

《鱿鱼游戏》与《唐顿庄园》

怎样的戏剧是很 21 世纪的？也就是，如果不那样讲述，便吸引不了现在的人？也就是，现在的人，会对怎样的叙事方式，才愿意付出专注力？

当手机等于眼睛，倍速观看成为正常速度，什么才是不被 21 世纪淘汰的戏剧题材？生产内容的作者与纯粹消费的观众，又是怎样的鸡与鸡蛋？两者，如何才能不受制（咒）于相互剥削的常规，以及，周而复始的循环？

当彻夜不眠把一集集《唐顿庄园》的肥皂（剧）泡沫涮下去，行为与精神同步一致，就是满足“罪恶快感”（Guilty Pleasure）。但十年前没看下去的戏，为什么重访却像“似曾相识”（Déjà vu）？说明人生如戏确有其真理才会成为陈腔滥调（Cliché）。相反，以四倍高速接收《鱿鱼游戏》的讯息不会少掉什么。游戏按牌理出招，再反转都是同一套规则出来的，愈想出人意料不外如是，那是一切套路的必然结果，除非设计者高明得超乎常人，因为太明白什么人是常人。所以茶杯里都能卷起壮阔波澜。

这次重看《唐顿庄园》，因为经历了眼前时代的翻篇，Crowley 举家上下的生离死别，都从回首前尘成了超现实的寓言。世纪之初，一战前后，价值观朝不保夕，人在逝去与诞生的边缘行进，一损皆损，一荣皆荣。当中的输赢成败不是《鱿鱼游戏》中的阴谋论产物，皆因故事设定的胜负不在人性有何能“玩”却是如何才不“被玩”。

多少以绝处求生为名的戏剧，都寄托着人们的自我追寻。命运从田园到荒芜，最终的结果不是四大皆空，是什么都不剩只剩自己与自己。试问有谁最害怕的不是没有情爱，没有仇敌，没有对象，因而也没有了存在的意义？往上爬的游戏借逼近眉睫的危机感营造出大量张力故不会没有市场，往下坠也可以是游戏但目的不在反败为

胜，反而是抗地心吸力式地让时间不再只是单线行走。

《鱿鱼游戏》将来以多少季作结，决定性应该都在形式有多少偏锋，或视觉有多少抢眼球。《唐顿庄园》的历史证明，当改朝换代的世道人心撑不起人物的行为与动机，它便到了谢幕时候。编剧对于命运即时间的叙事掌握，使《鱿鱼游戏》的观众心情全都系在“当下”，而《唐顿庄园》若干年后对同一位观者却有不同面貌，印证戏如人生。

为什么看《唐顿庄园》是出于对人物的喜爱和关注，看《鱿鱼游戏》是出于对视觉和布局的

期望和崇拜？也许可从两部剧集的人物设定切入：一部主打“原型”（Archetype），一部主打“典型”（Stereotype）。

一是有必要对人物的来龙去脉寻根究底，背景性格言行都有着过去（传统或神话）的影子，但虚实之间还有很多矛盾有待查考，因此并不因为似曾相识便不会耐人寻味。故此，

角色的命运有助观者从了解到觉悟。当中经历的过程，也让故事的生命线得以延长。

另一是看图识字，受害者永远是“受害者”，女性永远是“女性”……。人物在故事里服务的是桥段，桥段则是服务情怀与情绪的各种投射设计。人的复杂性在效果（例如煽情）先行的前提下，有必要被简化和单一化。故此，角色的功能成为观众认同与不认同的分野。这过程由利害关系所定，故事的生命线一般是两极的此消彼长，来回往返次数多了，便形成重复。

原型的“原”和典型的“典”或可说明两部剧集背后的创作精神：“原”有宽恕、谅解之意，“典”是标准、法则。两者放在人因何、如何存在的“戏剧等于娱乐”命题下相互对照，可以发展成一篇有关什么是人性的有趣的功课。█

**《鱿鱼游戏》
将来以多少季作
结，决定性应该
都在形式有多少
偏锋。**



林奕华

导演

Director

戏剧、写作、电影