

銀翼殺手的覺視——從《銀翼殺手》到《銀翼殺手 2049》



《銀翼殺手》是一部關於「看不見」的電影，
《銀翼殺手 2049》則是一部關於「看得見」的電影。

——走出戲院的當下，我的腦海不自覺冒出了這個想法。

談此以前，先來聊聊原作小說。對許多人而言，《銀翼殺手》早已成了賽博龐克（Cyberpunk）美術風格的代名詞：科幻飛車與現實第三世界的混體、未來科技建築之間錯落了骯髒街區、那股臃腫、混亂、藏汙納垢、龍蛇雜處、中西混合的後現代生活，無一不被後人再再致敬或東施效顰。然而，《銀翼殺手》的原作小說《仿生人會夢見電子羊嗎？》（*Do Androids Dream of Electric Sheep?*，1968）對於世界觀其實並沒有這麼多的視覺敘述。不是寫句「到了」就換場，便是「矮」「高」「小」「大」「舊」「新」寥寥單字形容就草草帶過。書中真正算的上刻劃場景者，只有這麼一段：

『他獨居在這棟衰敗隱蔽，有著上千戶無人空房屋的大樓裡。像其他所有建築一樣，這一動也只是日復一日衰敗下去，成為更廢的廢墟。到最後，這棟大樓裡的一切都會廢在一起，變得面目模糊，難分彼此，只剩布丁一般的廢渣，在每一戶空間裡堆到天花板。』

「面目模糊，難分彼此」——這句話便是 1982 年《銀翼殺手》一切視覺風格背後的主題。一言以蔽之，即是讓觀眾「看不見」。

有別於正常電影的順暢美觀，《銀翼殺手》的畫面處處塞滿了阻礙觀眾一目了然的障礙。五顏六色霓虹閃爍的九龍城寨招牌、走法複雜的樓梯動線、毫無規律亂扔亂放的室內傢俱、菱角分明的椅子，這些物件的擺放不停阻擋著觀眾的視線……這些障礙物不時阻擋了觀眾視線應及的透視線，千迴百繞；待那些明暗對比極其強烈、不時出現大面積陰影、卻又時常擺盪的燈光打光（模仿自黑色電影（Film noir）的技法）一疊上，更是讓這些已經雜亂的畫面更為錯裂，彼此層層交疊。疊影、疊影、再疊影……由場景、道具、燈光這三層障礙物疊構而成的流動屏蔽，徹徹底底剝奪了觀眾一目了然的衝動，以及眼球。

這是完全別於正常電影的邏輯。而言，電影片長越長，觀眾看見的事物理所當然也會越多。然而在《銀翼殺手》中，事情反了過來，這些疊構畫面在第一時間必然帶來的生理不適（即便障礙物本身有時美工甚悅），讓觀眾每看一幕新幕便不停於生理於心理上被提醒，自己看不見一些角落與一些東西；隨著故事越演越後，沒看見的事物逐漸積累，「看不見」的這個事實逐漸轉變為具體的認知訊息，讓觀眾終產生一股錯覺：我看不見的東西，是不是比我看見的更多？

於是，這股「看不見」的私自想像，讓美術化為美學，賦予了《銀翼殺手》一層留白的美。正如人性測試機（The Voight-Kampff machine）這台冰冷機械的問題竟然是如此帶有對生活觀察的詩意，彷彿銀翼殺手真正想測驗出的不是複製人（Replicant）而是詩人（儘管複製人也真的各個都挺像現世詩人），這座臃腫、混亂、藏汙納垢、龍蛇雜處、中西混合的骯髒城池，也因其無從一目了然，而在觀眾的心相知中生成了一層神秘儀式似的空間。如果說，小說原作的故事主旨乃是用有聲的理性辯論一層又一層的把宗教儀式的神秘面紗給瓦解，1982 年的電影《銀翼殺手》便是一方面把宗教故事通通刪除，一方面卻又以無聲的視覺風格，將這股神秘感獨有的美感韻味重新賦於這座賽博龐克城池與男主角瑞克這一趟極沒效率卻極富詩意的追尋，無孔不入、無所不在、無所不能。

所以，觀眾也就必然察覺，《銀翼殺手 2049》作為一部續集，是多麼異樣又異質的存在。

不僅僅是因為，《銀翼殺手 2049》的視覺風格從賽博龐克大幅度轉向了廢土（Wasteland）；更是因為，這種風格背後的思維，乃與第一集《銀翼殺手》完完全全背道而馳——它希望觀眾「看得見」，而且看得越清楚越好。

在電影的開頭，一顆與銀幕等大的瞳孔特寫正面而出；下一幕，一顆空拍鏡頭，銀漆色的未來農田在平坦至極的大地上一望無際地蔓延。這些農田的形狀是與瞳孔表面是如此神似，彷彿這部電影剛剛是在直視觀眾，觀察觀眾是不是正在猜測這一幕僅僅只是致敬首集；如果是，那麼就太過輕看「我」《銀翼殺手 2049》了！彷彿就是如此挑釁人的一景。

一望無際——開頭給予的這個信息，正正是《銀翼殺手 2049》處理景深的核心邏輯。

當時代從 2019 年進步為 2049 年，整個世界的建築開發卻彷彿逆反過來，那些繁複枝葉似的城寨菱角不見了，新的銀翼殺手 K 與他這一趟新的追尋所穿梭的每一棟建築物，既不是小說原作那般「面目模糊難分彼此」的人性廢墟，也不是 1982 年電影中那種強調「看不見」由場景道具燈光三層障礙物疊影的疊構，而是清晰至極的空曠空間。只有一扇門兩扇窗的農舍、只有一條走廊通到底的公寓、螢幕眾多卻擺得整齊的辦公室、由單一階梯構成構圖主體的記憶科學研究所、管線繁雜卻又神奇地左右對稱的工地、佇立於黃沙大地之上的單間洋房、就連取代上一集泰勒企業總部這座宗教神殿（別跟我說你看不出來泰勒是隱喻上帝）的新殿，也是僅把條紋燈光作為排列的牆面飾品的，莫名龐然卻又莫名空曠的開放空間，一無雜物、一無閒人、無一障礙、一望無際、一目了然。

這是與第一集《銀翼殺手》多大的不同！這些必然不是巧合，而是刻意為之。其中一個證明便是：當《銀翼殺手 2049》出現了兩個《銀翼殺手》舊版從未出現的空間：北方的人類貧民窟（源自小說原作）與記憶科學研究所（本片新創）之時，畫面上便隨之安置了《銀翼殺手》從未出現也不該出現的事物：水（瀑布）與草（叢林），以新配新，也宣示了自己介於舊版的立場，因為眾所皆知，舊版電影對於原作小說的大半設定都是默默無視。

另一方面，舊版本來強調的某些顯眼的巨幅特徵，在續集之中則刻意展演出過去所未現的微型細節，例如那一張張投影於高樓大廈廈面的廣告人臉，在天台——當人能不再以仰望而是平視的角度觀看——人臉是何等的目光晃散，又如投影於空中的巨大人體廣告動畫，投出的白人芭蕾舞者的腳尖是如何不時「踩」在地面上走動的這些亞裔貧民與妓女身上跳舞的諷刺。

曾對一同看試片的鄰座開過玩笑說：我倆剛剛在戲院看完的其實不是《銀翼殺手 2049》，而是《邊境殺手 2049》。

此話其實是認真的。《邊境殺手》（台譯《怒火邊界》，原名 *Sicario*）這部 2015 年的電影，不僅是本片班底如導演丹尼維勒納夫（Denis Villeneuve）與攝影領頭羅傑狄金斯（Roger Deakins）等人的初次合作，更是《銀翼殺手 2049》這套「看得見」風格的美學來源。

這必然是一句稱讚。《邊境殺手》是一部真正的傑作，在這個眾多電影人自覺或不自覺的被電子遊戲突飛猛進的視聽語言牽著鼻子走而拙劣模仿之，視覺創意與影像力逐漸消磨殆盡的亡年時分，《邊境殺手》重新為觀眾展演了何謂「攝影機的看」而非「電玩的看」。當片中的美國探員的女主角進入墨西哥，在一顆堪稱近年最經典的車隊跨境大空拍下，她卻僅能在轎車內以後車窗來自衛，已全然暗示了「美國人被蒙在鼓裡」的故事核心。她不被允許參與任何搜捕，連窺看都是禁忌，當她忍受不住束縛衝入地窖，便立刻遭到「偷看」見殺手私刑的懲罰而中槍；當她回到美國再次遭殺手要脅簽署切結書，她哭了，殺手沒有拿槍指她，只默默把她遮臉的雙手拍開，強迫她「觀看」不願看見的（美國）真相……「看」成了真正的能旨，「看得見」一事佔據的比例之大，甚至吞掉了表面的緝毒

故事，足以叫人終生難忘。

這一套「看得見」的作風，不就是《銀翼殺手 2049》現在的模樣嗎？只是 FBI 探員換成了銀翼殺手、汽車換成了飛車、衛星換成了太空站罷了。

丹尼維勒納夫曾說，他從小就是一個超級銀翼迷，希望自己能夠忠實還原舊版《銀翼殺手》當年帶給他的魅力；但就結果上，《銀翼殺手 2049》反倒成了一部完全與《銀翼殺手》對比的存在。「看得見」對比「看不見」、一望無際對比層層屏障、廢土風格對比賽博龐克、神秘感對比攝影感……一切都是對比，甚至進而爭鋒。更別說與舊版電影無關的那些場面了，例如北方貧民窟一幕，當 k 第一次被迫離開飛車，親眼目睹與他在同一水平地面站立的暴民條地被來自天外的炮火殘酷轟炸而震驚，幕後兇手卻在辦公室上帝視角的衛星圖一邊按摩一邊指揮，這股藉由視野寬廣呈現權力高低的畫面設計，徹底與銀翼殺手的世界氛圍脫了節，成了《邊境殺手》那場美軍夜襲墨西哥的另類轉變。

如果要用一個詞彙來說明《銀翼殺手 2049》這次的故事，我會說是：狡猾。

狡猾什麼？狡猾在於，它一方面看似想要延續舊的故事，可一方面卻又什麼都沒延續，兩個半小時的片長與新主角與新世界，繞成一道貪食蛇似的迴圈，好似諸多新意，其實什麼都是舊題。

首當其衝的，便是那些從小說原作回鍋的設定。眾所皆知，《銀翼殺手》在改編原作小說《仿生人會夢見電子羊嗎？》的過程中，曾經刪除了大量情節，例如主角瑞克的妻子、宗教以及篇幅不小的寵物話題。《銀翼殺手 2049》則把這些撿了回來。有些情節乃以原汁原味重登，如洛杉磯（故事的城市地點）北方由人類貧民組成的貧民窟、記憶植入的專門機構、總是看不見星星的天空、動物在地球上近乎絕跡而各個身價天高、蜜蜂更是在地球上宣告絕種。有些情節則以舊瓶新造的新鮮模樣重臨，尤其是再次登場的瑞克，他的許多性格完全朝小說版的描寫靠攏，例如他多麼渴望養寵物、曾經暢談過的區分真馬與複製馬、那句重要的台詞「我知道何謂真實！」更是奪胎於小說瑞克之言「一切都是真的。每一個人曾經有過的每一個想法都是真的」。唯一沒有重現的，大概只有瑞克的住宅突然從小資風變成大資方，闊的好似……呃，現實中的哈里遜福特（Harrison Ford）？

然而真正狡猾的，還是在於對《銀翼殺手》那些經典謎團的語帶保留。

提到《銀翼殺手》，必然提到那些已經上昇為迷影文化層級的故事謎團。男主角瑞克戴克究竟是不是複製人（Replicant）？人性測試機（The Voight-Kampff machine）的那些詩語般的測驗題有沒有正確答案？羅伊死前說的獵戶星座之絕美是何等光景？瑞克戴克最後逃去何方？……每隔幾年，便有一

個新的網民解釋或新的官方剪接版，企圖為這些問題解謎。這些謎團既困惑著人，卻也成就了片，因為是刻意為之也好，是無心插柳也罷，這些未解之謎早已同《銀翼殺手》那股層層疊影的視覺風格一樣，成了本片的留白之美。

沒有多少人會希望留白被粗劣的答案所填滿。那麼，《銀翼殺手 2049》作為故事多走了三十年的續集，該怎麼回應這些謎團？

答案是：什麼都不回應。

導演丹尼維勒納夫曾說，他是以 2007 年問世的導演剪接版《銀翼殺手》為基礎去想像。然而這個「選樣」並無多大參考價值，因為《銀翼殺手 2049》中出現了一款新的八型（Nexus 8）複製人，擁有了比肩人類的生理壽命；而在八型以前的複製人資料則通通在 2022 年的世界大斷電（在外傳中說明此事為複製人發起的恐怖攻擊）時遭到毀損。於是，三十年後依舊生還的瑞克，既可能是人類，也可能是作為壽命改良型號的七型或八型，任何一者都說得通。這個設定真是有些傻，天才如泰瑞博士也會擔憂六型複製人的聰睿跟強悍（六型的羅伊甚至被隱喻為耶穌與超人）而得替他們安上早逝這個保險，後人怎麼會毫無顧忌的開發沒有壽命限制的八型複製人？如果八型複製人有這種天生神力與正常壽令，情感也能正常生長，他們又何須心甘情願當人類警察的奴僕殺害自己同類？（照受害者所言，八型複製人普遍樂於如此）顯然這個設定的誕生目的，便是來替瑞克的身世之謎作為開脫罷了。

是的。不僅僅是瑞克之謎，《銀翼殺手 2049》的整齣劇本，就是建立在這種把第一集的磚瓦搬來覆去、絕不多添一磚一瓦的風吹遊戲上，構成的一套長達兩個半小時的鏡子鏡像。

表面上，《銀翼殺手 2049》一切都是新的，男主角 K 是新型複製人，在新的世界發現新的複製人危機，而踏上了找尋瑞克蹤跡的旅程；但仔細觀察便會發現，K 所作的其實不過是把瑞克在《銀翼殺手》經歷過的追尋與夢，以逆向行駛的方式重新走過一回：

瑞克是疑似複製人的人類，
k 便是疑似人類的複製人；

瑞克總在夢中看見活生生的獨角獸，
k 便總在記憶中看見木雕的獨角獸；

瑞克常常站在街口仰望那些統治這座廢墟的高樓大廈，
K 便常常作在飛天警車上俯瞰這座廢墟的底層風光；

瑞克不相信記憶而堅強，
K 則太相信記憶而瘋狂；

瑞克因為走上死路而必須證明自己，
K 便因為證明自己而走上死路；

六型複製人因為憤怒，挖走了人類的眼珠，
八型複製人因為公務，挖走了同類的眼珠；

六型複製人的吟詩乃為表達真我，
八型複製人的吟詩卻是為了應付警局的入門密碼……

這一切的一切，看似比第一集《銀翼殺手》說了更多的情節，最後都是繞了一圈回到原點，成了一套貪食蛇似的迴圈。《銀翼殺手 2049》與《銀翼殺手》宛若一面鏡面的光影，一邊是本尊，另一邊便必然只是影子；影子能往本尊的反方向動作，卻永遠擺脫不了自己是投射物的事實。我從未見過這樣的劇本邏輯，《銀翼殺手 2049》更是近十年我來見過，編排最為匠心最為出色，同時卻又最為保守最為止步的一部續集電影，儘管它是如此聰明。

於是，《銀翼殺手 2049》也就顯得矛盾。

如果《銀翼殺手 2049》的改編風格選擇了如此保守而止步的一條路，《銀翼殺手 2049》的視覺風格又何以顯得如此顛覆而毀滅？

導演丹尼維勒納夫跟初代男主角演員演哈里遜福特（Harrison Ford）曾異口同聲說，他們皆是被這個新劇本說服，才點頭答應讓這部電影在三十五年後出的是續集，而非重啟（據聞華納與索尼兩家片商早有賠錢虧本的心理準備）。然而，如果他們都敢一筆抹去《銀翼殺手》最為影迷稱頌的那些賽博龐克美術與「看不見」建構的留白美感，讓《銀翼殺手 2049》為廢土風格以及《邊境殺手》（Sicario）確立的「看得見」符旨給取代（還是那個老笑話，這部片其實可以改名《邊境殺手 2049》）。以個人印記取代影史經典，不違逆嗎？如果刻意違逆，勇於違逆，那又何必在劇本致敬上如此亦步亦趨？對比《銀翼殺手》導演雷利史考特今年的新片，完完全全繼承銀翼複製人命題的《異形：聖約》，差別便更為明顯。

還是，《銀翼殺手 2049》的劇組真心認為，他們這一套「看得見」的風格，能與舊版的「看不見」的主旨同時存在？他們有本事能夠讓觀眾一邊開眼，一邊閉眼？

如果是，《銀翼殺手 2049》全片恐怕也只有一幕，達到了這種訴求以及成就，那便是本片的最佳場景：K 前往研究所請求安娜博士為他解開記憶之謎。他倆各自坐在一個被透明鏡面隔開的空房，左右彼此對鄰。當安娜打開顯微鏡似的儀器開始窺看 k 的記憶，k 的陰鬱側臉隨著燈光被印在鏡面的左側，恰好置於在安娜頭顱之後，此時的銀幕突然成了一道沒有透視的平面，彷彿他與她同時在一個平面，他看著她的腦、她看著他腦內的記憶、他被她看著、同時他也看著他自己，四個理應不可能並存的「看」，不可思議的同時發生在電影的單一一幕之中，「看得見」又「看不見」並存了。這短短一幕比全片任何一個場景的意旨都更豐沛、也更透徹展現了 k 這個冷面男子內心的奔騰熱切；某個層面上，這一幕更是《銀翼殺手》與《銀翼殺手 2049》兩者作為鏡像關係的最佳視覺詮釋。儘

管觀眾不久之後便會察覺，這個絕美的視覺記憶的四重並存，對於 k 這個人而言，將會是多麼殘酷的一擊。