暴警强攻中文大学两个半小时后撤退；网民发起各区示威“围魏救赵”，市面狼藉
4. 理大冲突：被围两日，逾百名学生被带领离场，校园仍有示威者未撤走
5. 中大“战事”
6. 若“勇武”失效，反修例运动应往何处去？
7. 香港十年：一位“中间派”港漂的自述
8. “双十一”示威记录：示威延续至午夜，全日近百人送院，两人危殆
9. 谁发明了新疆再教育营？《纽约时报》获400页文件揭其政治动员过程
10. 华尔街日报：中国以美国式破产缓冲经济放缓压力

编辑推荐

1. 理大冲突：被围两日，逾百名学生被带领离场，校园仍有示威者未撤走
2. 资源、权力争夺战：9张图带你看硝烟中的区选
3. 郭志：去中心化运动中，“不割席”的异见与包容
4. 「生前遺言」攝製組：我們知道老與死的樣子
5. 法兰克福书展2019现场：人类世、右翼极端主义，欧洲当下两大思想关键词
6. 香港十年：一位“中间派”港漂的自述
7. 谭竞嫦 Sharon Hom：推火车的人
8. 梁俊彦：从街头走入议会的香港区选会否取消？中央、港府、建制的割裂

9. 郭志：反修例运动，不要让不正当的愤恨主导

10. 中大“战事”

延伸阅读

返校：叠合惨白岁月的残影，窥见戒严之下的人心

台湾民俗、校园与家庭的残像，叠合成一幅亦无言以对的景观，也叠合到我们的片断记忆与历史认知上。

詹正德评《返校》：白色恐怖忏悔录，但没有触及“恐惧”的核心？

看到方母说白国锋会关照方父，我不禁叹息：这片真是把白色恐怖的党国势力给做小了……

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里的“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……