

國立台灣大學工學院建築與城鄉研究所

碩士論文

Graduate Institute of Building and Planning

College of Engineering

National Taiwan University

Master Thesis



密室殺機：封閉空間電影裡的圍困、逃逸與
宰制建制

Malice in Locked Chambers: The Captivity, Escape, and
Dominant Institution in Films of Confined Space

許沛霖

Pei-Lin Hsu

指導教授：畢恆達 博士

Advisor: Heng-Dar Bih, Ph.D.

中華民國 104 年 7 月

July, 2015

謝誌



從進入城鄉所到完成這篇論文，首先要感謝畢恆達老師的啟發與包容，尤其是幾乎要被我消耗殆盡的後者，對於我的諸多壞習慣及不夠積極的表現，我由衷感激您付出的耐心。

我的口委陳儒修與康旻杰老師，謝謝您們詳讀這篇還必須花時間看電影的不成熟之作。多虧兩位老師的指教與相伴到最後，我才能完成一篇不算愧對自己興趣的論文。

另外要感謝張聖琳老師，最終能完成學業，要謝謝您一路上的分享與鼓勵。

還有 Uho 和林依陵，謝謝妳們給我一段誠摯的友誼，我十分懷念與妳們暢談的日子。謝謝郭俞廷知無不言地回答我各種脫線問題，妳是個非常可靠的夥伴。謝謝燕秋提供我詳盡的台灣監獄資料，以及多次的長談與打氣。謝謝子健與我分享你的故事，以及聆聽我的故事。

希望你們都過得很好，我打從心底這麼希望。

當然必須感謝我的父母，你們所付出的包容與耐心就更加不可思議了，很抱歉我一直讓你們焦慮不已。

最後要感謝珩婷，沒有妳，這篇論文不可能完成。

摘要



在電影領域裡，不論是犯罪、災難、恐怖或科幻等跨類型文本，長久以來存在一種以封閉場景為主舞台的敘事模式。在內容與主旨殊異的情況下，這些電影都會強調被困在裡面的人因為無法自由離開，而漸漸表現出有別於一般社會情境下的失控言行，基於自保、搶奪資源，或是不擇手段地想要逃離，開始以殘忍的方式對待其他受困者。這種文本特色一直未曾以模式化、系統化的角度深入解析，本研究首先為散布在不同年代與國籍的這類文本，建立能夠描述共通輪廓，對照內部差異的整體架構；進而探討各項電影組成元素，可能讀出的社會象徵意義。

電影裡的封閉空間，營造出一個令角色與觀眾都感到窒息不已的場域。本研究將它們視為社會上各種「宰制建制」的視覺化象徵，證明電影的空間符號可以指涉物質性的監獄、實驗室等機構系統，以及社會性的內規、制度、階級與刻板印象等具有箝制作用的要素，也就是任何可能進一步改變受管束成員的主體性，或使他們感到自己「被困住」的結構化力量。

在此前提下，角色衝突事件可以權力與異化視角分析。受困者之間的相互傾軋，可視為不平等社會制度下的弱弱相殘，而回應困境的不同方式，則反映各種意識形態或政治取向在真實世界運作的機制。不僅是封閉界線內部，外界旁觀者或救援者保有更多自主性，由此形成權力位階的落差，也會對受困者造成負面影響。而製造困局的始作俑者，則以管理人、元兇等身分代表宰制建制的既得利益者，他們維持受困者的苦難，展演相對掌權的一方剝削弱勢階級的權力關係。

分析困境必然引申出有關逃逸的討論，封閉空間電影可說是以圍困態勢與逃逸慾望的對立，建構文本的敘事內涵，本身就蘊含社會結構與能動主體折衝的機轉與辯證。以封閉空間為表徵的圍困態勢，體現宰制結構僵固、役使內部成員的歷程；通過集體暴力實現的個人脫困，則突顯結構控制、疏導脫困慾望的本質。本研究從祭獻「替罪羊」換取秩序與合理解釋的機制，解讀受困者以指向同處境成員的暴力行為，說明剝削性的思維與行動準則，正是封閉體制傾向的運作模式。它令逃逸能量轉化成徒然的衝突，使受困者永遠滯留在裡面。無路可出的焦慮持續製造暴力的犧牲者，長遠來看並非少數掌權階級的優勢，而是促使封閉結構更加牢不可破。從外界掌權者最終被納入圍困場域，或是內部掌權者最終成為集體暴力消耗的目標，顯現任何剝削法則都是製造榮景幻象的機器，其無所不吞的本性終將瓦解所有安全位階。本研究揭示封閉文本蘊含的共同訊息：脫困的同時反思自身在宰制結構中的共犯位置，才有接近真正出口的可能。

關鍵字：封閉空間、受困者、宰制建制、逃逸、替罪羊

Abstract



Across movie genres, there has been a narrative structure based on confined spaces as main scenes; despite the contents and motifs are various, these films emphasize on characters being held against their wills. As the detention goes on, pressure accumulates, the characters gradually become aggressive and violent toward each other. This narrative structure has never been conceptualized as a research topic; hence, the purpose of this research is building a framework to depict common traits and to discover symbolic meanings among this sort of texts.

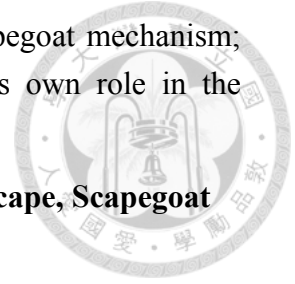
Confined spaces on screen create suffocative situations for both protagonists and audiences, and in this research they are seen as visualized symbols of dominant institutions in reality. I aimed to prove the spatial elements in these films can refer to material entities such as prison, laboratory, or other systematic institutions, and to social ones as regulation, regime, class, stereotype, or other boundaries with qualities of restraint.

Under this premise, the conflicts between roles can be examined from angles of power and alienation. The aggression among captives refers to mutual devouring among social disadvantages under living pressure caused by uneven structures. Different ways the roles react reflects diverse ideologies or political approaches in reality. The bystanders and rescuers have relatively more autonomy; therefore, the unequal power relationship could also impose some negative effects on captives. Furthermore, the culprits of imprisonment represent the vested interests benefit from exploitative systems.

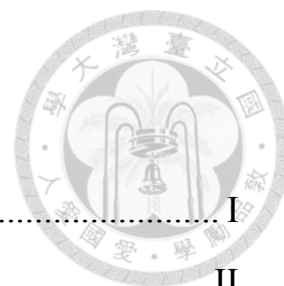
The analysis of captivity must lead to the topic of escape. Films of confined space are constructed on the antithesis between captivity and escape; themselves convey the dialectic of structure and agency. Confined space is the emblem of structure alienates and appropriates its members, and captives' aggressive reactions are induced by the structure which intend to control and distract captives' desire of escape. The concept of Scapegoat has been introduced in this situation. Instead of approaching exit or reason of captivity practically, group violence gives the captives a sense of delusion that survivability has increased, or the social order has been restored. In fact the forced sacrifice reinforces the confined system itself. There are common narrative patterns such as the culprit end up under captivity as well, or the perpetrator of group violence become victim in the end. These examples reveal everyone has a

chance to be labeled as a target under social order fueled by Scapegoat mechanism; hence, the sole way to access real exit is being aware of one's own role in the structure of accomplice.

Keywords: Confined Space, Captive, Dominant Institutions, Escape, Scapegoat



目錄



謝誌.....	I
摘要.....	II
Abstract.....	III
目錄.....	V
圖表目錄.....	VII
第一章 緒論.....	1
第一節 研究緣起.....	1
第二節 文獻回顧.....	3
第三節 研究發問與研究設計.....	12
第二章 電話亭：單人圍困與社會性包圍.....	17
第一節 基調轉換：從喜劇過渡到恐怖片.....	18
第二節 格狀空間與地景轉變構成的視覺敘事.....	21
第三節 外界人物與物件的象徵意義.....	33
第四節 小結.....	42
第三章 異次元殺陣：多人圍困的自我毀滅.....	44
第一節 封閉的單一佈景.....	45
第二節 鋼鐵矩陣主導的空間敘事.....	48
第三節 人物的空間配置與互動分析.....	60
第四節 意識形態辯證：理解立方體的不同取向.....	75
第五節 小結.....	81
第四章 詭屋：元兇與受困者的對立翻轉.....	83
第一節 後設恐怖片的電影語言.....	84
第二節 多層次與顛覆性的封閉空間.....	91

第三節 角色與怪物的象徵意義	100
第四節 祭獻秩序的迷醉與自願犧牲者的迷思	111
第五節 小結	113
第五章 結論：圍困敘事的比較分析與批判內涵	115
第一節 形式差異與共同結構	115
第二節 逃逸的空間化分析：內殼、外殼與過渡空間	122
第三節 自我包含的祭獻機器	130
第四節 研究反思與後續研究方向	134
參考文獻	138
參考片目	144
附錄 三部主文本劇情簡介與背景資料	147

圖表目錄



一、圖目錄

圖 1 大廈與電話亭的第一次呼應	22
圖 2 大廈與電話亭的第二次呼應	22
圖 3 大廈與電話亭的第三次呼應	23
圖 4 大廈與電話亭的第四次呼應	23
圖 5 大廈與電話亭的第五次呼應之一	24
圖 6 大廈與電話亭的第五次呼應之二	24
圖 7 大廈與電話亭的第六次呼應	24
圖 8 立方體房間的壁面配置	45
圖 9 金屬網格與後景牆面框線平行	45
圖 10 角色往未知房間張望的觀點鏡頭	46
圖 11 於後景製造穿越兩個房間的視線深度	46
圖 12 眾人憂心房間安全與否的表情	47
圖 13 在後景的警察以高壓姿態籠罩住前景二人	47
圖 14 越獄專家的眼睛	51
圖 15 機械陷阱的眼睛	51
圖 16 立方體內部的豎井空間	55
圖 17 現代大廈的露天中庭	55
圖 18 一種巴達利籠	57
圖 19 《駭客任務》中容納人體的英艙	57
圖 20 立方體結構外觀	58
圖 21 格狀堆疊的集合式住宅	58
圖 22 格狀綿延的郊區家屋	58
圖 23 格狀城市	58
圖 24 集結之初退縮在角落的醫生	61

圖 25 對警察的侵略行為感到恐懼的 Leaven	61
圖 26 Leaven 蹲在通道上查看序號.....	61
圖 27 警察在後景向 Leaven 施壓.....	61
圖 28 警察與醫生以鄙視的神情俯視建築師	62
圖 29 三人驚愕地面對從天而降的 Kazan	62
圖 30 一起面對警察威脅的三人	62
圖 31 將建築師打倒在地後，警察再次掌控局面	62
圖 32 窺視視線反身後退的雙層鏈結	89
圖 33 活屍女孩登場與 Sitterson 揭曉賭局的並置畫面.....	90
圖 34 小木屋外觀	92
圖 35 電梯序列場景的遠景鏡頭	98
圖 36 房屋遺骨安置所	100
圖 37 變形自《養鬼吃人》外型的魔王	106
圖 38 臉上長滿牙齒的芭蕾舞女孩	106

二、表目錄

表 1 《電話亭》典型化助人者的行為模式與象徵意義	41
表 2 《異次元殺陣》角色特性與象徵意義	68
表 3 《詭屋》逃亡過程場景轉換的意義	96
表 4 《詭屋》刻板印象角色的對應物件與敘事作用	105
表 5 三部主文本的三段式敘事結構對照	121

第一章 緒論



第一節 研究緣起

被關在封閉空間的敘事，漸漸形成一種跨類型的電影形式（form）。這類電影有許多共同特徵，但一直沒有明確的描述與定義。它們的場景集中在某個封閉空間，可能是現實生活中遇得到的場所，如廢棄倉庫、上鎖的房間、監獄、森林裡的小木屋、某種交通工具；也可能是電影虛構的特殊空間：某種大型人造結構、太空船與太空站、困獸之鬥的擂台、網際網路的虛擬空間等等。場景及敘事主旨殊異，但角色明顯處於身體「被困住」（trapped）的狀態，此狀態由角色所處的環境強加，他們無法選擇自由離開。

劇情圍繞著這個受困狀態發展，重要事件都發生在該圍困場所，甚至有些電影從頭到尾沒有出現過其他場景，場景相對單一是此形式的主要特徵。此外支撐劇情進展的人物與人數，除了死亡不太會增減或改變，有些電影甚至始終只有同一群人在銀幕上現身過，因此角色固定是另一項明顯特徵。單純符合這兩項條件的電影為數眾多¹，還必須具有「無路可出」的關鍵特徵²：角色滯留於該空間並非出於自身意願，並且無法自由離開。更準確地說，本研究是以有人被困在某個場所、失去人身自由的圍困態勢為分析對象³。

在心理學與社會學的領域裡，有關囚禁的研究已廣泛發展；在跨類型的電影世界裡，這類文本形式的反覆出現形成有趣但未曾深入討論的現象。即使是主旨與內涵截然不同的作品，它們都以封閉空間加劇的人際衝突製造張力，誠如影評人膝關節對《惡靈電梯》（*Devil*, 2010）的評述：這些在電梯內發生的弱肉強食，

¹ 這兩項特徵描述很容易令人聯想到許多符合條件，但比較不屬於本研究討論範疇的文本，像是由單一場景的舞台劇本改編的電影，如：《死亡處女》（*Death and the Maiden*, 1994）、《殺戮》（*Carnage*, 2011）、《日落號列車》（*The Sunset Limited*, 2011）等等。全劇的場景與角色都十分固定，但內容聚焦在某種主題的觀念辯證，並不強調「受困」帶來的負面影響。這些故事的角色多半出於個人意願或強烈動機才聚集到一處，沒有不可力抗的因素阻止他們離開。

² 接續註腳 1，有趣的是，Jean-Paul Sartre 的舞台劇本《無路可出》（*Huis clos / No Exit*, 1944），即完全符合本研究定義的封閉空間文本。劇中三名角色死後所下的地獄，是一處沒有其他人，無法離開的密室，他們必須永遠、持續地處理彼此之間的人際關係。

³ 有別於希臘古典戲劇理論的「三一律」（Classical Unities），封閉空間電影除了「地點」基本固定外，「時間」與「事件」的層面沒有一定偏向。情節歷時可能遠超過一日，如《救生艇》（*Lifeboat*, 1944）、《泯滅天使》（*El Ángel Exterminador*, 1962）。事件也不強調同質性，如《迷霧驚魂》（*The Mist*, 2007）的受困者既要面對大霧裡的怪物，又要面對超市裡瘋狂的群眾。甚至在地點方面，有些電影的受困場景還會變化不定。像是《電話亭》（*La Cabina*, 1972）雖然始終以困住主角的電話亭為取鏡主體，但在被運往地下工廠的過程中，歷經多樣的場景轉變，因此地點也只是有彈性固定。

彷彿可以視為政治寓言，把群眾關在一個密閉空間內，很自然地就會分成兩邊對抗勢力，幾乎是沒有原因、無法解釋⁴。除此之外，封閉界線將內部與外部成員的主體性區分開來，外界人士將受困者視為「社會性他者」(social other)，認為他們不具有一般人的感覺、思想、價值與權利 (Zimbardo, 2008)。當困境的肇因來自某種權威角色，可能是科學家、連環殺手或極權政府，則受困者的處境多了一層被異化與被宰制的意味；而如果困局之外有其他保有自由的旁觀者，受困者多半會經歷被取笑、貶抑、品頭論足的矮化歷程。人身自由與否的差異，直接形塑有關尊嚴或社會地位的落差，使受困者不只要面對彼此的恐懼與猜忌，還必須承受因為禁錮而失去某些資格與權力的弱勢地位。

受困者可能被迫進行某種以性命為代價的生存遊戲，爭取有限的生存名額，像是《飢餓遊戲》(*The Hunger Game*, 2012)、《索命空間》(*The Killing Room*, 2009)；或者隔離造成生存資源匱乏，為了搶奪資源而控制、傷害其他受困成員，像是《異次元殺陣》(*Cube*, 1997)、《泯滅天使》。其他還有各式各樣的動機，足以令受困者合理化一般社會情境下難以出現的暴行，出於懷疑其他受困者的身分，或是將自身的恐懼與焦慮投射到陌生人身上。無論熟識與否，在自由與資源被剝奪的情形下，平時受社會常規約束的文明人，直接而暴戾地上演爭奪安全、分配或權力的人際角力。觀眾會隱約感覺到，銀幕上濃縮且凝滯的壓力場合，在模擬某種極端的社會情境，封閉場景成為展演恐懼他者與文明約束力崩壞的人性舞台。

除了受困成員自身，圍困場所之外如果圍繞著其他未受困的社會成員，或者外界人士有辦法直接或間接看見有人被關在裡面，經常出現受困者被外界人士排擠、嘲笑、批評，對人際間的猜疑與恐懼轉移到外部。像是西班牙短片《電話亭》，旁觀群眾認為主角被關起來是因為自己愚昧；同樣被困在電話亭的好萊塢犯罪懸疑片《絕命鈴聲》(*Phone Booth*, 2002)，主角甚至招致圍觀路人的恐懼與暴力威脅。有旁觀人群在場的情形，外界形塑出某種看待或解讀受困者的一致性態度，通常具有貶抑與傷害受困者的性質，主角如何因應這些負面回饋成為故事重點。

最後一種常見的劇情模式，在於圍困態勢源於某個意志的刻意塑造。受困者可能在不知情的情況下，自願進入即將成為封閉空間的場所，或者在始作俑者的強迫下才走進去，又或是被各種強制手段綁架進該處。主導受困狀態的幕後黑手，相較於受困者是掌權、超然的存在，他們可能具有監視員、偷窺／偷拍者、照顧者等功能身分，並以獄卒、虐待狂／殺人魔、主考官、實驗主持人等形象呈現。囚禁受困者是為了以他們進行實驗、娛樂、復仇或宣揚某種理念等特殊目的。在

⁴ 摘自《愛護你的膝關節》部落格：<http://blog.roodo.com/blue1989/archives/13835479.html>。取用日期：2014/5/6。同樣的概念出現在《迷霧驚魂》的一段台詞：「把兩個以上的人放進一個房間，我們就會開始選邊站，並編造殺害對方的理由」(Put more than two of us in a room, we pick sides and start dreaming up reasons to kill one another.)。

許多電影中，成員內鬥是真兇或觀察者期望的場面或刻意引導的後果。這類圍困模式的受困者被幕後黑手單方面的慾望或主張所擺布，體現自主性被剝奪以及殘酷待遇加身的情景，因而多數以驚悚、恐怖類電影為主。值得特別一提的是，元兇於故事末尾被納入同樣的封閉場域，或是被同樣的迫害力量加身，是另一種常見的安排。

上述三種封閉空間電影的敘事觀察，是筆者尤其感興趣的地方。電影的封閉場景不只是敘境（diegetic）的功能性構成，「電影和這個世界之間的關係是一種轉化的關係，真實是一個事物的論述，電影將這種事物的論述轉化成影像的論述」（Stam, 2002, p. 158）。筆者認為封閉空間故事就像從社會整體分離出一個微縮社會，總體拘禁的場所，可視為各種「宰制建制」（dominant institution）下人們生活情境的隱喻⁵，諸如真實生活中的組織內規、不健全的司法、不公平的刻板印象、社會潛規則、某種管理系統、資本主義、政府的極權面等等（Rose, 2006）。如此一來，脫困被壓制如同宰制結構對階級與權力流動的拒絕；受困者為了脫困或爭奪生存資源的互相傾軋，就像傾斜的社會制度下弱弱相殘的內耗局面。而外界的有權身分與受困的無權身體，則可引申至社會機器的掌權或得益者，與被權力加身的底層階級之間的多重辯證關係。在此預設下，本研究期望賦予這類影像同質性一個社會取向的詮釋，並為現實社會結構與能動主體折衝的動態歷程，提供空間化的分析視野。

第二節 文獻回顧

一、電影研究的進路

回顧電影研究理論，早期由寫實主義（realism）與形式主義（formalism）的辯證展開，前者認為電影應著重它本來就具備的記錄能力，將外在事物和日常生活盡可能詳實地呈現在銀幕上；後者認為電影以其本身造型藝術的操作能力（例如剪接等手段），應製造出有別於日常生活的視覺藝術加工品（劉立行，2012）。然而這類「反映」與「建構」二元對立的看法，早已消融在符號學的典範轉移中：

透過電影的符號學概念，此一爭論已得到解決，這便是現今電影理論體系的基礎。...過去形式主義和寫實主義兩大陣營皆錯誤認定：電影基本上與現實存在著相互對應的關係。（Clarke, 2004, pp. 9-10）

⁵ 另有一類不在討論之列的封閉空間電影，在於它們的內涵比起「宰制建制」所能提示的意義更為寬廣。像是 Stanley Kubrick 的《鬼店》（*The Shining*, 1980）歷來有著多元、歧義的分析取徑；而《楚門的世界》（*The Truman Show*, 1998）則更適合作為探討電視文化等媒體論述的主文本。

結構語言學家 Saussure 公認是符號學分析的最重要先驅（劉立行，2012），他將表意符號的組成區分成兩個部分：「符徵」(signifier)指的是一個聲音或圖像，「符旨」(signified)指的是一個與符徵連結的概念或對象。而所有符號都是符徵與符旨之間的對應結合而成，它們的配對是專斷的 (arbitrary) (Stam, 2002)。符號之所以能傳達意義，並不是來自符號和外在實體的絕對關係，而是由符號之間的相互作用產生（劉立行，2012），只有參照符號與其他符號的關係，才能產生意義。據此對比不同封閉空間電影反覆出現的相似元素，描繪圍困敘事的共同輪廓，並對照、發掘其中可行的解讀方式。

符號學專注在解讀文本本身給出的訊息，然而電影是鑲嵌在從生產、呈現到接收的表意過程，除了文本自身，影像生產的社會目的與影像接收的詮釋作用，也共同參與意義製造。當以接收方為研究主軸時，精神分析理論將觀眾視為慾望主體 (Stam, 2002)，探討影像在觀眾身上發揮的主體化效果 (subjective effect) (Rose, 2006)。這種視角有助於從跨類型文本各自所屬的脈絡，解讀它們引發特定觀影預期的企圖。而在電影的生產脈絡上，由馬克思主義啟發的相關理論介入分析，將電影視為一個社會、經濟，甚至政治的事實 (林志明，2004)，關心電影的意識形態角色為何。此觀點大都認為電影支持現有的社會景況，並接納對這些景況的解釋 (Turner, 1997)。認為電影複製並傳播社會優勢階級的意識形態，並誘使觀者產生相應傾向的優勢解讀 (Rose, 2006)。分析電影的目的，就在於否定、顛覆、揭發各項資本主義的文化建構 (劉立行，2012)。

許多精神分析和馬克斯主義的意識形態議題構連在一起 (Stam, 2002)，Mulvey 以視覺快感 (visual pleasure) 的角度捕捉觀影的慾望主體，揭露商業電影服務「女性呈現而男性凝視」的父權意識 (Rose, 2006)，即是女性主義精神分析與左派批判交集的示範。直至今日，電影研究的主要典範乃由符號學、精神分析和歷史物質主義的三角面向進行理論建構 (Clarke, 2004)，本研究先從符號學的文本分析出發，解讀電影的構成細節，然後針對不同環節採用不同理論工具。

電影研究除了為視覺快感除魅，文本的意識形態與現實生活場域裡運作的意識形態，還有沒有其他可能的關係？這裡暫時先回到「反映」這個出自寫實主義的概念。一般咸信社會關注與趨勢，會反映在諸如電影與電視的大眾媒體上，因此流行文化的形式可以被視為社會心態與轉變的儀錶 (Kuhn, 1990)。也就是把電影視為真實世界的「鏡子」，並假設電影與社會間有「反映主義」(reflectionist) 的關係 (Turner, 1997)。類似觀點認為電影反映社會的趨勢與改變，或一個時代的集體精神癥候，像是日本 1950 年代開始的一系列怪獸科幻片，從輻射污染海域誕生的哥吉拉 (ゴジラ、Godzilla)，即被視為日本人在二戰脈絡的延續下，恐懼與批判當代核武科技的文化產物。而封閉空間或困境本身，可能已鮮明地指涉某些表面意義。

反映觀點的認識論是真實世界先存於再現 (representation) 並且決定再現，而再現以未經中介的方式描繪真實世界 (Kuhn, 1990)，意味真實世界與電影文本之間，存在一條前者主導後者、單向且從屬的關係。但事實上，再現有一定程度的自主性，它會主動且積極的生產意義。真實世界與電影之間不只是線性的映射關係，它們之間的關係應該是辯證的，甚至是矛盾的。例如 Kavanagh (1990) 認為電影《異形》(Alien, 1979) 處理科學與人文主義之間的對立，而劇末堅忍英雄形象的女主角為人文主義帶來最終勝利，無疑是進步的女性主義宣言。Newton (1990) 對同一部片的分析得到全然相反的結論，她認為《異形》仍然複製了右翼烏托邦式的寄託，以及壓抑的性別意識形態。劇中的危機象徵因為社會與經濟因素造成的問題，卻由英雄主義式的個人層次，化解具有結構性癥結的事件，這是針對社會問題提出仰賴個人道德勇氣的菁英式解答。它同時是性別壓抑的，劇中將女性特質閹割並轉化成怪物陰性 (monstrously female) ——異形——來替換男性直接的陰性恐懼。

電影是深受社會、政治、經濟等要素影響而製造出的文化商品，無論怎樣的文本都可以發現優勢意識形態的痕跡，但時值今日，並非所有電影都是優勢意識形態的擁護者或催生物。有些第一眼看起來在優勢意識形態支配之下的電影，卻匆匆將意識形態從習慣的程式中扔掉 (Stam, 2002)。它們比較隱諱而被動地露出縫隙，特別是透過敘事中的弱點或不順的地方 (Turner, 1997)，我們可用癥候閱讀 (symptomatic reading) 來處理這些間隙、沉默或「結構性空缺」(structuring absences) (Kuhn, 1990)。有些電影更積極地反對或顛覆主流的強勢意義 (Turner, 1997)，它們反而在批判或譏諷既有意識形態，與現實權力運作邏輯的關係是對話、對立，甚至是對抗。封閉空間電影人物的抵抗與被摧殘，就經常突顯某種宰制力量的狡猾或不可協商；而受困者處境毫無必要地惡化，多數時候來自因為驚恐、貪婪而失控的其他受困者。本研究將推展方向顛倒過來，不是為大眾文化商品除魅，而是從中發掘隱含的批判訊息。

二、電影研究的空間轉向

電影與空間理論建立對話，最早由「城市」這條線索連結，其中又是以城市建築的現代化展開討論。Benjamin 討論城市與電影之間的相似性，並頌讚影像的分割、延伸、放慢等能力，如何將我們自籠牢般的城市空間釋放出來 (引自 Harvey, 1989, pp. 348-349)。Bruno (2006) 進一步指出影像誕生於城市興起的時代，兩者繼承了同樣的歷史脈絡，現代化給城市帶來一系列新興的流動空間 (如橋梁、鐵路、購物中心等)，同時也產生新的空間視覺性。城市中的流動性提升，間接呼應影像的動態特質；在現代化城市的各種新興流動空間穿梭的人們，觀賞影像時也成為新型態的漫遊者 (flâneur)。我們透過移動建立起與事物的關係，當人的身體穿越空間，藉此經驗並解讀城市與建築；而現代建築塑造了新型態的

街道感官經驗，電影則成為再現這種經驗的中介。在此脈絡之下，影像與都市的多種對話取徑，拼湊出現代性相互矛盾的整體面貌（Clarke, 2004）。

Gold 與 Ward（2004）談到二戰前後英國以市鎮規劃為主題的紀錄片，如何服務有關當局宣揚都市更新的重要性。同時期類似的半紀錄半劇情片，展現對現代化與技術理性的信賴，對數字規劃充滿烏托邦式的憧憬。Staiger（1999）則指出以未來為主題的科幻電影，虛構世界的素材普遍援引「花園城市」（Garden City）或「光輝城市」（Radiant City）的藍圖形象，敘事卻經常導向都市人造環境的失控或人們的適應不良，對代表進步的理性主義充滿不信任感，指謫烏托邦實為反烏托邦（Dystopia）。Relph（1998）認為城市的標準化與硬質地景，代表人們只關心如何控制環境，反而使得一切像是監獄一般。許多封閉空間電影的困局，正是鑲嵌在現代都市或建築的日常脈絡中，或是以標準化配置將個人束縛在便於治理的固定位置。

左派社會思潮注意到長久位居典範核心的「時間」之外，「空間」更是一個描述、理解現代與後現代處境的必要關鍵，開啟社會與文化理論的「空間轉向」（spatial turn），其中以 Foucault、Harvey 與 Jameson 等人的著作為理論建構（林志明，2004）。而電影研究的空間轉向，也進入比城市或現代化論述更多元的範疇。劉永皓（2010）以 Foucault 的異托邦（Heterotopia）概念，探討蔡明亮《不散》（2003）裡的真實場景福和大戲院，是疊加多層生命意義與生活實踐的異質場所。這類電影也是無法離開的處境，然而不願或無法出走的主體是縈繞的記憶，或停滯的生命經驗，相較於本研究強調受迫圍困的生存壓力與人際衝突的取向，有根本上的不同。

《銀翼殺手》（*Blade Runner*, 1982）帶起一波對後現代景況的批判，Bruno（1990）指出劇中生產複製人的跨國集團的建築風格，屬於後現代「戲仿」（pastiche）的產物，一種脫離原版內涵的仿古挪用。Harvey（1989）則將複製人快速淘汰的生命週期，視為後現代資本主義生產邏輯中，彈性積累（flexible accumulation）的表徵。以打造視覺奇觀為主的風格化製作，經常出現在科幻與恐怖電影裡；而角色主要用來體現各種負面後果，也使後現代敘事的主體歷經程度不一的「片斷化」（fragmentation）。Jameson（1995b）另外以片斷化指涉後現代的空間感，超越個別人類身體自我定位的「超空間」（hyperspace）現象。侯守謙（2006）即將這個概念應用在《駭客任務》三部曲（*The Matrix franchise*, 1999, 2003, 2003）的分析裡。迷失也會製造圍困感，《駭》片裡真實人類迷失在母體（Matrix）打造的虛擬實境，侯守謙認為這就像當前訊息媒介被資本體系跨國企業所宰制，迷失只是種表徵，意味我們的思維能力對當前的超空間處境無可作為。《駭客任務》同時具有身體被直接拘束，脫困意識被連番幻境麻痺，從《駭》片的空間式分析脈絡，很適合對照不同層次的圍困形式。

縱觀上述，電影與空間的研究論域極其廣泛，不論是何種尺度或形式的空間，對現代或後現代的批判，都可以作為影像空間性的探討對象。



三、封閉空間的處境

(一) 圍困的痛苦：地獄意象與受困者的客體化

每個人最早遇到的封閉空間，應該就是自己的家屋，無論是穴居人的山洞還是文明人的房間，寓居在那個被包圍的庇護所內，私密感有了依附的角落，日夢充斥在每一道壁上的縫隙，而無數的居住細節提供我們安全感(Bachelard, 2003)。本研究討論的正是與此相反的情形，無數的居住細節同時也埋伏著昔日的夢魘(Troutman, 1997)，家屋對家暴受害者就像一座牢籠(畢恆達, 2003)，在許多情況下，人們對封閉的感受更接近於窒息。

文明早期的空間概念一直是心靈屬性多過物質屬性。在西方中古時期，人們藉由天堂、地獄的善惡二元對立建立空間觀與宇宙觀，以想像力掌握生活周遭的環境或填補目不可及的遠方(來世也是一種遠方)(Tuan, 1998)。相較於天堂的解放與非物質屬性，對地獄的描述充滿著禁錮與物質的意味，在Dante的地獄裡，「被罪惡『囚禁』的靈魂，愈下層的困得愈緊。到了最底層，靈魂被自己的罪孽壓得完全動彈不得」(Wertheim, 1999, p. 34)。以道德為基準看待「圍困」、「禁錮」等概念，很容易連結到「受困者咎由自取」的判斷。

現實世界裡，封閉空間的隔離效果用來解決社會問題。西方從中古時代到十九世紀上半葉，控制傳染病蔓延的手段一直以隔離為主，但粗糙的措施和治療所產生的恐怖超過疾病本身(Tuan, 2008)。比起疫情，有關當局是更令人懼怕的對象，因為「它可能將他們關進污穢的醫院，而那兒實際卻只是一個死亡陷阱...可能在他們要進入一個禁區時，將他們一槍斃命」(Tuan, 2008, p. 183)。Dante的地獄印象混亂而骯髒不堪，而這些醫院或收容所，經常也是外表亮麗，內裡卻是一些形同牢房的霉臭病房，鐵鍊、烙鐵和鞭子一應俱全(Tuan, 2008)。去人性化(dehumanization)的空間條件，顯示受困者本來擁有的尊嚴與權利被剝奪，俐落而決絕地從一般市民身分降格為「他者」。他們從「人」的生活領域與認可資格被排除出去，被孤立在荒野小屋、海上孤舟、無人島，或遠離塵囂的機構之中，成為「墮落的存在」。中世紀想像天堂與地獄各分成九層，身處其中的靈魂永遠只能待在自己這一層(Wertheim, 1999)，這種凝滯無法流動的特性，就如同現實社會階序的牢不可破，無權勢者連身體都動彈不得。

(二) 加劇束縛的機制：系統化封閉空間

人們為了逃離「渾沌」，寧願採納抽象的模型，也不願接受毫無頭緒的「現實」(周尚意, 2006)。為了實現這種逃避，需要創造精神世界，想像有一條從地

獄到天堂，從底層逐步向上提升的路徑，過程中「疆界不斷地往後退，空間越擴越廣」(Wertheim, 1999, pp. 47-48)，這其實在提供人們一個有序可循的世界觀：行善永存於無垠的天堂，而行惡會被囚禁在動彈不得的地獄。對秩序感的追求使封閉空間產生實用意義，Tuan(2008)提到歷史上以監禁解決社會問題的大傾向，把窮人、乞丐、精神病患等脫序分子從社會隔離，一直是盛行的處置方式。在這種邏輯下貧窮被視為道德上的瑕疵(懶惰)，而精神病患則被認為是承受不了城市文明多變的刺激，因此應該將他們從社會抽出，放入一個不受社會污染，也不會污染社會的環境。

各種監禁機構早期大多有提供技能訓練、醫療看護等立意，到了後期卻都失去這些功能，如何增進「控制」成為關鍵。要將一群人集中在一個場所，並能有效地控管事態，實施「規訓」(discipline)是必然途徑。規訓由一系列用來辨識與分類的知識與技術系統支撐，並常以建築作為駕馭人體的媒介，「規訓有時需要封閉空間，標示出一個與眾不同的、自我封閉的場所。這是一種整齊劃一的保護區」(Foucault, 1992a, p. 141)；但同時「封閉原則在規訓機制中既不是永恆的，也不是不可或缺的」(Foucault, 1992a, p. 143)。規訓不必然依賴空間的封閉性才能存在，但經常會發現封閉空間的運作有著規訓管理的特性，而規訓的實踐一定程度仰賴與廣大外界環境的分隔。

常見的配置是空間運作出單向的可視性，像是 Bentham 設計的「全景敞視建築」(panopticon building)，使受困者暴露在管理方強制、持續且匿名的不對等視覺性之中，雙方的關係因而固定在支配與被支配的地位。電影文本中有意為之的困局，幾乎都涉及幕後黑手對受困者的窺看，而由於掌權的元兇躲在暗處，受困者不確定自己是否正在被窺視。「可能隨時有人在窺看自己」的懷疑意識，令權力的效果被受困者內化而自動發揮作用 (Foucault, 1992a)。

除了「監視」使受困個體的透明度上升，經由「下降」的個人化程序⁶，個人資料被詳細建檔，所有受困者被套入嚴密的分類系統，建立起可供查閱檢索的明確資料庫。這種規訓形式可連結到「單元式」(cellular)的空間技術，根據不同的需要或對象分割出相應數量的單間。它除了具有可視性，也是可解析的空間，以物理空間的形式構成一張便於掌握個別囚犯的真实表格 (Foucault, 1992a)。在監視與分類的雙重效果下，被囚禁者處於動彈不得、無處藏匿的隔絕狀態：「各個囚室就像是許多小籠子、小舞台。在裡面，每個演員都是瑩瑩子立，各具特色並可以被隨時觀看和一眼辨認」(Foucault, 1992a, p. 200)。由此規訓空間同時可

⁶ 與之相反的是「上升」的個人化歷程，諸如王公貴胄的生平、傳記、肖像畫等等，這裡個人化不在於分析與掌握，而是紀念與傳頌。個人化、檔案化的調查與記錄雖然詳盡捕捉個體特質，卻是為了工具性地描述、分類與管理，它使個人的主體意義扁平化，是與自然彰顯主體特質截然不同的「個人化」作用。

以從被囚禁者身上驗證或提煉知識，他們的反應被系統化地觀察，「出於輕浮者的好奇心，也可以是出於孩子的惡作劇，或是哲學家想參觀這個人性展覽館的求知慾，或是以窺探和懲罰為樂趣的人的邪惡心理」（Foucault, 1992a, p. 202）。受困者的各種痛苦反應，經常是他們被關在裡面的唯一目的。

（三）人性實驗室：封閉社群內的人際動力

封閉空間文本的一大特色，在於其他在場人士是受困者的主要痛苦來源，包括外界人士與其他內部受困者。從普通人轉為受困者的異質化歷程，令劇中人物產生非一般狀態的侵略型回應。心理學家 Zimbardo 主持的「史丹佛監獄實驗」，以隨機分派的方式，將二十名志願參與的大學生分成獄卒組與犯人組。這個計畫為期兩週的實驗，原本期望對真實世界裡普通人進入囚犯角色的機制產生進一步了解，沒想到卻是模擬獄卒開始表現出越來越失控的虐囚行為，在模擬犯人相繼崩潰下，不得不在第六天即宣告終止。根據結果，Zimbardo (2008) 強調幾乎每個人都會受到「情境力量場域」(situational force fields) 所左右，我們總認為只有別人會受影響，自己會是例外，事實上情境力量會讓大部分人淪陷其中。當人處在一般模式時，會用傳統道德和價值觀來支配生活，然而在模擬監獄裡，角色行為得到報償，犯人對權威產生反感，相對地獄卒感到自己握有莫大權力，致使兩種角色持續相互激化。

外界迫害來源可能是製造困局的元兇，負責控管困境的中間代理人，又或是並非直接造就困境的一般旁觀者。在史丹佛監獄實驗裡，獄卒的制服與墨鏡一定程度消除了個人特徵，當可辨識度降低，人們就會覺得自己被歸咎的風險也跟著降低。如同全景敞視建築的匿名可視性，藏身在群眾裡也是相似的窺伺位置，這類「去個人化」(de-individualization) 機制製造責任分散的效果，一旦人覺得沒有人會意識到他們的真正身分，反社會行為就比較容易被誘導出現。所有貶低人格的制度性程序，會進一步助長去人性化，例如監獄裡囚犯被迫著制服並用號碼取代姓名，為的是消除個別犯人的身分意識，將他們從過去的社群及家庭割離 (Zimbardo, 2008)。原本賴以建構自我的各種可見與不可見的線索，被眾多必須服從的標準剝奪 (Goffman, 2012)，被囚禁者變成比較次等的存在，可以隨意而殘暴地對待。

至於受困者之間的負面因素，Foucault (1992a) 指出全景敞視建築裡囚犯之間的徹底隔絕，是為了廢除集體效應。在非獨囚的情形下，群體內部就會深受從眾、服從權威等效應左右而導致集體暴力。封閉社群更強化當一個「合群者」的重要性，表現出與團體一致的行為和反應，是比較可以避免焦慮的選擇。當自己的意見與所處的社會現實相左，比較容易的解決辦法就是去相信群體是對的而自己是錯的 (Zimbardo, 2008)。進而這種壓力促成「不為之惡」，不支持暴力的成員並不上前遏止，一方面擔心多管閒事會危及自身，二方面人們還會害怕做錯決

定使自己看起來很蠢，因而否認事情的嚴重性。權威施壓是另一項主因，如果封閉社群內部產生某個比其他成員擁有更多權力的成員，藉由讓其他人扮演有意義的角色，會使人們自覺分配到的角色功能有正面價值，遂回饋以自發性的服從。或者封閉空間內的寡頭以生存或脫困作為保證，來正當化為達成目標可以使用任何手段，讓暴力行徑在被策動的執行者心中合理化。

（四）封閉空間與封閉社群：封閉界線的擴張與籠罩

前面將集體暴力的來源分為內部受困者與外界自由人士，事實上這些微型社群的迫害模式，在整體社會的尺度下也是一再出現的母題：

當權菁英想要摧毀敵國，宣傳老手就會施行製造仇恨的計畫。讓一個社會群體憎恨另一個社會群體，隔離他們、使他們痛苦，甚至殺害他們，這需要透過「敵意想像」這種心理建構，經由宣傳深植於人們心中，讓他們轉變成「敵人」。(Zimbardo, 2008, p. 30)

將部分社會成員從一般性資格隔離以重振權威，相當於封閉空間的邏輯運作於社會之中。

許多封閉空間文本，會出現怎樣都無法離開的受困者，最後認為將少數有罪成員作為祭品犧牲掉，就能夠離開的妄想敘事。Girard (2004) 的研究揭示這類消耗機制在不同歷史階段的共同特徵，他認為流傳至今的歷史文獻與神話故事普遍是「迫害者的」文本，文本的表面之下是暴力犧牲特定成員以追求秩序的社會儀式。在希臘羅馬神話、阿茲特克神話、聖經故事等虛實交錯的文本中，以祭獻「替罪羊」(scapegoat) 的習俗包裝暴力過程。他歸納出四種集體迫害範式 (stereotypes)，第一範式是危機的爆發或社會陷入混亂，一如前面提到，人群天生追求秩序、逃離渾沌，因此首先要辨認出社會上發生某種真實的危機，諸如瘟疫、乾旱、飢荒等等；或者在神話裡以尚未分化的狀態作為開端。為了掌握危機或建立秩序，首先要做的是找出癥結：

人群總是趨向迫害，因為他們對混亂不感興趣。...他們總是在尋找易接近的、能滿足他們暴力慾望的原因。人群的成員總是潛在的迫害者，因為他們夢想在群體裡淨化腐蝕群體的不純分子，淨化破壞群體的變節分子。(Girard, 2004, p. 45)

群眾所歸結出的原因通常是泛道德的——這與圍困直覺地與背德隱憂連結的現象相符——例如指控受害者犯下弑父、亂倫、褻瀆等罪行，才導致鼠疫或作物歉收 (Girard, 2004)。

這裡連結到迫害的第二範式：安置罪名。泛道德地破壞社會關係是一項普遍原則，像施行巫術就是一項常見的指控形式。但當時序進入對神祕力量的迷信已減弱的時代，人們需要更令人信服的罪狀，他們追求物質性的罪行，「投毒」變

成常見的指控：「毒藥是那麼容易隱匿，以至於不可能找到證據，因此，不需要證據」(Girard, 2004, p. 87)。雖然依舊無法證明，但犯行只要有充分的可想像性，就足以滿足對控訴合理性的需求。

至於如何從無辜者中挑選受害者，也就是迫害的第三範式：容易成為受害者的特殊標記。Girard (2004) 說明安置罪名是一回事，挑選犧牲品不是根據人們賦予的罪名，而是根據他們具有可使人聯想與危機有罪惡聯繫的標記。幾乎沒有一個社會不歧視，人種和宗教的少數派往往引起多數派攻擊。除了文化和宗教標準，還有純粹的身體標準：生病、精神錯亂、遺傳畸形、肢體障礙等。並非出於差異本身的意義，而是人們在他們身上看見過分的與眾不同，也就是聯想到混亂。事物的極端會吸引集體毀滅的打擊，在某些情況下，光譜另一端的富人或有權勢者也可能變成社會邊緣，雖然是權勢使暴力合法化，卻在危機爆發時成為狂怒民眾回頭施暴的對象。如果一個人身上累積有越多受難標記，就越有機會大禍臨頭，例如希臘神話裡的 Oedipus，他的一生集棄兒、異邦人、國王、盲人、流浪者於一身，成為受難標記的大雜燴，在故事裡遭致最嚴酷的下場 (Girard, 2004)⁷。

最後是迫害的第四種範式：暴力本身，驅逐或毀滅受害者以達到團體的「淨化」。迫害者們總是相信一小部分人，甚至是一個人，在嚴重地危害整個社會，而迫害該對象，可使集體的焦慮和失望在受害者身上找到暫時滿足。一群天真的迫害者並不懷疑自己的所作所為，甚至不加以掩飾和銷毀迫害的證據。他們對羅織在污名對象身上的罪名深信不疑，還被他們嚇得半死，認為自己完全處於被動地位，純粹是出於自衛反擊 (Girard, 2004)。

災難的規模之大使人們感到手足無措，他們的頭腦裡沒有想到自然原因，並且人總是容易歸咎別人勝於歸咎自己 (Tuan, 2008)。社會整體規模的暴力包圍獲得群眾支持，指控的罪名變得更加冠冕堂皇，並吸引更多人贊成對受害者的懲罰。一部十四世紀的詩歌作品暗示法國北部的鼠疫爆發，是一群「陰險惡毒」的猶太人往井裡投毒所致，這些旁觀的紀錄者留下贊同迫害表述的觀點 (Girard, 2004)，足見當時社會內部對迫害的默許。這種詮釋社會現象的角度，意味去人性化效應還會留在歷史中，甚至在日後其他時空背景發揮影響。Zimbardo (2008) 以納粹為例，提到「系統」會製造去人性化的國家公敵，意指組織化的層級指揮鏈提供

⁷ 故事大意是神諭警示底比斯 (Thebes) 國王，他的兒子未來將弑父娶母。為避免神諭成真，國王夫婦決定把孩子丟棄在荒野中，嬰兒卻輾轉被科林斯 (Corinth) 國王夫婦收養，他們視男嬰如己出，並取名為伊底帕斯 (Oedipus)。成年後伊底帕斯離開科林斯浪跡天涯，流浪到底比斯附近時與底比斯國王的車駕發生衝突，不知情的伊底帕斯失手殺死自己的生父。其後伊底帕斯得知底比斯人正蒙怪物斯芬克司 (Sphinx) 危害，前去解圍的伊底帕斯被擁為新王，並且不知情地迎娶了底比斯皇后，也就是自己的生母為妻。在一段太平時光後，底比斯遭逢天災與瘟疫侵襲，極欲找出災難原因的伊底帕斯，終於陰錯陽差地得知，當初自己殺死在馬車上的人就是親生父親，而皇后是自己的生母。伊底帕斯遂刺瞎自己的雙眼，並被逐出底比斯，流浪四方 (Vernant, 2008)。

制度性的支持及資源，在權威遭受質疑的場合指出害群之馬，以便將問題的責任轉嫁到其他目標身上。

在系統壓力的催化下，替罪羊的指派可能無限上綱，無辜祭品的標籤可以落到任何一個社會成員身上，因為沒有人能完全符合社會常模，從卑賤到高貴的位階光譜裡，人人都具備潛在的受害標記。誠如有幕後黑手或中階管理人的封閉空間電影，那些自外於困境的相對掌權者，經常也淪為相同封閉空間或威脅力量的犧牲者。而這種權力關係的轉變，與全景敞視建築的特性相似：

權力變成不為任何人擁有的機器；當然並非每個人都佔有相同的位置，某些位置具有優勢，...最高監察員在中央高塔監視囚犯；但是他同時也監視階層體系中的部屬。這位最高監察員不怎麼信任他底下的監督員。(Foucault, 1992b, p. 110)

在這個互不信任的權力共同體裡，不管相對是權力方還是被施加權力方，每個人都被包羅其中，在固定的位置上被其他所有人或某些人監視 (Foucault, 1992b)。監視變成沒有定點的橫向循環，與沒有止盡的縱向後退，地獄的意象再次被召喚：「我們有一種面對地獄模型的感覺，沒有人——不論是監視者或被監視者——能夠逃脫」(引自 Foucault, 1992b, p. 109)。在具備封閉性質的宰制建制裡，施加迫害的身分不再有內部或外部的分類意義，所有人身為潛在替罪羊的同時，也是直接或間接指控「元兇」的共犯。

第三節 研究發問與研究設計

一、研究發問

無論圍困發生在何種型態與功能殊異的空間，例如電梯、交通工具、辦公室、電話亭等，它使原本鑲嵌在一個廣泛地方脈絡（如都市、大樓、鄉村等）的特定場所，變成去脈絡化的（decontextualized）異質環境（虛構場景就更是如此）。在一般狀態下，人們只是短暫地通過，或是自由選擇停滯或流動其中，在封閉空間電影裡，則具有將人們強制留在其內的異質性。期間與外界聯繫被阻隔成片斷、單向或徹底消失。本研究將去脈絡化的圍困環境視為特別的電影符號，它們的構成形式以及對人物施加的影響，可用來探討某些宰制結構的性質。

在角色固定、人數有限的安排下，登場人物幾乎能以受困者、旁觀者及始作俑者三種身分涵蓋，某些角色可能佔據一種以上的身分，或是在不同身分間移動；登場人物不是受迫害者，就是迫害者及其幫兇，權力在對立兩端的輪流扮演中流動。前面提到封閉空間文本常見於驚悚、恐怖電影，Tudor (1989) 指出恐怖片大多以逐步累積具張力的事件來建構敘事（event-centered narration），角色的刻

劃無法太深入，限定在幾種刻板典型中。許多封閉空間電影的人物也顯得扁平且無深度，角色的作用在於展示受困的苦難，不同的是他們雖然缺乏背景，卻有著分明的行為特質。筆者認為人物的典型化，如同以外型來挑選演員的形式主義手法（*typage*），可視為每個人物都有其社會階級或族群的代表（*Bordwell & Thompson, 2008*），呈現圍困情境下不同立場與價值觀會有的反應。

最後，每部圍困電影都包含「脫困」敘事。筆者將封閉空間與受困人群視為一個微型社會的動態整體，聚焦在逃脫行動及其後果，分析原本人類單純的脫困天性，如何反過來造就集體暴力，將無辜他者推上給封閉空間或遊戲規則徒然消耗的祭壇。

封閉空間電影的三項特徵：「場景單一」、「角色固定」、「無路可出」，它們分別對應的分析對象，就是封閉場景作為去脈絡化的異質環境，角色的形象化或典型化，以及脫困主導的環境與人物互動，由此筆者整理出以下發問：

1. 構成圍困情境的空間有哪些特質？這些特質在劇中有著怎樣的作用與象徵意義？具有怎樣的共通點？又可以對應到那些現實空間？
2. 那些角色被典型化？經由怎樣的途徑被典型化？這些典型化形式對囚禁機制而言發揮什麼作用？而角色彼此之間又有那些互動模式？可以從典型化與互動情節看出什麼象徵意義？
3. 劇中人物如何實踐逃逸？這些行動對空間造成什麼影響？而封閉空間或囚禁機制如何回應？這些互動模式又指涉怎樣的政治、社會意義？

二、研究方法

本研究以「文本分析」為主，去脈絡場所與不具歷史深度的角色是重要分析對象，大方向是分離出幾種空間與人物的符號，然後追查這些符號在整部電影交織的情形（*Stam, 2002*）。視覺與敘事符號等組成電影的各個部件，都是支撐分析的線索。空間上，場景主導的畫面構成是重要的表意單元，個別圖框可以被靜態地引述，動態片段則是分析空間剪輯的重要對象。場景本身的形式與性質，則用來論述可能的象徵意義。劉立行（2012）提到美國西部電影的深層意義為「家園與荒野」（*garden vs. wilderness*）的二元對立，有的主角代表蠻荒裡的文明道德，有的主角則象徵對偽善禮俗的排拒，最終回歸荒野、浪跡天涯。Thomas（2004）也揭示西部片中的東、西部，代表「文明」與「蠻荒」的對立，而這個對立結構的象徵意義在不同文本中持續轉變，例如從東向西遷徙，可視為美國拓荒史脈絡的「西進」，原本蠻荒與文明的對立，轉型成邁向「解放」與「民主」的另一層意義。本研究先以被監禁的苦難意象，及權力貫穿的各種部署（*dispositif*），解

析封閉空間製造痛苦與控制的成分，然後透過與真實封閉場所對照的再脈絡化方式，發掘封閉場景內涵的核心意義。

去脈絡角色可以藉由類似操作再脈絡化，首先歸結出各文本中角色典型化的類別，舉例來說，封閉空間電影經常安排形象突出的「警察」角色，像在《異次元殺陣》、《奪魂空間 1/9》(House of 9, 2005) 是受困成員之一，在《電話亭》裡則是外界助人者之一。警察通常於開頭理所當然地肩負起受困者的寄望，成為秩序或公權力的代理人，然而該角色的言行多半會產生反差，猶如真實世界裡公權力面對自己也沒辦法解決的問題時會有的機轉。由此社會結構的功能性角色，是一種再脈絡化典型式人物的途徑。這條途徑下常見的其他模型，例如象徵知識菁英的角色，他們面對棘手狀況的無力，以及以為自己掌握解套方案後的態度轉變等等，也經常體現相近的演變歷程。其他再脈絡化的途徑，還有視角色性格與行為代表政治光譜上的不同位置；或從性別與種族刻板印象，觀看電影符號如何服膺保守意識形態。辨認人物對應的模組，是為了解析衝突場面，於是「事件」成為重要引述對象。除了以社會心理學的各種情境效應，探討各事件中互助與相欺等互動模式，從典型化人物的象徵意義觀之，更可突顯衝突與轉折的政治意義。

其中「死亡」是特別的事件單元，Stam (2002) 指出後現代隱喻性電影中，因果關係和動機都變得不值得一提，角色的死亡不是來自任何「計畫」。角色在情節中被安排死亡的方式與時機，其乘載敘事意義或角色內涵的作用，遠不如死法作為某種象徵，或是死狀本身作為視覺奇觀。封閉空間文本常見於災難、驚悚、恐怖等類型，它們都依賴威脅性事件營造高潮，在此前提下暴力成為不可或缺的要害 (Tudor, 1989)，而視覺地展演暴力的效果，有時候是角色現身銀幕的唯一作用，因此角色的死亡沒有太多意義。一如 Harvey (1989) 認為《銀翼殺手》中複製人 Zhora 撞破一層層玻璃門，伴隨大量玻璃碎片四散的死狀，是為當代社會生活片斷化的視覺再現；Bruno (1990) 則認為 Zhora 裸身穿著透明外套穿透重重玻璃的死法，代表影像從美學生產過渡到純粹的色情表現慾 (exhibitionism)。針對這類型的死亡事件，與其從角色性格或選擇的角度尋找意義，更貼切的解讀應該由角色消耗的普遍性著手，指向敘境外的象徵功能。

在電影研究以及大部分的文化研究裡，現在比較習慣於去談各種可能的意義而不是單一意義；意義被視為觀眾的讀法，是觀眾讓電影產生意義，而不是去指認出已經藏在裡頭的意義 (Turner, 1997)，這種意義多元化的觀點意味「互文」(intertextuality) 的重要性。互文源自文學理論，Aumont 和 Marie (1996) 說明所有文本皆汲取並改造大量的其他文本，也就是任一文本乃經由其他文本建構而成的現象。挪用到影像分析，如果想要更全面地理解一部電影，不能只靠自身，還要參照其他影像文本所攜帶的意義。電影中的互文性經由模仿、引述、抄襲、嘲諷、致敬、改編等多種方式形成，然而一個文本的誕生也是無意識、自動化、

不具名地在引經據典。互文鑲嵌在文本自身與形塑過程的各個層面，人類所有發生過的語言活動都有機會進入文本之中，是以互文分析的目標不在「尋找引述源頭」，分析文本間的關聯是為了更透澈地理解文本。互文更適合想像成文本之間以假想的對話來討論問題，它有著明確的操作概念，把單獨的文本按照原則和其他再現體系聯繫在一起（Stam, 2002）。本研究以封閉空間的類似形式、角色代表的共同原型、脫困情節的相似轉折作為連結線索，只要掌握住體系的原則，甚至能與其他類型文本的困境敘事進行互文參照。

電影與現實世界的政治、社會、文化、經濟等因素，其實也存在互文關係；要理解其中一邊（電影或現實），勢必也要深入另一邊的模式與脈絡。在面對電影中的批判性隱喻時，社會學或階級意識的詞彙與概念會是有力的工具。Stam（2002）引述 Pechey 的說法：那些喚起階級衝突和暴動的專用名詞，例如「造反」、「衝突」、「鬥爭」與「統治者」，不但適用於文本上，也適用於社會本身；或者反過來說，這些詞彙不但適用於社會現象，也適用於文本分析。角色間的折衝，就能很適合以階級鬥爭，或是不同政治取向的對立來觀看；而脫困過程激發的集體暴力，可視為宰制體制異化與剝削的後果。其他還有很多重要線索，它們都可用來討論真實場域人們與宰制體制，或在宰制體制下彼此互動的普遍情形。

三、研究範圍

如前面提到，筆者特別關注封閉文本裡旁觀者的難以同理，受困者之間的自相殘殺，以及始作俑者的影響與下場，因此以劇情能突顯這幾項主軸，為挑選主文本的方針。首先針對有外界旁觀者的情形，封閉空間必須營塑出某種讓受困者被一覽無疑的視覺機制，並且劇情突顯外人的反應如何為受困者帶來傷害，因此受困者必須接收得到外界的訊息。透明的封閉空間最能體現這層要素，筆者選擇《電話亭》這部西班牙國營電視台的短片作為代表，主角主動走進一座看似尋常的電話亭後，就再也無法離開，期間不停引來外界人士好奇的圍觀、嘲笑與責備。被困在裡面的主角能接收到所有負面反應，卻因為自由與身體影響力等各種自主性的喪失，使主角的尊嚴、抗議與需要，在圍觀群眾眼中顯得一點都不重要。一人獨囚的形式捨去內部集體效應的主題，故事重點維持在外界旁觀者所施加的非人性對待，同時藉由孤立彰顯內外主體性的鴻溝，外界自由之身解讀眼前窘境的方式與受困者的差距十分遙遠。相較於同樣被困在電話亭的《絕命鈴聲》，《電話亭》的受困者無法對外界人士施加任何威脅，他全然的弱勢與無助，完全無法令圍觀群眾感到囂張或恐懼，主角的次等地位從踏入電話亭後就未曾逆轉；同時聲音被隔絕，更能展現人與人之間的難以溝通。

再來針對封閉場域裡的人際折衝，多人圍困成為文本的首要條件，這類橋段常見於各種封閉空間電影。然而在眾多肇因於災難、妖魔鬼怪或人類入侵者的圍

困故事裡，會另外強調與這些力量抗衡或協商的劇情；在明顯由綁架者、科學家、虐待狂等幕後黑手打造的困境裡，必然會著重於揭示這些元兇的動機，以及他們與受困者的關係。這裡筆者選擇加拿大的低成本獨立製作《異次元殺陣》作為代表，理由是劇中受困者很明顯是被綁架進該封閉空間，但幕後黑手從未以任何形式顯露形跡，封閉空間又徹底隔絕與外界聯繫，也就是完全不具有圍困成因與外界旁觀者的影響要素；除了場所本身的危險性，劇中受困者承受的威脅全部來自受困社群本身。此外這部科幻根植於徹底去脈絡化的人造建物，Kitchin 和 Kneale (2002) 指出科幻片看似虛構的空間其實有論述性，科幻敘事本身就依賴場景空間建構，它們不只是提供人物活動的中性背景，更充滿由論述與實踐生產的意義。因此本片去脈絡化的環境與人物成為鮮明的觀看主體，它們更容易被代入各種符旨，成為可置換、乘載多種再脈絡化架構的符徵。

最後回到有關幕後黑手的要素，為受困者的苦難定位一名元兇，通常是敘事最容易建構與理解的角度，眾多圍困故事裡都有這樣的安排。本研究以《詭屋》(The Cabin in the Woods, 2012) 這部好萊塢商業電影為代表，它在一開始就以雙主線對剪 (crosscutting) 的方式，交叉呈現加害方與受害方的情形。開頭就揭曉製造困局的權力方是誰，甚至包括他們對受困者的輕蔑、謾罵及窺淫，同步描述整個殘忍操縱的過程與不把受困者當人看的態度。受困者被殺害的進程來不及產生明顯內鬥，而遺世孤立的圍困環境沒有其他不知情的旁觀者；加害方本身兼具充滿惡意的元兇，以及中階管理者以被害方取樂的旁觀者心態。因此本片非常適合用來討論困局製造者所展現的種種面向，分析自以為掌權的位置如何看待受困者的抵抗與逃逸。藉由後半段敘事突如其來的大轉彎，迫害方的所有參與成員被同樣的威脅力量反過來加身，也可藉此對照其他電影裡，階段性優勝者被迫投入下一輪自相殘殺，或是困境的管理階級自己也被納入封閉界線的類似處境。

Stam(2002)提到思想左傾的符號學偏愛去自然化的顛覆性作品，Rose(2006)也認為那些特別具有生產力或特別有趣的視覺文本，是更有效的起點，由此非寫實電影比起寫實主義的文本更符合這些原則。兼具喜劇與恐怖跨類型元素的《電話亭》，是三部主文本中唯一的寫實電影。《異次元殺陣》則屬於驚悚類科幻電影。

《詭屋》以活屍、砍殺類 (slasher) 恐怖片為本，然後漸漸摻入其他恐怖元素，甚至在空間設定上具有科幻色彩，屬於從多種類型符碼建構、解構類型的後設文本 (metatext)。創作背景是挑選這三部影片的額外益處，顯示封閉空間電影是跨國籍、跨文化的文本現象。並且從具有政治目的的電視製播，單一佈景發展的獨立製片，到追求利潤、重金打造的主流商業電影，卻各自採用相近的空間與角色安排，藉此破除封閉空間類型只局限在低成本製作或商業類型片的二分思維。

第二章 電話亭：單人圍困與社會性包圍

本片為一部三十四分鐘的短片，由西班牙國營電視台（Televisión Española, a.k.a. TVE）於 1972 年製播，時值佛朗哥獨裁政權（Francoist Spain）畫下句點的前三年⁸。劇情描述一男子某日早晨送兒子去搭學校巴士，行經公寓廣場發現多了一座電話亭，待孩子上了校巴以後，男子正好想進去打個電話。人進去以後電話亭門慢慢自動關上，男子發現裡面的電話根本沒有接通，正欲出去，卻發覺門怎樣也打不開。隨著受困時間越來越長，行經廣場的民眾也越來越多，有些人停下來試圖幫他出去，但發現從外面也一樣無法把門打開後陸續離開。同時有更多人開始駐足圍觀，並以輕鬆嘲諷地態度觀看眼前罕見的窘迫場面。最後在消防隊欲拿破壞工具強行破壞電話亭之際，安裝電話亭的工人出面制止，把困住人的電話亭整個抬上拖板車載走。運送的路途上男子也沒有被告知要開往何方，途經城市與鄉村依然遭受不少路人的嘲笑與指指點點。在一段漫長的運送旅程後，卡車竟然駛進荒山野嶺中的一座地下工廠。在系統化運作的廣大空間裡，竟然還有無數同樣款式並且裡面也關著受困者的電話亭，有的受困者已化做白骨，有的才剛剛用沒有接通的電話線自縊。影片的最後，電話亭工廠的工人又在某個社區廣場，安裝一座一模一樣的電話亭。

本片的主角自從進入電話亭以後，聲音就被完全隔絕，因此主要以配樂來引領情緒轉折。起初主角的意志無法為外界正確解讀，經營出一種滑稽的喜劇效果；然而怎樣都無法喚起外界同理的情勢下，默劇般的詼諧逐漸轉為啞啞的驚悚。相應地在拍攝手法上較為著重視覺表現，大量使用受困主角之所見的觀點鏡頭，本章首先處理配樂與主角視點如何建立敘事與氛圍。

全片敘事圍繞在那座漆成紅色，四面環繞玻璃帷幕，看似普通的電話亭。然而它卻是一具完全將亭中人與外界隔絕的封閉空間，僅允許視線穿透。本章接著分析此空間的異質性，如何促使外界肆無忌憚地凝視主角，使這類空間的受困者成為多重矮化的主體。

場景方面可以明顯辨認出三個階段轉換，分別是「公寓廣場」、「環城遊覽」與「秘密工廠」三組迥異的主題。三階段各有不同重點，從一開始廣場圍觀群眾的嘴臉，到漫長旅途中受困者的倍感脆弱，最後秘密地下機構裡擺放無數同樣困住人的電話亭，將一路上牽引觀眾心緒起伏的主角受害視點，拉升到整體社會規模的陰謀迫害。本章進一步分析這幾重場景轉變的效果與意義。

⁸ 佛朗哥獨裁政權始於 1939 年西班牙內戰結束時，止於 1975 年佛朗哥病逝後。

本章最後聚焦主角從電話亭內看出去的種種情景，包括所見人事物的象徵意義，以及外界施援者的不同行事風格所代表的社會典型。在透明空間的封鎖下，除了外界任意侵入的視線，主角被迫觀看各種傳達自由與物質享受的景象，是另一種主要傷害來源。以此探討主角在徹底封鎖下與外界進行的低限交流，如何一體兩面地呈現他對脫困的渴望，及其被牆面以外的各種無形拘束力量所封殺。

第一節 基調轉換：從喜劇過渡到恐怖片

一、配樂引導敘事氛圍轉折

全片氛圍歷經明顯轉變，除了三階段的運鏡與場景風格各有特色，基調轉折是由配樂主題的轉換加以渲染。在廣場被人群圍觀時完全沒有配樂，只有群眾鼓譟聲等來自日常城市紋理的背景音效。配樂首次出現在主角剛從廣場移出並運上馬路，此時已不再有廣場的喧囂，同時被囚禁主角的聲音無法傳遞出來，情緒一直只能透過演員的表情與肢體來傳達。為了填補音源匱乏，以及渲染角色情緒，從第二階段開始不再只用劇情內聲音（diegetic sound），而是用一連串的非劇情聲音（non-diegetic sound），配樂，來豐富影片的表現力（Bordwell & Thompson, 2008），述說主角在運送過程裡經歷的心緒波折。配樂隨景色變化轉變，曲風轉折暗示接下來事件的情緒性質。在上路後首先駛上高架道路，此時出現的配樂輕快而富有喜感，有帶著觀眾迎向未知旅程，期待接下來會遇到些什麼的躍動氣氛。直到遇見路邊停著載運玻璃棺材的靈車，周遭圍繞著許多哀悼的男女，這裡沒有配樂，只有人群的啜泣聲；緊接著遇到公園裡圍著圈圈玩耍的孩子，發出十分響亮的歡快合唱聲。對被封鎖住聲音傳達的主角而言，這些聲音也很可能聽不到，乃由影像的形式投射進主角眼中，令聲音彷彿滲入電話亭般包圍著主角，前者使充斥憂愁焦慮的電話亭內部更加鬱悶，後者則突顯令人難以忍受的反差。

在兒童玩耍的公園旁，遇見一位在另一輛拖板車上的電話亭受困者，配樂主題進入下一個階段，從原本輕快的喜劇風格，轉成驚悚感的強烈節奏。發現原來有其他受困者，主角突然陷入難以克制的激烈情緒，聲嘶力竭地拍打玻璃門，結果只換來他人的漠視，或會錯意地揮手打招呼，在一番徒勞掙扎後主角無助地癱坐電話亭裡。此時遇到在荒野中排練的馬戲團，小丑們對主角投以肅穆而哀傷的注視，配樂短暫切換為《Home! Sweet Home!》⁹。這段配樂持續至鄉間小男孩的出現，這個小男孩令主角強烈地思念自己的兒子，伴隨這段略顯憂傷並召喚幸福家庭的旋律，主角對踏入電話亭的決定追悔不已，加深主角與家人將天人永隔的最壞疑慮。

⁹ 1823 年 Henry Bishop 作曲，《我的家庭真可愛》原曲。

接著直升機的聲音猛然劃破感傷的主題配樂，發現直升機的主角再次拼命地吸引其注意，然而直升機越飛越遠，沒有給予主角任何回應。待直升機飛過主角所在的拖板車後，另一段急促而驚悚的配樂劃入，沿途響徹不祥且令人費解的蜿蜒山路。最後拖板車駛進隧道，配樂變成快節奏、聖歌頌唱般的人聲合唱，全片正式進入第三階段，故事開始為驚悚氣氛籠罩，彷彿極端的命運即將揭曉，最終審判就要來臨。沿著隧道電話亭被送進工廠，然後進入一連串自動化輸送程序，這個過程中人聲大合唱進入最尖銳、急促的高峰。待主角被運送至倉庫裡的定位囤放，終局塵埃落定，此際人聲合唱隨著主角被絕望擊倒而間歇，終至無聲。最後一幕，畫面再度切回與影片伊始一模一樣的場景，城市裡日常的背景音效重新出現，但同時響起細微而低沉的鼓鳴，暗示剛才的恐怖事件還會繼續上演。

從沒有配樂而僅有劇情內聲音，到輕快的喜劇感配樂，然後連結稚氣而歡快的歌謠，接著進入第一次驚悚主題，中間插入感傷、家庭意象的配樂，然後是第二次驚悚主題，最後奏下氣勢恢弘、揭示命運般的大合唱，片尾伏筆又回到尋常卻多了一層低沉鼓鳴的城市音源。本片的氣氛大多來自配樂的表情，它們代為表現出主角的心境與情緒。主角步入電話亭並拾起話筒的瞬間，背景音效即沒有配上任何線路接通時應有的嘟嘟聲，卻能聽到主角頻頻按壓話筒置放架的聲音，不久後門自動闔上，畫面上按壓的動作仍在進行，但我們卻無法再聽到本來持續的聲響。用橫跨關門前後的連貫動作，卻有聲響有無之差別，來表示門闔上的電話亭變成一個與外界隔絕得相當徹底的封閉空間。影片開頭還曾聽見主角催促兒子動作快點的話語，電話亭門關上後，觀眾再也聽不到主角發出的任何聲音，傳達出事態發展不會太樂觀的異樣感。

二、喜劇手法與恐怖片的沉浸效果

聲音被剝奪這件事既可以是喜劇元素，也可以是絕望與恐怖的因素。主角的音源缺席，在影片前半段營造出比手畫腳、默劇般的詼諧感，到後半段轉為啞啞而無法溝通的恐慌。《電話亭》中引人發噱的部分來自主角剛受困後不時露出的無奈表情，以及主角與外界的互動。外界救援者之一的壯漢，誇張卻徒勞無功的肢體動作，以及隔著玻璃門溝通不良的笨拙感，營造出片刻的喜劇氛圍，此時影片尚未透露明顯的不祥預兆，調性仍然開放向輕快滑稽發展的可能性。在一片歡笑聲中，我們觀眾與受困主角的立場是相對的，主角焦急不已的神情尚未提供讓觀眾同理的位置：

喜劇是對於比較劣等的人的模仿 (parody)。換句話說，喜劇往往讓觀眾俯看人生。...角色處事的判斷能力通常處於低於觀眾的地位，而成為觀眾嘲諷的對象。既然觀眾的思想境界要比劇中人物還來得高，因此笑話那些常常出

糗的喜劇人物就顯得理所當然。(引自劉立行，2012，頁 212，底線部分文字為筆者所加)

我們觀眾的笑聲與影片裡圍觀群眾的歡笑出於同源，透過嘲笑拉出安全距離：當事人因為自身的愚昧才落入如此境地，換作自己絕不至於如此。

很多時候外界聲響充斥整個畫面，彷彿聲音主宰了那些時刻，主角只能默默承受自由與開放的氛圍在眼前上演。我們觀眾接收亭外人群發出各種聲響與情緒的同時，一併剪接主角趴在玻璃門上觀看這些情景的模樣，就好像外界強烈且情緒豐富的音浪也灌進電話亭內，忽視主角意願地不斷擠壓著他。各種喧譁的身體成為聲音的視覺性符號填滿主角的視野，實際上聽不見的聲音，強烈到不再只是笑鬧的形影，而變成一種充斥在角色內在的噪音 (Brandt, 2009)。

佔時最長的第一階段尚有喜劇元素，隨著負面情緒疊加，抵達秘密工廠前幽默氛圍就完全消失。全片大量運用觀點鏡頭，有關情節發展或主角的命運，觀眾始終都只知道跟主角一樣多，但諸多不祥的徵兆暗示觀眾終將發生些什麼不好的事，對充滿求生意志的主角而言，這些事件則增添他內心的情緒波折。「懸疑」(suspense) 張力在劇中人物和觀眾都不知道危機將如何到來的情形下不斷累積 (劉立行，2012)，到最後完全轉入恐怖片氣氛，加進更多主角的表情特寫，強化恐懼感的傳遞，尤其在駛入隧道後，正／反拍鏡頭 (shot/reverse-shot) 以表情特寫渲染極度的驚恐，讓觀眾與主角一同在隧道裡前進，感受主角體驗到的情境有多麼詭異。

當秘密工廠的機械運輸來到最後關頭，即將揭曉最終命運的前一個畫面，鏡頭橫向向左跟拍正在穿越大型門框的電話亭，直到電話亭消失在畫面中，只剩下工廠背景，稍稍懸置最終命運的揭曉。本來隨機運輸穩定進行的敘事節奏，極短暫停頓暗示接下來將上演的情景會非常極端。穿越門框後的第一個畫面，馬上切換成更近距離的取鏡主角震驚的表情，再度短暫懸置映入主角眼簾的景象，以營造恐懼與緊張感。接回觀點鏡頭後，全片的懸疑張力終於一口氣釋放，原來電話亭被運到充滿其他受困者的巨大廠房，這個倉庫般的場所有著無數同樣困住人的電話亭，而大多數受困者都已成為屍骸，眼前景象向主角揭示自身即將迎來的下場。沒多久主角看見之前在兒童玩樂的公園旁遇到的另一個受困者，已然用電話線自縊於電話亭內，自受困後便不斷累積的無聲恐慌攀升到最高峰。在這個深深埋藏的倉庫裡，主角被絕望擊倒，以扭曲的表情在電話亭內脫力崩潰，最後只剩下貼在玻璃門上的手掌，慢慢滑出畫面之外。

最後畫面又回到某處集合式住宅的廣場，幾乎與片頭一致的日常情景，又一座電話亭被悄悄架設在廣場上。這座簇新的電話亭被擦拭的光亮潔淨，一樣被作業員刻意拉開大門，靜待下一個不知情的犧牲者上門。事件完全沒有獲得解決，連解釋都沒有給出，如同布紐爾的《泯滅天使》拒絕說明為何豪門賓客無法離開

那幢華廈 (Burgoyne, Flitterman-Lewis & Stam, 1997)，圍困態勢也一樣被擴張到更廣袤的規模¹⁰。電話亭作為本片威脅力量的物質表徵，只是換個場景悄然復現於銀幕之上，暗示剛剛上演的一切將會持續下去。這種循環式結構 (cyclical structure) 的收尾，是恐怖電影常用的敘事慣例，Thomas (2004) 指出其作用呼應劇中人物往往身陷比他們本身強大的情境安排，出自劇中人自我意志的行動，也改變不了敘事的進展。劇情回到原點，同樣的恐怖事件還會一再重複。

第二節 格狀空間與地景轉變構成的視覺敘事

一、大廈立面與電話亭的格狀意象呼應

自第一階段公寓廣場的部分開始，鏡頭屢次帶到周遭公寓大廈的格狀結構，並與廣場中的電話亭產生呼應，到了電話亭被搬上拖板車的第二階段，城市到鄉村的地景遊覽也安排有途經格狀大廈的畫面。電話亭本身及其周遭的高樓大廈屢次同時出現在畫面上，畫面構圖特別突顯大樓立面上的格窗堆疊。大廈格窗與電話亭兩者的並置或切換，比較明顯地出現過六次，所有大樓都是金屬與玻璃結構，外型皆具有直立長方形的格狀線條感，令現代都市遍佈的空間意象，與電話亭中動彈不得的圍困狀態產生連結¹¹。

影片開場，攝影機先以遠景取鏡林立的高樓大廈，左右兩側各有一座大廈在畫面中間圍出一道間隙，攝影機順著這道間隙緩慢直搖向下，得以俯視地面狀況，一輛拖板車載著一個直立箱型物駛入公寓廣場 (見圖 1)。然後從車上下來四個工人，將直立箱型物搬至廣場中央。這之後才出現本片的第一處剪接，讓觀眾知曉原來是一群工人把一座電話亭運至此處安裝。這段鏡頭的起始構圖，左右兩座大廈的樓層單位，在立面設計上有一種格狀線條相當分明的視覺效果，而且形狀 (約一人高的豎立長方形) 及顏色 (紅色) 與接下來要登場的電話亭也頗為相似。樓層單位的格狀豎邊在鏡頭的向下直搖裡，幾乎與鏡框的左右邊線保持重疊或平行，這段鏡頭運動帶出接下來故事的發生地，公寓廣場，並隨攝影機向下延伸的線條加深廣場所在地的深度，在周遭大樓的包圍下電話亭有位於深淵的感覺，暗示城市峽谷中的受困者的最終目的地——地底下。四周的高聳大樓包圍壓迫著只容一人的電話亭，象徵有人受困將吸引鑲嵌在各格子裡的社區居民前來圍觀，而

¹⁰ 《泯滅天使》劇末從被困在豪宅宴客廳，上升到被困在整座大教堂。

¹¹ 六零年代西班牙出現了人們稱之為「奇蹟」的高速經濟成長，十年間基本實現了工業化與現代化 (沈善榮, 1996)。本片鏡頭屢次帶到現代高樓大廈，以及片末的巨大工廠，都是現代化發展的建築元素。徐穎 (2010) 指出透過經濟朝向開放的政策改革，佛朗哥為自己的獨裁統治製造一個頗為民主的假象，「經濟騰飛可以，思想自由不行」的原則下，西班牙人民的生活水平有一定程度的提高，使得人民反抗政府的意願也沒有那麼強烈。西班牙自身經濟的發展是佛朗哥政權得以鞏固的根本所在。

且不只廣場上的民眾，稍後也真的有高樓層住戶在自家陽台指指點點的畫面。從高處不斷往下延伸累加的豎立長方形，最後集中到實際囚禁人身的電話亭，彷彿困住主角的除了電話亭牆面，還有更龐大的外界力量累加其上。所有居民的袖手旁觀，才是促成主角無法脫困的主因。

第二次呼應發生在主角試過電話無法撥通後，旋即發現電話亭的門也無法推開，略為感到焦躁的主角推拉門把數次，然後以慌亂的肢體動作稍微檢查一遍電話亭的四面牆，似乎在確認有沒有哪裡被卡住。進行這些動作的時候，電話亭與主角被放置在畫面中央，並以斜角取鏡製造不安氛圍，而後景的大樓邊線與前景的電話亭邊線完全平行，畫面上大樓的剛硬邊線完全將電話亭包覆，如圖 2 所示，彷彿是現代都市人被一重又一重的直角空間與鋼鐵構造所包圍的縮影。這座將電話亭完全包覆的大廈，仿若一塊沒有厚度的巨大立面，猶如 Jameson (1995a) 形容的「威爾斯法哥法庭大廈」(Wells Fargo Court)，乍看上去是一堵沒有任何量體予以支撐的表面，同時因為以斜角取鏡，也一樣難以辨認它是矩形或梯形；又像是《2001 太空漫遊》(2001: A Space Odyssey, 1968) 中的黑色巨型石板，謎樣的命運般矗立在觀者面前，預示尚未揭曉卻已無法逃避的宿命。主角轉過身背對鏡頭，以身體往後彎曲的仰角姿勢檢視電話亭樑框的接縫，有如他的視線其實遠遠落在後景的平面大廈，後仰的身姿顯得渺小脆弱，彷彿隨時會被眼前的大廈或命運壓垮。



圖 1 大廈與電話亭的第一次呼應
資料來源：《電話亭》影片截圖



圖 2 大廈與電話亭的第二次呼應
資料來源：《電話亭》影片截圖

第三次呼應出現在消防隊員正欲破窗而入，卻被趕到現場的電話亭作業員制止。電話亭作業員沒有接手現場救援，反而開始搬運電話亭，就要被消防隊員救出的主角為此感到焦躁與不解，緊貼著電話亭的玻璃門，一邊低頭看他們在幹嘛，一邊拍打喊叫似乎在詢問怎麼不繼續剛才的救援。如圖 3 所示，此處以拍攝人物胸部以上部分的中特寫鏡頭 (medium close-up)，呈現貼著玻璃的主角焦躁的神情，同時電話亭玻璃牆面上倒映著周遭大樓的形影，而大樓倒影完全與主角重疊，模糊主角的臉孔。虛像的大樓倒影覆蓋住不安至極的實質主體，象徵沒有面目的集團意志，遠遠凌駕於真切痛苦的個體呼喊。更有甚者，畫面左側的剩餘部分亦

為實體的格狀大廈所填滿，在這幾幀中特寫鏡頭的畫面裡沒有露出一絲一毫的天空或其他背景，除了主角憤怒而模糊的臉孔外，畫面徹底被大樓與其倒影覆蓋。左側的實體大樓立面也有醒目的格狀線條，製造出數根平行柱線一同往畫面右側橫向推擠主角的感覺。

第四次呼應發生在電話亭剛被運離社區廣場，拖板車甫駛上一條高架道路，背景有一排外貌一致的格狀玻璃大樓，攝影機以極遠景鏡頭（**extreme long shot**）拍攝車行移動時經過的大廈群。鏡頭跟著拖板車向右移動，橫搖帶入緊鄰高架道路的背景大樓，如圖 4 所示，該建築立面的每個格狀單位，其長寬比皆與電話亭雷同，大樓立面的質感與電話亭的質感也極為相似。因此製造出一種動態的視覺效果，電話亭這個紅色、移動中的格狀空間，彷彿是從後景大樓裡的眾多格狀空間裡挑選、分離出來的其中一個小單位，這能夠解讀成被困在電話亭裡的可以是其他任何人。在眾多大小、形狀相同的框框裡，裝載受困者的框框卻是特別顯眼的鮮紅色，受困者變成醒目的少數他者，無法繼續安處於無從辨認的集合體之中。純粹是因為運氣好壞的不同，才導致多數人仍然是一般市民，少數人卻突遭橫逆地成為他者，任何想打個電話的人都可能變成另一個籠中人。威脅力量的發動是隨機的，沒有人真的比較優越知道要避開陷阱，只要這種裝置繼續存在，每個人都是潛在的受害者。但與電話亭形狀相仿的其他格框，只是紋絲不動地堆疊在高架道路旁，漠然地看著電話亭擦身而過，就像廣場與一路上遇到的旁觀者。



圖 3 大廈與電話亭的第三次呼應
資料來源：《電話亭》影片截圖



圖 4 大廈與電話亭的第四次呼應
資料來源：《電話亭》影片截圖

第五次與第六次呼應，區分自一段連續的剪接鏡頭，可以分開來或合在一起解讀。首先是區分為第五次呼應的段落，主角在一輪猛烈拍打玻璃門，向外界行人求助的嘗試之後，依然沒有獲得任何關注，頹然累倒地癱坐在電話亭內，主角疲憊、隨意地望向行經的街景，這裡以觀點鏡頭呈現映入他眼中的大樓景色。圖 5 顯示攝影機就放在電話亭裡，隨著拖板車前進，成排成排的大樓街景，透過一直包含部分電話亭外框的鏡頭進入畫面，而大樓的輪廓進入與離開畫面時，也一直與電話亭的金屬窗框平行。接著剪接到下一幢大樓（圖 6），沒有再拍進電話亭的部分外框，只是單純的亭外景色隨車行移動，主角看見彷彿無限綿延的制式

立面，短暫營造出逃不出這個重複地景的感覺。然後正／反拍剪接又回到主角，告訴我們他是以怎樣的身心俱疲之姿，望著我們方才所見的景象，值得注意的是從電話亭內部可以看到，畫面左上方透露出一點後景，開始出現只有鋼筋結構、尚未完工的大樓鋼骨。接著馬上出現一棟接近道路的大樓鋼骨，它也以平行電話亭窗框的角度進入畫面，這是與大樓的第六次也是最後一次呼應。



圖 5 大廈與電話亭的第五次呼應之一
資料來源：《電話亭》影片截圖



圖 6 大廈與電話亭的第五次呼應之二
資料來源：《電話亭》影片截圖

整個第五、六次呼應是一段連續剪接，是全片最後還有大廈出現的地方，當電話亭作業員的車行駛離市中心，象徵現代化的高樓大廈開始變得稀疏，甚至漸漸出現有待完工的空心鋼骨結構（圖 7），彷彿此處是現代化發展的邊疆。這之後還加上一段廣場上堆放著數輛報廢汽車的畫面，荒涼、廢棄與未完工的意象，表示拖板車已來到城市邊界，受困者已被運往離人群很遠的地方。這一系列剪接暗示電話亭作業員的行徑越來越詭異，而主角順利脫困的結局則越來越不像會到來；地理位置從市中心、郊區、荒野最後到山區，外界人群從稠密到寥寥無幾，主角再也沒有求救的對象。



圖 7 大廈與電話亭的第六次呼應
資料來源：《電話亭》影片截圖

僅有鋼骨結構的未完工大樓，相較於擁有立面設計與玻璃帷幕的大樓，乃是一種裸裎之姿。比起此前反覆出現數次的大樓與電話亭呼應，這裡大樓在畫面上與電話亭沒有產生任何互動，鋼骨結構獨自座落在主角視線的彼端。在文明邊界，

本來作為壓迫符號的高樓大廈，還原成最原始的功能性結構，揭示某種拘束力量的本源——直角幾何的格狀結構。它剛性地劃設空間範圍，並由同形狀的單元自我複製、延伸，並在視覺上產生壓迫感，成為無法以人的認知能力輕易掌握的綿延矩陣。這個共通的原始結構等待披上血肉外衣，進入某種脈絡來發揮格狀線條的框限作用。本來充滿喜劇氛圍的節奏，開始給出越來越多令人不安的因子，包括這座「大樓的骷髏」，可視為影片終於明白地將拘禁人身的構造萃取、純化出來，並與其他不祥線索一齊將敘事帶往不幸的終局。

第一次呼應由大樓的格狀線條向下垂直延伸製造出深淵感，第二次呼應一座大廈的巨大輪廓將電話亭包覆起來，第三次呼應大樓的倒影將主角焦躁的表情模糊掉，第四次呼應呈現顯眼的目標是從眾多相同的堆疊格子分離出來，最後第五、第六次呼應傳達由城中移往邊陲的地景轉變，而其中第六次的外露鋼骨則離析出拘束力量的共同來源。這些畫面裡每樣東西都有框框，它們傳達拘束身體或限制運動的意象。各種格框以不同姿態堆疊在唯一的鮮紅框框周遭，可能是高聳包圍的壓迫，或漠然地擦身而過，相較於醒目的電話亭，它們都保有一致且不顯眼的顏色，群聚的標準化格框象徵安全有保障的地位。裝載受困者的框框是最搶眼的鮮紅色，意味受困其中的人正經歷被銘刻受害者標記的歷程。

二、格狀封閉空間的構成形式與象徵意義

全片數次將城市裡的大樓立面刻意佈置在畫面中，即使在脫離城市脈絡後，神秘工廠的鋼骨廠房與無數其他電話亭，也持續召喚「格框」。電話亭本身就是鋼骨構造的堅固質地，充斥剛硬直角的視覺印象。這座迫使主角展演、任意搬運、遊街示眾的透明牢籠，一方面限制身體能力，二方面使受困者處於被視線侵入與釘住的狀態。不論肉體或聲音都無力對外界侵擾進行任何干涉或反抗，個人意志的表達遭到封鎖，電話亭發揮著剝奪自主性的宰制效果。

（一）單一封閉空間

Thomas（2004）將人物遭受的社會壓力與場景改變連結，指出從自然田園風光回到規則的幾何形狀室內，被欄杆或鐵架圍住，或出現在被平行線條所主導的空間之內，象徵角色從一個相對自由、忘我的環境，回到有著殘酷遊戲規則、窒息而受迫的社會情境。直角幾何、框架與平行線，成為拘束與侷限的空間符號。在前述第六次電話亭與大廈的呼應裡，外露的鋼骨結構與電話亭的造型有很清晰的對映。兩者都是材質冰冷、線條剛硬的金屬建物，以直角幾何為造型基礎，與柔軟、溫暖的人體以及並非全然理性的人類意識完全相反（Mateos-Aparicio, 2008），是全無舒適性考量、去人性化的無機空間，被迫長久待在裡面不能離開，足以令人類主體性高度異化。

此外電話亭設置的方式充滿請君入甕的姿態，在片頭與片尾工人特意將門拉開，電話亭才算安裝完成，等於將陷阱的觸發裝置啟動，也就是將捕獸夾的彈簧撐開，乃設置陷阱機關的最後一道手續。當受害者步入電話亭後，門自動悄然闔上的運動意象，猶如捕獲獵物後漸漸閉合的捕蠅草。電話亭是一具用意不明、刻意為之的陷阱機械，使受困者暴露在強迫展演的窘境中。視覺性運作起來是一個陷阱 (Rose, 2006)，電話亭具備雙重陷阱性質，作為捕人器的同時，它使封閉空間裡的情形透明可見，甚至基於一種集中的舞台效果，過分清晰到扭曲的地步。

由此本片並未完全與外界切斷聯繫，它仍有一定程度的可穿透性；身體雖然受困，聲音被封鎖，但經由視覺傳達的表情與肢體語言仍清晰可見。只是狹窄的透明舞台裡上演的情緒，卻總是無法為外界正確解讀，彷彿一切都只是令人莞爾的意外，完全可以用輕鬆的態度待之。僅僅一道透明玻璃牆面之隔，主角的驚恐與羞恥，對外界觀眾而言變成沒有情緒重量、難以感同身受的滑稽舉止。強迫展演的格狀空間使一個人的不幸化約成一系列動作片段，一層玻璃使外界觀看距離變得無比遙遠，以致於一直用模糊或失焦的方式在觀看裡面的事情。

其實演員只要裝作他不會被看見...按照劇本編排的情節過他的日常生活，做每天該做的事，在無人的房間內做些滑稽古怪的動作，小心翼翼地不去注意到他的牆上被人裝了一扇透明的四方大玻璃窗，不去驚覺自己像是住在一種水族箱裡，只不過真的水族箱是大大方方地有四面「開口」供人欣賞。(引自 Turner, 1997, p. 141)

主角正是被囚禁在一個有著四面開口的舞台裡，但這是一座無法讓受困者認為沒有人在旁邊觀看，反而會更加充滿自我覺察 (self-awareness) 的舞台。當主角首次意識到圍觀人群裡有一副裝潢工人搬運的大面落地鏡，看見自身鏡像的主角突然被羞愧給刺傷似的，以含蓄卻迅速的動作整理一下儀容，此刻他被強烈地提醒著自己一直被不停觀看的事實，突然想到該去在意自己在人群眼中的模樣。

這座僅容一人直立的玻璃箱，建構出內外不平衡的權力關係，對箱內人而言，從外界侵入的視線無法隔絕、不會暫停、無處躲藏；對箱外人來說，裡面的受困者無法自由移動，沒有任何物品可供遮掩、藏匿，也沒有任何手段能表示有效的抗議或反擊。就算受困者仍衣冠楚楚，也末有不體面的行為表現，但留給肢體運動與隱私意願的空間被剝奪，已足以使外界的自由之身變得比較不在乎裡面人的感受。在日常情況下，文明約束力使人們下意識地避免將視線定著在陌生人身上，以表示對在場他人的尊重，而這座去人性化的玻璃箱同時消除了此類「有禮貌的不注意」(civil inattention) 機制 (Goffman, 1963)，箱內的受困者變成不需要被重視感受的他者。片中第一階段還不到完全抹除主體性，然而已使箱內人比箱外人的權利少上一些，正是這一點勢能差開啟後續客體化的歷程。

一旦有人被電話亭捕捉住，很快就引來人群圍觀，旋即封閉空間賦予箱外人恣意窺看與品頭論足的權力，而箱內人則自然落入受評的一端被迫展演，變得比一般場合更不安於自己的模樣。強制且持續的可視性，使被囚禁者處於牢牢被掌握住的狀態 (Foucault, 1992a)，再加上面向公眾、不得任何掩蔽的性質，這座視覺機器的效果不在於使被囚禁者自動服膺規訓，而是令裡面的人被指認出來，被打上標籤。就像 Fielder (2001) 所說，「箱子裡面的人」(en carton) 被認出 (一定有鄰居認識)、被命名 (被頑童稱為「猴子」、被裝箱 (像貨物一般抬上拖板車)、被分類 (愚昧的)、被固定住 (動彈不得)，他不自由，他是可笑的 (連試圖幫他的人都會被嘲笑)。這裡可視性運作出「貶損」作用，它使受困者進入「明貶者」(the discredited) 的狀態 (Goffman, 2010)。透明封閉空間矛盾的雙重性：絕對的禁錮與開放，讓主角沒有任何方式管理污名訊息，被顯眼地關起來既是污名的來源，也鞏固了自身被貶損的地位，它形塑一具持續放送不利視覺性的受困身體。貶損作用強化外界自由之身掌握的權力，內外位階的不可逆劃開他我二分的界線。「我就在這裡，不在別處；作為一個旁觀者，我會一直處於安全的狀態」(Tuan, 2006, p. 198)，圍觀群眾藉此確認自身的安全無虞。

電話亭鮮紅的外框是一種標記，它指出可供辨認、貶損，與圍剿的特定個體，至於什麼樣的身分會被迫處於其中？Foucault (1992a) 提到，公開行刑使受刑者成為自己罪行的宣告者，犯人動彈不得的肉體與罪行連結起來，而民眾是作為「觀眾」被召喚到現場，他們有權觀看行刑並見證這番罪行成證。那麼反過來看，如果電話亭就像一座公開展示的透明刑架，對於觀刑群眾而言，正在受罰的人必定帶有某些罪責，不會是完全無辜，至少可以指責他判斷力的過失與低落。被迫處於其中的身體無論是否真的具備資格，或是那些評判標準是否合理，對安穩無虞的旁觀者而言並不是那麼重要，強迫展示的拘禁意象，強烈暗示對象就是具有該當如此的條件與身分。

由片尾可知電話亭似乎散布於西班牙的各個城市，它在每一個捕獲人體的地點成為一座劃分權力的機器，它的陷阱向所有人瞄準，它所展現的奇觀也向所有人開放，端看個人運氣決定佔據哪一邊的位置。四處守株待兔的電話亭交織成一整片零散的陷阱部署，這整套功能性配置穿透個體與團體的流動，影響著主體化模式 (Brossat, 2012)。遍佈各處的簡單機械 (電話亭)，並設有流動的載運機制 (拖板車)，讓四散的捕獲成果與總部機構 (秘密工廠) 相連。這些靜態與動態的配置，形成任何人都可以來隨意看看的娛樂效果，在廣場上有居民搬出一張看起來很豪華的室內椅，好整以暇地端坐觀看，之後豪華座椅的主人還讓位給特地來圍觀的老婆婆，甚至連各種小販都出來做生意。歡快的氣氛使圍觀上升成對受困者的滑稽反應與救援者的表現品頭論足的大秀，電話亭與受困者變成猶如動物園、怪胎秀 (freak show)、現場直播的真人實境秀。到了這個階段，封閉空間使受困者的異化來到更嚴重的層次——消費受困者。

Tuan(2008)指出十七、十八世紀，低下與高級階層都喜歡到瘋人院找樂子，就像現代人喜歡逗弄動物園裡的動物。受困者的被消費，來自將對象客體化的凝視，對象被視線辨識出來並打上標籤，而這個標籤的意義來自不屬於對象自身的再現與分類系統(Fielder, 2001)。一如動物園中的動物，本身不仰賴也不生產生物學的知識體系，卻據此被分門別類地陳列在系統化的小格子裡面。劇中主角在發現自己出不去以後，很快就引來附近孩童的注意，叫主角「猴子」，還發出動物似的怪聲怪叫，就像在刺激獸籠裡的動物。箱內與箱外身體自由與否的差別，很快就決定了誰是看而誰是被看的權力關係，開始有這種差異的瞬間就使主角的主體性被外界任意挪移，從孩童毫無掩飾的表達，淪於受人類支配的動物位格。受困者與非受困者之間有著非常巨大甚至對立的差異，受困者被外界的自由之身去人性化，被視為不再有常民身分與權利的他者。

令被囚禁者強迫展演的空間配置有別於監視機制，它在掌握被囚禁者的狀況並使其自我檢視以外，還透過外界旁觀群眾凝聚出的集體效應，隱然指引一條觀眾期望受困者展演的行為內容。Foucault(1992a)認為規訓空間的目的在於製造柔順的肉體，以達成目標明確的管理或生產效益，而權力的不平衡來自被囚禁者被觀看卻不能夠觀看。而《電話亭》所示範的強迫展演空間，可視性是雙向的，但它剝奪了聲音的傳遞，等於抹去個體意志的影響力，並以過分狹窄的空間限制身體姿勢。這些效果綜合呈現出去的是一個被多重矮化的主體，即使箱內人也能望向他的注視者，卻只是一種受害者的無言反向凝視，他處於較無權力且單方面受外界眼光箝制的劣勢。同時外界光壓為受困者削裁出一塊模糊的人形期許，對行為內容的要求雖然不如規訓空間那麼明確，但它仍然有個大致的方向。一個人確認自身的處境是安全的，就可以產生對旁觀他人受苦的興趣(Tuan, 2006)，該處的視覺性執著於日常難以滿足的病態好奇心，旁觀者抱著期望被娛樂的心理，等待受困者任何痛苦的反應或不雅的舉動，任何微小的「差錯」甚至是「差異」，只要從中讀到人性細節的洩漏，都在玻璃透鏡的放大後，形成挑動觀眾神經的娛樂元素。

(二) 大結構封閉空間

影片到第二階段，受困主角以招搖過世的姿態在人群裡移動，穿街過巷的同時被迫向路人展示，主角感到更加不自在。受困者連人帶箱地被拖板車運送，一如公開處刑前的遊街示眾。在圍觀群眾眼中，這個愚昧的中年男子是將自己給關在電話亭裡的，他完全得為自己的愚行付出代價，而相應的懲罰就是任由群眾娛樂與批評。民眾認為自己在這場展示中也有參與權，兩個織毛線的大媽還與從前的觀刑群眾有一樣的抱怨：「什麼都看不到」(Foucault, 1992a, p. 56)。Foucault進一步說明，對圍觀者來說，被固定在刑架上的人既是一個儆戒的榜樣，又是一個攻擊的目標；而對片中的旁觀者而言，主角的愚昧值得警惕，又應該被譴責。

包括廣場上後來出現的裝潢工人、警察與消防隊員等助人者，還有一路上遇到的所有圍觀者，形成將矛頭全都指向受害者的集體效應。在本已牢牢封死的玻璃牆外，再纏繞、綿延出一圈包圍向內的攻擊能量。

封閉空間本身無法控制的移動性增加脫困難度，第二階段開始電話亭進入動態過程，直到在秘密工廠被各種機械運送至倉庫定點，整部影片有一半的時間，身不由己的被動運輸也不斷加強空間的圍困性。在原本封死的玻璃牆之外，還包著一層加劇圍困態勢的力量。這種情形到秘密工廠以後有了具體的物質性來源，也就是工廠及其地下倉庫的所有牆面。早在第二次大廈與電話亭的呼應時，在困住主角的電話亭之外，還有一層更龐大的大樓框線籠罩住整個電話亭，在視覺上暗示了將出現封閉空間的套層結構（mise en abyme）¹²。秘密工廠無情的處置流程，加深難以逃脫的絕望，更向觀眾展現這起圍困事件並非出於意外，而是龐大、惡意的人為謀劃。到了工廠深處的倉庫以後，我們隨主角的目光發現，那裡竟然有無數座同樣困住人的電話亭。至此單一封閉空間，連結到無數類似情形的系統化封閉結構；從僅容一人的棺材，上升到集體墓穴。這個深藏地底的機構還可視為掩蓋公共醜聞的掩埋場，裡面的受困者大多已經死亡，而在工廠隧道入口處同時有空的電話亭被清洗後再送出。結合這兩點來看，電話亭官方面對民眾被困住的處置措施，就是乾脆將受困者關到死，如此官方就不需要對他們給個交代。屆時將屍體移出後，再把依然充滿危險的電話亭放回城市。不論是出於私部門、公部門或攜手合作的陰謀，面對無法處理的錯誤，集中掩埋難以面對的物證或情事，社會就能回歸常軌，不再令大眾尷尬、突兀，也沒有人需要為此負責。

對照 Turner 對電影《上班女郎》（*Working Girl*, 1988）結局裡辦公間與大樓格狀立面的解讀，在女主角終於有了自己的辦公室之後：

此時攝影機拉回，一方面將女主角上班的都市去神話，另一方面卻也將她的地位貶抑為只是茫茫人海中的一個人、一個窗戶而已。等到攝影機拉得更遠時，我們便完全看不到她，而她的故事也就在高樓大廈的景觀中被淹沒。這個結束的鏡頭作為一個個人資本主義寓言的結尾...它暗示一種與資本主義相對的觀點——資本主義是一個毀滅人性、造成疏離感的系統。（Turner, 1997, p. 187）

原先整座單一電話亭是觀眾與主角經驗荒謬百態的封閉宇宙，然而在秘密工廠的地下倉庫裡，從單一封閉空間拉升到複數的封閉系統，將一路上牽引觀眾心緒起

¹² 法語詞彙，譯成盾形結構、鏡像結構或套層結構，原本指歐洲貴族家族紋章上的一種設計形式，在盾型的輪廓裡面還有一個小號的盾型，其形狀及盾面之一切細節皆相同（Metz, 1996）。這個概念被文學及電影研究挪用來指涉文本敘事中，還有一段相對獨立發展的敘事情節，也就是戲中戲、或畫中畫。彼此之間如鏡面互映般，無盡地反身對照，為整幅文本激盪出不同層次的意義解讀。本研究則用此意象，指稱封閉場景層層包覆的特殊結構。

伏的主角，轉化為微不足道的眾多受害者之一。恐懼的對象從個人式的幽閉恐懼，轉變為總體規模的社會迫害。前面多次電話亭與大樓的呼應裡，題旨是有形牆面之外的無形社會桎梏，原本「寡／眾」對上「受害者／旁觀者」的辯證，在地下倉庫中清楚地點明其實是「受害者／潛在受害者」的本質。地下集體墓穴是系統性宰制力量的迫害總成，在這個籠罩住所有人的陰影下，無知的潛在受害者作為殘忍無感的旁觀者，等於也在迫害自己或親屬可能遭遇的處境。這幅大規模犧牲的場面，訴說的不再只是責任分散的集體心理效應，而是在更上層的宰制結構下，兩種因素互相增強的恐怖局面。

三、場景空間與敘事主軸轉換

貫穿全片的另一項空間元素來自場景轉變，各階段不同的場景與敘事重點相輔相成。故事始於現代化都市紋理，然後轉移到郊區、鄉間，乃至荒山野嶺，外在景觀變化意味逐漸脫離日常都市脈絡。在由城市中心往邊陲移動的過程，場景類型成為述說不同性質之焦慮、恐懼的舞台。主角於第一階段被困於「日常都市生活脈絡」、「均質化現代都市空間」的社區廣場。接著被搬上拖板車並駛離城鎮，裡面有人的電話亭以移動之姿出現在道路、郊區或荒野，變成格格不入的異質存在，此時圍困環境過渡到「陌生化的日常空間」。最後山谷間出現一座工業風格的大型人造建物，電話亭被鎖入「去脈絡化、去人性化的純機械空間」。主角的靜止或移動以「靜態—動態—動態」對應在這三項主題場景，地景逐步抽離現代性日常處境中熟悉與合理的部分，焦點由都市人際關係的疏離，轉變為工業式、機械式恐懼，並漸次萃取出更純粹、極致的封閉情境。

城市如同一面鏡子，映照居住者的心理狀態，而反映出來的通常是困惑與如臨深淵的感受（Brandt, 2009）。地景轉變既反映不同層次的當代焦慮，也述說封閉空間與宰制系統以外，受困者最主要的傷害來源。各階段場景賦予主角的遭遇，使主角承受沒有自由或權力被剝奪以外的不同傷害。威脅來源各自殊異，受困後圍觀群眾的冷漠與嘲笑，是主角於第一階段經歷的主要傷害。而第二階段長途跋涉的運送過程中，外界景象也刺激著主角，使他承受更龐大的羞恥、悲傷、焦慮與懊悔等負面情緒。到了第三階段地下工廠，冰冷生硬的運輸機械無情地搬運著主角，彷彿他只是個沒有感覺的物品。最後發現無數其他受困者的下場，絕望成為這個沒有出口的地下墳墓最致命的打擊。

（一）第一階段：公寓廣場

圍困場所是一座電話打不通的電話亭，從開始就象徵溝通的斷裂，以及喚起他人同理之不可能。電話亭位於大樓社區的開放空間，建築本身是現代主義標準化生產的「混凝土籠子」，這些大廈的差異有限，缺乏設計變化，不易創造任何認同感與特殊性（Relph, 1998），如同前面提到大廈與電話亭的第三次呼應（頁

22)，沒有面孔的集體意志，掩覆了真實個體的痛苦呼喊。開放空間也是現代主義的矩形混凝土鋪面，起初只有早晨通勤的社區居民經過，並沒有引人逗留的場所特性，在本片主角的苦難登場後，廣場才開始吸引人群佇足，並轉化成受困者被單方面剝削的舞台，呼應 Jacobs（2007）批評現代都市提供的開放空間剷除舊時鄰里的緊密互動，造成新的冷漠、沮喪與暴力等個人或社會問題。作為背景的現代主義大樓與開放空間，成為標準化與去人性化的視覺符號，述說人際的冷漠與疏離是加劇圍困的主因。

（二）第二階段：環城遊覽

進入被動運輸的第二階段，主角終於從群眾的注目下轉移，並且有專業人員出面處置，雖然他們的做法與漠然態度令人費解，但也令主角萌生期待之情。然而隨著旅程越來越遙遠漫長，令人納悶救一個受困者出來是要開到多遠的地方才辦得到？從電話亭工人的靜默無法得到一個交代，不像會有好下場的預感越來越強烈，當拖板車駛入非常荒涼的山谷後，遠離文明與大費周章的程度已令人匪夷所思至極。移動貌似開啟了變化與轉機，但面對不知方向也沒有解釋的長途跋涉，主角承受著困惑帶來的折磨。拖板車運送的段落從市中心的住宅區出發，依序駛入圍繞城市的快速道路、城市近郊、更為荒涼的郊區，直到沒有人煙的荒山野嶺。畫面在不同場所間切換，從前半段可看見現代化城市很容易觸及道路，並且很難脫離道路的特性，Relph（1998）指出以機械和速度為主的規劃，使各種快速道路穿越、交織、環繞著幾乎所有已開發世界的城市，而對於無法控制自身方向也不知目的地的主角來說，就像「找不到出口的無盡道路」所構成的都市迷宮。

一路上目睹主角拍打呼喊的路人，都沒有辦法正確想像主角的遭遇，僅以無關痛癢的揮手回應，更給主角帶來無奈、焦急、難堪與絕望等各種負面情緒的衝擊。俟車行進入真正杳無人煙的郊外，連至少可以互動的行人都徹底移出視線，四周只剩下電話亭孤獨的影子與漫漫荒原，主角自身的孤獨與恐懼成為最主要的破壞力量。此外移動中的電話亭，是格格不入且脫離日常脈絡的異質空間，Foucault（1992a）提到獨囚的監禁模式期待引發犯罪者追悔己罪，以達改造罪犯心靈的目的，而對於《電話亭》中無辜被拘留的受困者來說，也確實發揮類似作用。運送過程的末尾，畫面重覆剪接電話亭門關上的瞬間，展現主角對進入電話亭的決定感到後悔，如果那刻沒有讓門關上便不會落入如此下場，那麼一點差異，卻招致如此痛苦的下場，漫長的焦慮與等待使受害者開始以懊悔傷害自己。

（三）第三階段：秘密工廠

第三階段來到隱藏在山谷中的神祕工廠，首先以極遠景鏡頭拍攝拖板車沿著山路蜿蜒駛下山谷，為了把市中心一個困在電話亭裡的人救出來，竟然來到這麼荒涼偏僻的地方，荒謬而不切實際的做法，暗示著非常不妙的終局。進入山洞後，攝影機以正／反拍跟著主角在黑暗狹長的隧道前進，並不馬上揭曉通往何處，藉

由隧道旁有工人在清洗看似用過的電話亭，以及另一輛載滿空電話亭的卡車從反方向駛出，製造囚人電話亭四處散佈的懸疑張力。接著觀點鏡頭豁然展開一個巨大的工業化空間，整段過程表現有關當局比想像中複雜，還有更多同樣的電話亭等著被設置，但卻沒有千里迢迢來到此處終於要獲釋的氣氛。車行停下後不是車上或廠裡的工人前來處置，而是由一個巨大的工業用電磁鐵吊臂，將整個電話亭從上方吸起懸空，較之本來身不由己的拖板車運送，進入更強烈的去人性化待遇，以及身體任憑機械處置的意象。凌空吊起的電話亭緩緩移出畫面，然後拖板車駛離定位，鏡頭留在原地等待空吊臂重新移回畫面中央，最後工廠的鐵門關上，彷彿主角再也沒辦法回到原來世界。

電話亭員工從將主角搬上卡車，到電話亭於工廠被卸下卡車，從來沒有人出面向主角說明或安撫，甚至沒有任何眼神與手勢交流，缺乏對待一個人應有的細膩。免除一般社會情境下與人互動的應對機制，意味作業員已然不將受困者當作人，他們只是在處置一件物品。載運主角的拖板車駕駛曾向直升機與反方向駛出的拖板車鳴喇叭示意，對主角卻不曾有過任何表示，在負責回收的工人眼中，同事是人，而受困者則如同貨物，受害者標籤的去人性化作用達到頂峰。主角在短暫離開畫面後，進入一連串如生產線輸送帶的流程，在各種機械之間轉手，一系列標準化工序將受困者徹底物化，是除了圍困至死外，第三階段最重大的威脅來源。進入最後的倉庫前，畫面右側顯示有人在操作工業用的升降平台，這是電話亭脫離拖板車進入自動化輸送後，第一次也是唯一出現的其他人。此處輸送方向朝下，猶如送入地獄或掩埋場的運動方向，而這個幾乎只有側面剪影的人形，沒有任何多餘的動作，彷彿他也只是輸送機械的一部份，又像是主角被埋入地獄前的擺渡人。

第三階段的空間異質性來到最大，隱密、系統化、去脈絡化的地下機構，就像 Relph (1998) 描述當代「軍工複合體」(military-industrial complex) 打造的軍事基地，所有明顯特徵都隱藏在地下，並未在地景中留下多少可辨識的痕跡。本片救援動作竟然從日常生活場域，一路連結到高科技的秘密機構，意味看似微小的公共工程過失，其實是「現代超大機械」(modern megamachine) 的產物，平和的社會生活背後是一整套壓迫性的宰制建制。一般人民無法理解其運作機制，只能承受威權單方面地侵入日常生活，不論權力核心是官方、私有資本或兩者形成的共犯結構，第三階段的地景形式指涉這類與國家機器相關的檯面下操作¹³。

¹³ 文本脈絡同樣座落於極權西班牙的白色恐怖，《羊男的迷宮》(El Laberinto del Fauno, 2006) 裡地底隧道象徵地下活動的異議分子，從苟延殘喘到被清剿的邊緣空間。而《電話亭》裡秘密工廠所在的山洞，則如同佛朗哥政權的肅清基地，極權時期的西班牙有太多侵犯人權的殘酷事件發生(徐穎，2010)，影片中沉默的當局堅定地將人民送進山洞，被送進去的人再也不曾出來。因

第三節 外界人物與物件的象徵意義



一、反向凝視與精神傷害

全片從主角被囚禁後即開始使用大量觀點鏡頭，呈現從狹小的電話亭裡反向凝視外界所見的種種情形。在第一階段裡主角看盡圍觀人群的嘴臉百態，鏡頭諷刺地表現事不關己的旁觀者有多麼囂張、荒唐。第二階段一路上接連遇到各種令主角憤怒或感慨的景象，充滿無路可出或自由奔放的意象。最後第三階段在山嶺深處出現神秘工廠，主角對電話亭公司的處理方式困惑、驚恐至極。在工廠裡被各種巨大機械擺佈，主角漸漸發現電話亭受害者的處置真相令人徹底絕望。透明箱子強迫可見的狀態，令外界圍觀人群剝削被觀賞主體的安適與自主，反過來看，外界景象持續輸入也不斷加劇主角內心的動盪。尤其在運送過程中，擴大被迫曝光程度產生的焦慮與羞恥，使難堪的主角更容易被外界不停轉變的景象所傷害。從受困伊始到終末，四面玻璃門向主角展現再也無緣的日常生活，自由與不自由的反差之大，強烈到再尋常不過的事物都會喚起主角的愁思。

影片運用四面都是玻璃帷幕的空間性質，以正／反拍構築望向四周的情形，從主角凝視的神情接到亭外的景象，然後略微轉動身姿朝向另一面玻璃，再進入下一面牆外景象的視線連戲（eyeline match）（Bordwell & Thompson, 2008），值得注意的是，以旋轉呈現四周所見的空間，常與主角頹然坐倒的姿勢改變連結。在公寓廣場的階段，當裝潢工人堅持先將門把裝回去，無奈的主角不經意地開始打量外頭圍觀群眾裡的細節，首先主角注意到有個高個子從一個男孩頭上頂著的糕點烤盤偷拿糕點，接著看到賣氣球的小販來到人群中，再下來看見原本坐在豪華座椅觀看的男人讓座給特地來圍觀的老婆婆。這一段短暫的旋轉視野內發生許多事情，三起外在事件一方面是對人群、人性的觀察，對安適無虞的外界自由之身來說，主角的處境沒有任何人感同身受；另一方面突顯受困者的生理需求（糕點）、娛樂（氣球）與舒適（豪華座椅）再也無法被滿足。

隨後來了兩個警察，將裝潢工人好不容易裝回去的門把又徒勞無功地扯下，面對毫無幫助的警察，主角繼續掃視四周，正／反拍鏡頭再次快速呈現幾起在人群裡刻意安排的醒目事件：阿伯向人群兜售彩券、擦鞋的小販坐在小板凳上幫客人擦鞋、高樓層的住戶特地拿出望遠鏡在陽台圍觀、兩位交頭接耳的大媽露出被娛樂到的神情，然後高個子男人繼續偷吃糕點，隨即主角疲憊地在電話亭裡坐下。這是主角受困以來第一次大幅度地改變姿勢，從飽經外界視線浸透到反向觀察人群，這種從未有過的視角，似乎帶給主角突然從日常生活中注意到異常的機會。

此山洞同時可視為秘密執法單位讓一般民眾消失的地方，反映對極權國家任意吞噬個人的恐懼與不信任。

受困者被隔絕在所有物質享受與基本需求之外，尚有條件享受物質消費的人，其享受則一部份建立在有視覺消遣可供娛樂的基礎上，主角很不幸地意識到，自己正被他人開開心心地當作水族箱裡的金魚，或真人實境秀裡的演員。受困者被異化成視覺消費品，而所有得以享受物質娛樂的安全位置是其服務對象。

接下來兩次的頹然坐倒反映的都是主角的疲憊與失望。在第二階段的運送過程裡，當其他受困電話亭的車行駛離主角身邊，主角開始強烈地感到事有蹊蹺，拼命拍擊電話亭吸引外界注意。無論主角如何在電話亭裡嘶喊，聲音完全傳達不出去，駕駛座裡的電話亭作業員也毫無反應。主角朝四個方向發出呼救，露天咖啡座的客人、自行車騎士與經過的路人都未曾發覺他神色有異，全都只是不疑有他、一派天真地揮手回應，此後主角第二次絕望地靠坐在電話亭裡。最後一次發生在遇到鄉間小童以後，此時直升機的聲音優先於形體出現在畫面裡。直升機飛得很低，發現直升機的主角拼命想吸引駕駛注意，攝影機在電話亭中，觀眾順著主角的視線追蹤直升機的軌跡，最終仍只能絕望地目送直升機遠去。之後接續一段筆直的道路被擺在正中間的空畫面，突然將觀眾置於等待電話亭出現的視點，沒多久電話亭從遠景的地平線緩緩升起，駛進道路並快速地接近前景，可看見主角再度癱坐在電話亭內。

二、外界人物的象徵意義與符號化的揮手動作

不論是被動地為外界影像侵入，或是發自主角向外的凝視與搜尋，電話亭從固定到移動，過程中無法用聲音交流的主角仍與外界多有互動。除了前段所述主角在廣場上所見的群眾行為，進入第二階段拖板車運送的過程中，也安排了幾起特別事件與主角相遇，並具有明顯的表意作用，依照登場順序分別是：敞篷車與時髦男女、假的其他受困者、載著玻璃棺材的靈車、公園裡圍成圈圈的孩童、真的其他受困者、荒野裡的馬戲團、鄉間男童與直升機。下面將以倆倆對照的形式突顯相對寓意。

時髦年輕人的敞篷車與荒野小丑的拖車

剛運離廣場的主角，被一輛載著年輕時髦男女的敞篷車纏上，在馬路上發現有人被困在電話亭裡讓他們覺得非常新鮮，一行人叫主角「打個電話給我」彼此逗樂。氣結的主角因為無法做出任何回應，也無法逃離現場，只能露出一臉無奈，扭頭將視線避開這些人，並擺出自我防衛的肢體語言。身體無法逃脫當下窘境，也沒有足夠的空間距離累積反抗的勢能，相較敞篷車的露天開放、速度與方向的自主性，還有年輕人的輕挑無謂，主角的處境有著完全相反的性質：封閉、身不由己，又毫無意義地必須感到卑微退卻。這裡也呼應前面提到亭外人可以隨意賦予受困者自己沒有認同的標籤，而此標籤潛藏的貶抑異化受困者的主體性，亭外人便藉此來消費受困者以娛樂自己。

相較之下，在車行駛入荒野後遇到的小丑一行人，則給予主角截然不同的待遇。率先入鏡的是馬戲團用驢拖行的小車廂，同樣是拖運的交通載具，在荒地上它們看似樸素、落後、缺乏速度，然而比起主角的拖板車與高調的敞篷車，卻顯得更加無拘無束。而在城市邊緣生活的小丑，看似是落魄的社會邊緣人，身處缺乏物質滋養的環境，卻反襯出電話亭中的城市人其實更不自由，這群荒野上的牧民不受現代化建物遮蔽，也遠離宰制體制的約束。主角一路以來首次遇到嘲笑與開心招手以外的神情，小丑們對主角投以哀傷肅穆的注視，真正的小丑，反而沒有像取笑小丑般取笑他。馬戲團成員與受困主角對望一陣，悲劇臉譜的丑角妝容似乎在為主角哀悼，又或者在這條行經秘密工廠的路上，馬戲團成員已不知目送過多少個電話亭的受困者一去不復返。最後鏡頭拉近到坐在牆頭的男人手中的瓶中船，呼應主角身陷玻璃箱內的處境。

喪禮與公園的孩童

中間拖板車行車至近郊時，遇到路邊有人在辦喪禮，喪禮上的啜泣聲彷彿能滲入電話亭，而往生者正是躺在一副靈車載運的透明棺材裡頭，影片至此首次出現較為黑暗的意象，哀傷的氣氛預示不祥的未來。主角與往生者同樣身處車後拖載的玻璃箱內，不僅呼應主角的處境，更強烈暗示他將無可避免地死於電話亭中，已如同將活人關進玻璃棺材裡。電影《活埋》(Buried, 2010)的主角直接被關在一副棺材裡，並且深埋在地底下，該劇主角不須承受強迫可視的壓力，同時他能夠以聲音與外界取得聯繫，透過兇手留給他的一支手機，以及穿透土壤傳下來的各種聲音，但他一樣得承受手機那頭外界人士的漠不關心，最終也沒能成功脫困。同樣是只容一人的封閉空間，極端的身體拘束很容易與死亡意象連結。

隨後拖板車再度於一處小公園旁等紅燈，公園裡有一群孩子自由在地圍成圈圈玩耍，童趣歡快的合唱聲好像也灌進電話亭似地暫時轉變敘事氛圍，看見這群孩子使主角更加感傷，自由和快樂與自己多麼接近卻又遙不可及。在這兩個連續段落，死亡與生命一前一後相繼出現，傳達出不自然、沒有補償與救贖、以負面情感為主的效果。兩者同樣都有封圍意象，卻是截然不同的意義，在喪禮上電話亭與玻璃棺材的死亡意象連結，隱喻人最終要被關在一個狹小的箱子裡，而主角已經在裡頭了；孩子們圍成的圈圈卻是流動與歡慶，一種出於自由選擇而成形的合圍態勢。先死後生的順序在此沒有傳達出主角將轉憂為喜，更像是明確的死亡加上再也無法觸及的歡樂，交織出打擊主角的一連串景觀。

假的其他受困者與真的其他受困者

回到早先敞篷車駛離後，主角發現路邊有另一個受困於電話亭的人，在一座看似同樣造型的電話亭裡，有個男子掛上電話後欲推門，卻出現門好像打不開的肢體動作。主角很興奮地以為也有別的受害者，但對方卻摸索一下就出來了，此時主角明確地表現出大嘆不公平的肢體語言。一路上主角所遭受的都是沒有同理

心的反應，人在任何逆境裡都希望能知道也有其他人在相同處境，從主角近乎惋惜的反應特別可以看出。而真正遇到另一個同樣的受害者，要等到在孩子們歡唱的公園旁等紅燈時，這位倒楣鬼也無比羨慕地望著公園裡愉快的孩子。兩位受困者隔著兩層玻璃牆面，聲音無法傳達，焦慮與同理的情感卻透過表情互相傳遞，背景音卻仍不停傳來孩子們的合唱，反襯絕望在兩人之間逐漸擴散。

鄉間男童與直升機

遇到荒野小丑之後，鄉村的平交道旁跑出一個抱著球的小男孩，這個小男孩追著拖板車跑了一段距離，令主角想起自己的兒子，於是主角拿出皮夾裡的全家福觀看，眷戀不已的神態更強化天人永隔的疑慮。主角回想起差點被電話亭困住的可能是自己的兒子，腦中不斷重播電話亭門關上瞬間的畫面。而一個如此微小的差別，使自己落到現在這個境地，如果那刻沒有讓門關上就好，這個念頭令主角追悔不已。回憶片段用過亮的打光表現，角色的表情與事物的輪廓變得有點模糊，好像不過是當天早晨的回憶卻顯得無比遙遠。受困前的生活與眼前景象重疊，更加突顯主角內心的感慨與懊悔，無法被救出來的意味越來越濃厚。

突然螺旋槳的聲音劃破回憶的憂傷配樂，一架直升機突然出現在畫面上，主角拼命想吸引直升機駕駛的注意卻徒勞無功，觀眾與主角一起目送直升機毫無希望地遠去。從前面悲傷的非劇情聲音轉為劇情內聲音，直升機特有的聲響成為一種聽覺符號，接近時的逐漸大聲到遠離後的恢復小聲，象徵沒有人煙的荒野裡最後一絲希望的出現與消失，然而當直升機竟然也沿著蜿蜒的山路與拖板車一起下降至山谷深處，這個符號轉為混合著詭異與懸疑的不祥預兆。當拖板車駛近隧道，直升機已降落在隧道入口，拖板車駕駛還向直升機鳴喇叭打招呼。這個微小動作隱含驚人的可能性，意味本來象徵最後希望的直升機，其實與電話亭作業員是一夥的。螺旋槳音效作為聽覺符號代表機動性的全景監視力量（Fielder, 2001），直升機可能在城市上空鎖定拖板車要前去回收的受困目標，在整個陷阱部署裡負責偵查捕獲情形，並回報給地面運輸組。這樣的推測沒有在片中獲得證實，但安排直升機與拖板車駕駛在秘密工廠的入口前互相打招呼，已使氣氛更加懸疑。

反覆出現的揮手動作

不論在廣場還是在運送途中，只要外界還能遇得到他人的場合，除了形形色色的嘲笑，興高采烈地揮手是主角最常得到的回應。出不去的焦躁、無處閃避視線的窘迫，以及姿勢僵固的難受等諸多辛酸，主角遇到的絕大多數外界人士都無法同理，每每有人看見主角焦慮甚至恐慌地拍打玻璃求救，幾乎都將其誤判為在向外界打招呼或道別的意思，因此外界人物也只是欣然、沒有情緒負擔地揮手回應。這個強迫展示、無處可躲的透明箱子，雖然裡面的受困者清晰可見，內部處境卻被霧化，裡面人的舉手投足變成片斷化、難以同理，沒什麼情緒重量的光影變化，只要一層透鏡區隔，就能大幅拉開內外對事實認知的差距。

從最終結果來看，路人們揮手的意義就像在向主角道別，集體的誤讀與無作為，默許了主角出不去的命運。確實由主角發自內心的回應道別只有兩次，分別在影片剛開始與影片快結束的地方，而且同樣都是對小男孩做出的回應。開頭兒子上了校巴後向主角揮手，主角回應；靠近尾聲時遇到鄉間男童，想到自己兒子的主角也回應了他。其餘每一次外界他人發出的道別意象，主角都沒回應，多數時候只覺得無奈、難堪。第一次兒子對父親的揮別，變成向主角訣別的訊息，是即將與父親天人永隔的暗示，也是主角受困到最後在心中反覆播放的畫面。在男孩乘上校車之前，主角向兒子說了句「再見」，也成為主角最後一句能被他人聽見的話語。第二次揮別由一連串陌生人發出，電話亭作業員把電話亭從地面抬起之後，圍觀群眾熱烈地向主角道別，此時主角的表情五味雜陳。剛上路後遇到的行人也頻頻向主角揮手，敞篷車時髦男女作弄完主角後疾駛而過，心滿意足地擺出揮別手勢並高喊再見，與送兒子上學的真切再見相比顯得極為諷刺。

遇到真正的另一個受困者以後，主角開始覺得事有蹊蹺而拼命拍打電話亭。經過的兩三對路人、露天咖啡座客人、自行車騎士只是一派天真地向主角揮手，沒有人覺得奇怪，如同所有路人都在送主角「上路」。然後是從鄉村小男孩，他以非常友善的神情追著主角跑了一小段路，期間不停地向主角揮手，彷彿在給獨自面對命運的主角些許安慰。這裡主角首次回應外界陌生人的揮手，但這一次是由主角這邊主動發出與世訣別的訊息。

最終的揮別出現在拖板車經過降落的直升機時，出了駕駛艙的直升機駕駛也向主角的車行揮手致意。一來他可能在向同謀的拖板車打招呼，二來如果他是朝著受困主角做這個舉動，那麼再加上眼睜睜看著他去送死這層意義，直升機駕駛的揮別就具有非常殘忍的意涵。其實一路上若有任何人察覺狀況不對勁，出面制止拖板車繼續前行，則主角也許仍有機會避開最終下場，然而所有路人彷彿都知曉並同意主角的命運那般，無視主角的求救訊號，堅決揮手把他送上最後一程。

三、助人者的象徵意義與符號化的門把傳遞

在外界人事物方面另一個重要環節，是電話亭還位於廣場時，曾付諸行動嘗試救出主角的幾組助人者。這幾組人士採取的行為模式與面對受困者的態度各有不同，在其他人群百態穿插的期間，是由這幾組助人者在銀幕上醒目的動作形象，支撐串連起第一階段的敘事節點。同時他們與電話亭門把互動，反覆改變其卸下、裝回的型態。門把在不同組助人者手中歷經數次裝卸，成為象徵外界救援嘗試徒勞無功的接力棒，一個不停依序往後傳遞，延宕脫困意義的符號。在傳遞門把的過程中，它以不同的契機反映出幾組外界助人者代表的意識形態。

第一組試圖協助的路人是一對看似早晨趕著上班的中年男子，這兩人的外貌與表演形式，尚未具備典型化人物的形象，他們的突出程度與其他背景路人差不

多，只是圍觀群眾裡短暫伸出援手的兩個人。因為自己也要趕時間，數次推拉門把後兩人即終止助人行為，向主角致歉表示他們已盡力試過，並祝福主角盡快脫困。這對助人者的行為模式，就像普林斯頓大學進行的「好撒瑪利亞人」(Good Samaritan) 心理學實驗，在快要遲到或正在趕時間的情境下，人們表現出助人行為的比率會顯著降低 (Zimbardo, 2008)，第一對助人者的表現正是這種迅速放棄且不加深究的模式。

從第二組助人者開始，影片運用助人者典型化、樣板化的形象賦予更多象徵意涵。第二位助人者是一個肢體動作海派的壯漢，壯碩的身軀、緊繃的表情與一抹小鬍子給人一種陽剛而直接的印象，他一上場就將作弄主角的頑童趕走，透露出人群中罕見的果敢與正義感。壯漢以自身力氣進行救援，舉手投足隱含對自己的力氣很有自信的表現意味，然而猛力拉門的結果還是紋絲不動，甚至將門把給拆了下來，跌坐在地上，令圍觀群眾轟笑不已。隨即壯漢開始第一次用身體衝撞電話亭，誇張的助跑準備動作又延續了喜劇效果，主角有些為壯漢不避訕笑地嘗試感到惻然，而鏡頭同時諷刺地對照廣場長椅上的兩位織毛線大媽，把眼前景象興味昂然地當鬧劇欣賞。壯漢總共衝撞三次，衝撞時壯漢視野的觀點鏡頭快速變焦，從納入主角全身的全景鏡頭，快速拉近成主角表情特寫，代表壯漢與電話亭快速縮短距離的衝撞過程。在壯漢的觀點鏡頭裡，身為衝撞目標的主角因為對衝擊感的預期而十分緊張，表情與肢體都退縮一陣，顯現衝撞動作的力道極強。即使是如此強度的捨身救援，仍無損電話亭分毫，按照常理此舉會造成玻璃碎裂，不只被困在裡面的人，壯漢自己都會被割傷，但結果卻是發出一聲沉悶的撞擊聲後被彈開。這種不合理的現象也是不祥的預告，預示要幫人從電話亭裡逃脫似乎是不可能的。救援不成的壯漢在訕笑中羞惱離場，期間搬運落地鏡的裝潢工人也在一邊圍觀，鏡子映襯著不捨壯漢難堪的主角，在電話亭裡目送壯漢離場。主角可能在為這種強度的救援都沒有效用感到恐懼，又或者是感慨眾人只會訕笑，唯一肯出手救援的人卻換來羞憤離場，只怕很難再有人挺身相助。

壯漢代表直覺式的解決策略，而其結果只換來無關緊要的細部改變，門把的脫落彷彿在嘲笑這種嘗試的徒勞。門把分離的節奏製造喜感，讓壯漢在群眾那裡更迅速地被連帶污名所籠罩，加劇看起來一身是力卻沒什麼用的貶損形象。Goffman (2010) 指出污名烙印會以「連帶污名」(courtesy stigma) 擴散至其他與受污名者有所牽連的人身上，連帶污染他們的主體身分。牢牢封死的電話亭使內部受困者與外部助人者都顯得非常無力，嘗試救援最後卻失敗也容易以窘態收場。彷彿因為與鮮紅色框框標記出的污名空間發生大量肢體互動，污名標記也跟著轉移到互動者身上，從之後上場的其他助人者能繼續觀察到這層現象的延伸。壯漢以身體力量作為救援工具，沒有任何觀察與思考，重複運使蠻力，同時對待受困主角絲毫不帶任何貶抑，完全以一種不用擔心、交給我的態度在反覆嘗試，這是唯一能做到這點的助人者。被眾人嘲笑後，也沒有怪罪主角的意思，只是逕

行離開現場。綜合上述特質，可視第二位助人者為草根庶民的介入，他們以自身經驗理解事物，直覺判斷作為行動依歸，這類代理甚至可以站在沒有訕笑，純然以解決問題的角度來因應眼前狀況。

如果這麼形容第二位助人者，那麼第三位助人者所象徵的意義在兩相對照下就更為清楚。在壯漢救援的期間，特地給裝潢工人一個特寫鏡頭，顯示對壯漢的方法不以為然。他象徵挾技術理性的菁英式介入，待壯漢離場後，裝潢工人不斷擺弄手上的螺絲起子走上前，顯見對自身技術能夠解決問題的信心，他的台詞也反映出這樣的自信：「這不能靠蠻力，這要靠技巧。」但很諷刺地，他所選擇的方式是將已毫無作用的門把先裝回去，並對這點非常堅持。面對焦急不已的主角，裝潢工人的態度也表現出擁知識自重而紆尊降貴的姿態：「耐心點，這是講技術的，當然得花時間。」對主角而言這是一個無用的動作，甚至是迂腐的決定，經歷前面助人者的經驗，主角知道門把並不是門打不開的關鍵。一個已證明無關的部件，實在不值得那樣煞有介事地研究，裝潢工人的姿態與其說是在摸索救援方法，更像是藉由裝模作樣的講究炫耀自己的技術。當然這最後只是浪費時間，門把裝回去以後並沒有任何改善。裝潢工人的介入突顯某類技術菁英的思維特色：純粹依照自己心中的理論操作，缺乏對現實變化的關照而顯得不切實際。在落得徒勞無功的結果後，出於技術信仰的驕傲，仍要站在制高點去貶抑所謂不懂技術的外行人，與棘手困局拉開距離，使他們能繼續立於權威地位。始終保持的距離感，也表現在裝潢工人從頭到尾以那支螺絲起子接觸電話亭，避免掉大量直接的肢體互動，因而免去紅色框框標記的污名感染，得以在一陣混亂中體面退場。

第四組助人者是明顯地公權力代表，兩名警察，兩人以非常整齊劃一的步伐登場，宛如威權秩序的化身。警察一到現場，先將裝潢工人趕走，而裝潢工人順勢下台，絲毫沒受到群眾嘲弄。權力機構代理以維持秩序之名，在自身尚無作為之前反而先將協助者驅離，並否定眼前的圍困態勢，認定主角是故意在裡面作怪，命令主角自己走出電話亭，似乎只在意解除人群聚集的原因，而不是去了解是否真的有人需要救助。雖然警察很快就發現此人真的受困，但他們還是要罵一句「別傻了」，然後開始做早就有很多人做過的拉門動作，結果也只是再次把門把拆掉而已。公權力代理漠視他人做法，忽略過往脈絡，只想趕緊了事地憑著自己隨便的認知蠻幹；技術菁英好不容易修補好的細節，雖然對解決問題沒有幫助，但當權力機構介入之後，還是輕易就破壞掉。一下拆掉門把的警察也跌坐在地，圍觀群眾更是樂不可支，警察旋即企圖將人群驅散，當威權代理顏面受損時，首先就是驅散輿論的關注。之後警察默默將門把掛回，拒絕再碰門把，然後叫主角自己打電話求助，擺脫自己就在現場的責任，顯示以維護自身形象優先的心態。這麼明顯的方法怎麼可能不是早就知道行不通，指示對方重覆進行早已證明無效的體制內救濟方式，等於將解決問題轉嫁回受害者身上。

這段敘事呈現權力機構或官僚系統保守與迂腐的反應模式，並展演與其他社會角色的關係，像是警察一上來就將技術菁英趕走，而技術菁英也毫無反抗地迅速服從。面對社會事件的受害者，公權力官僚還要擺出一副質疑受害者自身過失的嘴臉，並以威權壓逼來應對眼前僵局，只在乎社會秩序的恢復與自身權力的彰顯，實際上根本沒有能力解決眼前困局。影片中警察與電話亭大幅度的肢體接觸，使污名標記再次傳染出去，在民眾面前出糗的官僚代理惱羞成怒地驅離群眾，並要求無助的受害者自力救濟。除非事關自身權威遭受質疑，權力機構以沒有效率的自保心態面對事情，只想盡快讓事件消失或推給別人。

第五組助人者是更具專業權威的消防員介入，影片中的救援專家與先前的公權力代表警察一樣，都先以責怪受困者自身過失的語氣接觸主角。警察迅速地將現場的最高權力移交給消防隊小隊長，並以輕蔑的口吻說明狀況：「他把自己鎖在裡面，笨到家了」，輕易地與自己的無能為力劃清界線。救難專家開始不疾不徐地檢視電話亭，一邊繼承既已形成的譴責態度質疑受困者自身的判斷力，一邊重複前面助人者已做過數次的動作，拉拉看門把，然後把門把拆了下來，好像不自己親身確認一次不能算數，終於證實這是一起有待救援的事件。門把在不同助人者手中的遞移，見證了庶人徒勞的嘗試、技術菁英無意義的修復、公權力徒然消耗資源，最後由專家親自證實，才確立以體制內路線（用門把開門）確實無法解決問題的結論，核准以體制外手段（從電話亭頂部破窗而入）排除困境。這段反覆驗證的耗時歷程，受困者經歷數次向助人者反應盡皆無效的煎熬，無謂地延長外界異樣眼光的傷害。

就在救難專家特有的能動性突破二維平面限制，爬到電話亭頂部欲從上方擊破玻璃之際，電話亭安裝人員及時到場阻止，直接宣示電話亭的處置權。他們沉默而迅速地將整座電話亭搬上拖板車，同樣身為權力機構代理的警察與消防隊員完全沒有表示異議，樂見有其他專職出面將麻煩運走。警、消毫無質疑地信賴看似專業人員者會將困局排除，彷彿把麻煩從眼前移開是唯一有待解決的問題，就地營救受困者，以及有人被困住這麼久相關當局應該給個交代，好像變得一點都不重要。那麼多圍觀群眾也沒有人表示異議，從他們歡送主角的場面可看出，他們直接將作業員缺乏說明的動作，認知成主角即將獲釋，展現普羅大眾對權威與專業形象的盲信¹⁴。這群身穿制服，動作一絲不苟的作業小組，到影片結尾都無

¹⁴ 佛朗哥專政期間的「白色恐怖」，造成西班牙社會面對歷史和敏感政治議題心生恐懼與選擇逃避（柳嘉信，2014）。在極權政府的恐怖統治下，使人消失不需要任何理由，被標記成危險分子者，周遭的人將完全不想與之有任何干係。片中沒有一個旁觀者過問電話亭當局的處置方式，任由市民連人帶亭地被載走，就如同人民會莫名遭受極權政府迫害的時局，大部分人仍繼續過著再日常不過的生活，只要低頭管好自已的事，不要與污名標記者有任何牽連就好。極權社會的經濟繁榮，讓一群人表面上過著安居樂業的日子，同時能夠理所當然地接受鄰居在光天化日、大庭廣眾之下突然被當局載走，不會有任何人出面質疑。

法確認他們來自公部門還是私人資本，但可以確定他們一定代表某種機構化的宰制權力。嚴格說來不能稱他們為「助人者」，因為他們對救出主角毫無興趣，他們在完成電話亭設置後就沒有再碰過門把，意味他們與救援行為徹底無涉。在片頭和片尾，門把對電話亭作業員來說是完成安裝程序的最後一個步驟，旋緊地面固定栓，擦亮玻璃門，再輕輕拉開亭門，完成引人入彀的邀請態勢，只有此時作業員會碰到門把。身為每個陷阱始作俑者的作業員們，手中並不傳遞與救援、脫困相關的符號，門把唯一能把門打開的時刻，卻代表精心策畫的惡意與一連串不幸的啟動。尤其在成功捕捉受害者後，趕至現場的作業員只需把電話亭搬上拖板車就好，至此一路運到秘密工廠的深處堆放，直到受困者化為白骨，不再有任何人需要碰觸電話亭。

助人者	代表的介入力量	營救方式	如何對待受困者
壯漢	經驗、直覺、庶民	用身體衝撞	安撫受困者，沒有嘲笑他，救援失敗後與受困者一起被圍觀群眾嘲笑。
裝潢工人	理性、技術、菁英	研究門框與門把構造	叫受困者別急，說這是講技術的，意思是受困者不懂他用來幫忙的專業技能。
警察	公權力、官僚	叫受困者自己打電話求救	責怪受困者自身的愚昧，只在乎受困狀態引來的圍觀群眾。
消防小隊	專家	使用破壞工具從電話亭頂部破窗而下	輕蔑地調侃受困者的窘境。
電話亭作業員	威權機構、私有資本力量	連人帶亭整組運走	完全不理會受困者，直接將電話亭運離公眾看不到的遠方掩埋。

表 1 《電話亭》典型化助人者的行為模式與象徵意義

資料來源：筆者自製

諷刺的是，除了主角自己，所有外界助人者都曾經碰觸過電話亭的門把，示範受難的主角從頭到尾反而都沒有碰過。在電話亭門已被拉開的引誘姿態下，主角只是一個微微側身就踏入陷阱裡，門把所象徵的救援與脫困其實從來不曾與他有過牽連，他只是順應電話亭機構的惡意讓一連串捕獲機制啟動，填入召喚犧牲品的空缺。

無論是旁觀者或助人者、一般庶民還是何種領域的權威，他們都可能衍生出譴責受害者的直覺式歸因，認為受害者必須為自己的錯誤決定，或任何其他個人偏差屬性負責。而操作員的漠然態度，與前面提及工廠地景的異化作用相通，整

個陷阱部署裡的空間與人員建制，都不把受困者當人看待，完全省略一般社會人際互動應有的基本態度。受困者所遭受的待遇，使他的主體性近似廢棄物或消耗品的位置。



第四節 小結

原文片名《La Cabina》，在西班牙語境中用來指涉可容放人的箱型物，或具有特定功能的艙室，其中就包括電話亭。以電話亭為片名，內容的展開是一般電話亭有別於日常生活的使用樣貌。電話亭原本作為在公共空間進行私人溝通的特殊空間，等於將片段的、暫時的私人領域鑲嵌進入來人往的公共場所。半封閉或全封閉的牆面，以及可自由開闔的亭門，將使用者與人群暫時隔開，供給個人得以不受打擾地沉浸到私密人際關係的空間與時間。在《絕命鈴聲》中，我們可以看見這樣的保障與社會默契，在不正常的延遲使用狀態下被干擾、打破，由暫時封閉狀態提供的私人空間，一旦不再符合「暫時」的條件，外界就覺得自己有權侵入這樣的領域界線。而本片《電話亭》可說是一種更異質、極端的延遲狀態，亭內的電話沒有接通，已經象徵與他人建立有效溝通之不可能；而雙向可視並徹底限制使用者身體自由的空間，進一步將亭內人的身體與表情等一舉一動，持續暴露在外界好奇的眼光之前。等於將所有私密性的最源頭——一個人身體表面的訊息，鎖定在一個無法隱藏、遮掩、維持姿態的展覽化狀態下。片中受困歷時看似正好是一天，並呈現出受困主角對外界進行飲食與舒適姿勢的羨慕；沒有呈現但更可能存在、更為窘迫的是如廁等生理需求，這類活動的景象將加劇圍觀群眾的窺伺慾望，同時使主角的處境更加弱勢不堪。這座沒有溝通作用的電話亭，反過來將個人私生活的畫面，強制轉化成任由公眾享用的景觀。劇中電話亭漆成紅色，紅色一直都是西班牙國旗的主色之一¹⁵，可視為極權統治大幅侵入私領域的隱喻；加上圍觀群眾的殘忍包圍，充分暗示極權政體自我封閉的社會氛圍。

本片的場景變遷突顯囚禁身體以外的社會性破壞力量，同時建構出一條三階段的敘事軸線。從踏入封閉空間，受電話亭員工擺布，到最後代表幕後黑手的神祕工廠現身，這趟看似從受困現場朝向脫困的旅途，實際上是漸次揭露絕望真相的過程。對困惑不已的受害者與我們觀眾來說，揭曉圍困真相的階段式敘事什麼也沒回答，主導這個機構的身分與目的為何，影片完全沒有交代。這條敘事軸線將個人的不幸拉升到整體性的陰謀，囚犯對困局的探問，其答案隱身在一個更廣大深遠的宰制結構裡。意識形態運作的特徵之一，是將社會與政治差異表現成個人的個別問題，因此只需要在個人層次上而非政治層次解決，變成是個人的缺點而不是社會或政治系統的缺點（Turner, 1997）。選擇走進或忽視電話亭的截然

¹⁵ 西班牙國旗主要由紅色和金色組成。

不同下場，看似是個人必須為自己行為負責的結果，實則電話亭無害的工具印象與門敞開的邀請意味，明顯是以空間設置誘導或限制行為選項的手段，自由選擇其實是一個不公平的假象，背後隱藏著蓄意迫害的必然性。



第三章 異次元殺陣：多人圍困的自我毀滅

本片為加拿大低成本獨立製作，為導演 Vincenzo Natali 的第一部劇情長片。劇情描述六個素不相識的陌生人，各自在一個陌生的立方體房間醒來，並且身上除了一套完全一致的衣物外，沒有任何其他個人物品。在嘗試移動到其他房間的過程中，他們發現有些房間設置有致命陷阱。隨後他們偶然集中到同一個房間，在簡單地互相認識後，決定共同行動，合作脫困。他們對於是誰綁架他們、理由為何，都沒有頭緒。他們甚至不知道自己如何來到這裡，最後的記憶是前一天晚上於家中就寢的情形。然而他們發現每個人的職業與專長似乎透漏些許端倪，這六個人分別是警察（Quentin）、醫生（Holloway）、負責立方體外殼設計的建築師（Worth）、數學系學生（Leaven）、越獄專家（Rennes），以及一個原本被視為累贅的高功能自閉症患者（Kazan）。他們依據各種線索，摸索逃出去的方法，然而過程中生命威脅與成員間的不信任卻越演越烈。在種種不利的高壓情境下，成員的行為開始具有侵略性，彼此施加的壓力，已超過立方體帶來的恐懼。在內部成員逐漸失控的暴力下，最後只剩下一名倖存者成功逃出立方體。電影於此結束，沒有描述出口之外的情形，幕後黑手的身分與動機，也從來沒有揭曉。

本片場景屬於完全脫離現實脈絡的科幻空間，劇情設定整個立方體結構，是由非常多個同樣構造的房間互相堆疊而成。每個房間內部沒有任何其他器物與設備，僅在立方體的六個牆面中央各有一扇門，打開門後可通往相鄰房間，除了室內燈光的顏色以外，每個房間的大小和外觀都一模一樣。其中有些房間是安全的，有些房間則設置有感應器與機械陷阱，人一旦踏入這樣的房間，會馬上觸發陷阱啟動，幾乎不可能生還。每個房間各有一組長達九位數的序號，刻在門打開後的通道上，受困成員推測藉由解碼這組序號，可以判斷哪些房間是安全的，那些房間不是。成員後來推算出整個立方體結構，應該是由 $26 \times 26 \times 26$ 個（一共 17,576 個）立方體房間堆疊而成，並進一步發現所有房間會週期性地相互位移；在發現這點以前，受困團體很長一段時間無法確保自身移動的方向。而其中只有一個特定的房間，會定期移動到整個立方體結構之外，與通往外界的出口接合。

全片於一座 $14 \times 14 \times 14$ 英尺的立方體場景中拍攝，角色移動經過的所有房間全都在這個單一佈景裡製作出來，其複雜的設定使敘事進展與場景緊密相扣。有別於《電話亭》從單一的封閉空間，連結到更廣袤的封閉場所，《異次元殺陣》設定封閉空間本身就是內部容納有許多小單元的巨型結構。Mateos-Aparicio（2008）認為本片場景充斥象徵與譬喻元素，本章首先以此觀點為基礎，解析劇中立方體的各種構成細節，以及與現實生活的功能性空間的對應之處。

在受困人數上，本片從《電話亭》的獨自一人，上升到多人一起受困，封閉場域內的人際互動是全劇重點。受困團體由職業與性格互異的成員組成，每個人物回應情境的方式相當異質，本章接著從角色的行為模式與代表典型出發，解讀人物反應、人際互動與暴力事件的意義。

同時每個角色理解眼前困境的方式各有不同，認知內涵與如何逃脫的看法有直接關聯。本章最後聚焦於各種殊異的理解框架，分析角色的認知方式隱含的意識形態，以及脫困行動對其他受困者或整體結構造成的影響。

第一節 封閉的單一佈景

電影一開始，一個光頭男子在陌生房間裡醒來，攝影機接著以直搖鏡頭建立房間上下與四壁的關係，再以該角色為軸心，循著他的視線環繞一周拍攝，呈現房間內部的配置與距離感。如圖 8 所示，每面牆呈等分的九宮格，中央的正方形就是門的所在，沿著門的四邊，井字形地鑲入供人攀爬的鐵梯。每個房間的牆面設計都是線性幾何的拼貼構圖，有如電路板的造型。接著該男子誤入陷阱房，一張突然降下的金屬網把他切割成無數碎塊，成為影片的第一個受害者。這裡以斜角取鏡傳達不安氛圍，而切割人體的金屬網格與後景的格狀牆面平行重疊，格中有格的視覺效果，加深格狀結構重重包覆的意象（見圖 9）。



圖 8 立方體房間的壁面配置
資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

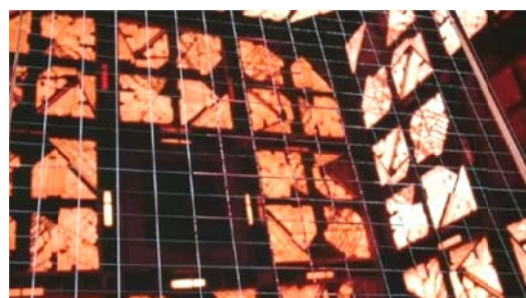


圖 9 金屬網格與後景牆面框線平行
資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

接著六名主要角色才相繼登場，影片直接呈現他們偶然集中到同一個房間，進而互相認識，交換情報，決定共同行動。角色移動所經的房間，全都在同一座立方體佈景拍攝，導演運用許多不同方式，製造出房間一個接著一個，彷彿沒有盡頭的綿延感。首先是安排每個立方體房間都有一個主題色光，重複使用白、紅、藍、綠以及膚色這五種顏色的色光，而相鄰房間色光不同，其餘大小、外觀與內部細節都一模一樣，藉由色光改變表現角色已來到另一個房間。不同色光也在敘事上發揮作用，一定程度為該房間內上演的情節定調氛圍。角色在白色房間中集結，白色燈光在這裡代表起點，眾人在裡面互相認識並開始為脫困移動。影片開頭的第一個犧牲者，也是從白色房間醒來，出發探索周遭房間。最後白色房間還

頭尾呼應地指涉終點，因為正是集結的同一座房間，將與通往外界出口的橋樑房間連接。白色貫穿全片地呈現起點、轉折與終點的意象。

特別值得一提的是紅色房間，紅色在《電話亭》裡是捕獲並標記受困者的顯眼色，而在《異次元殺陣》中，質數法則失效、警察差點死掉、知情不報的建築師終於露出馬腳、第一次肢體暴力、第一次集體圍剿，這些高張力事件全都發生在紅色房間，它同時是自閉症的 Kazan 最討厭的房色。當質數法則沒有過濾掉陷阱，警察死裡逃生地撤回紅色房間，他的暴怒加上 Kazan 不安地喊叫，這個紅色色光的環境儼然成為壓力鍋，從視覺上增強炎熱與焦躁的感覺。隨後在同一地點，警察拆穿建築師有所隱匿的實情，眾人的懷疑、絕望加上肢體衝突的場面，都與紅色蘊含的亢奮、張力與暴戾相呼應。劇末與出口相連的橋樑房間也是紅色，出口就在眼前、真相即將揭曉，都在紅色色光下更顯緊張。這裡同時是全片最暴力、血腥的橋段，從後方趕上的警察企圖一口氣殺死剩下的三人，最後自己卻被房間與立方體外牆夾死。

除了色光，為使龐大相連的空間結構有說服力，攝影機經常拍攝從通道門口望出去的觀點鏡頭，有時是望向隔壁房間，正對隔壁房間對面的門拍攝（如圖 10）；或是在單一房間裡製造立方體內視線延伸最遠的距離——整整兩個房間的深度（如圖 11）。而望向未知房間的觀點鏡頭，製造空間的延伸感，也傳達出角色對房間安全的盼望。當角色打開一扇門而不確定要不要進去，略為晃動地拍向空房間代表他內心惶惑，從空房間看不出風險，製造角色和觀眾都不知是吉是凶的懸疑效果。圖 11 同時是圖 10 的反拍鏡頭，攝影機從門框取鏡空房間後，接著從未知房間裡回拍人物表情，這其實是在空佈景裡，往通道開口拍攝站在佈景外的演員，彷彿房間裡存在一個觀點鏡頭的主體位置，代表未知的命運等候角色進來。像是後來越獄專家死前，正坐在通道上向眾人撻狠話，一轉身後，下一個鏡頭攝影機已經在新房間裡等他似地反向拍他，明顯提示將有出乎意料的事件發生，果然接著就是越獄專家被強酸潑灑的橋段。



圖 10 角色往未知房間張望的觀點鏡頭

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 11 於後景製造穿越兩個房間的視線深度

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 12 眾人憂心房間安全與否的表情

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 13 在後景的警察以高壓姿態籠罩住前景二人

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

本片經常利用門框的正／反拍取鏡，回拍人物從通道口探頭的憂心表情（如圖 12）；而反拍鏡頭單獨出現時，也用來呈現人物的權力關係。當發現 Kazan 有能力瞬間完成天文數字級的計算，成為判斷房間安全與否的新鑰匙，警察企圖用高壓的態度逼迫 Kazan 解碼，但他發現自己無法讓 Kazan 乖乖聽話，就以肢體粗暴地強迫 Leaven 與 Kazan 溝通。從圖 13 可見警察高壓的身影在後方較高處，無聲地向比較靠前的兩人施壓。

本片的空間感、壓迫感與恐怖場景，都比較依賴視覺傳達，幾乎沒有配樂，絕大部分只有劇情內聲音，背景音效如金屬摩擦聲、空氣灌流過狹窄坑道的聲音，還有門開闔時氣密狀態改變瞬間會發出的空氣流動聲。這些與金屬和密閉空氣流動有關的聲音，都是為了使這個虛構場所更加逼真。另外還有一種不時傳來的沉重運轉聲，越獄專家點明這聲音聽起來像是某種機械，到了片末才知道原來立方體會週期性位移，從而確認此背景聲響的來源。

聲音在本片偶爾作為預示驚悚事件的符號，越獄專家誤觸陷阱後，畫面切回在前一個房間等待的眾人，淒厲的哀號從隔壁傳來，驚恐的表情在彼此之間蕩漾開來。越獄專家提出的拋靴測陷阱法有誤判的可能，第一個代表脫困希望的人自己也橫死，意味成功脫困的機率大幅降低，不只死狀悽慘令人害怕，更恐怖的是失去理論讓人依賴。另外一個例子在片末，當建築師、數學系學生與 Kazan 三人終於來到出口前，百感交集之餘，沒人注意到背景音效突然出現微弱的閘門開啟聲。最後倖存的三人聚在這裡，專注在一切答案即將揭曉的當下，這一開門聲對角色與觀眾來說都很容易忽略。這個由「不在場的人」執行的開門動作，暗示有事情要發生，果然早先被拋棄的警察出現，他用拆下來的門把，先後刺殺數學系學生與建築師。在這個象徵不安的紅色房間裡，面對立方體出口，角色與觀眾一直期待幕後黑手的現身，電影張力的營造明白地告訴我們有什麼將要發生，這裡卻以貫穿全片的開門聲，來引導出意想不到的劇情轉折。

第二節 鋼鐵矩陣主導的空間敘事



一、格狀封閉空間的構成形式與象徵意義

全片多數時候是一群聚在同一個房間，然後漸次往相鄰房間移動，人物靜止時畫面多半是單一房間的空間感，唯有在門打開後的張望或移動過程中，空間感才會擴張、延伸出去。但不論是逗留在同一處，或是在不同房間穿梭，直角幾何的格框結構幾乎出現在所有畫面裡。

(一) 單一封閉空間

如果《電話亭》裡的封閉空間是去脈絡化、陌生化後的日常空間，那麼《異次元殺陣》的立方體則屬於徹底陌生的科幻空間。這個大型立方體結構脫離任何真實場所脈絡，對受困者而言不只陌生，它甚至超出日常生活可理解的範疇，這些都增加環境適應的難度。立方體由不透明鋼鐵建材打造，內部設置缺乏細節與刺激，沒有供人辨識上下左右或前後方位的空間參照物，也沒有豎立的門洞、窗戶或任何裝飾，欠缺一般建築應有的基本部件 (Mateos-Aparicio, 2008)。極簡、化約的配置使空間的功能也非常單調，除了陷阱會與受困者強制互動，人體能自主與空間互動的形式只有進入與離開。而除了呼吸與照明，房間無法滿足任何基本需求，空間提供給人的互動介面單一、冷漠而絕對，只有用來爬到門邊的內嵌梯子，以及門板上用來開關門的旋轉門把。使用者除了執行有限功能，幾乎不可能對環境造成影響，立方體是一處對人體與行為都毫無回應的空間。各個房間還會週期性位移，剛性且直線往復的機械運動，不會因為柔軟人體形成的阻塞而停擺，空間依循一套絕對的運作法則，有著自主且徹底執行的特性。就算沒有陷阱，立方體本身就侵略性地與人體抵觸 (Mateos-Aparicio, 2008)，內部還越來越炎熱，從角色們乾裂的唇妝與愈形暴烈的互動，可看出眾多去人性化的環境因素在加劇生、心理的極限狀態。攀爬鐵梯、開門、判讀序號以及穿越通道等動作，身體都必須屈就於不自然的姿勢才能完成，彷彿所有空間元素在集體否定柔軟、溫暖、曲線及漿液的有機體質地。

與《電話亭》不同，立方體是一個不透明的封閉空間，它沒有可穿透性，徹底阻斷外界聯繫，受困其中的人無法知曉外界情況，外界也不曉得他們被困在這裡。他們雖然不需要承受無情的逼視，但這個高科技空間的精緻程度，以及綁架對象的挑選等線索，暗示絕對有人在監視與管理這個刻意安排的困局，一如劇中獄專家的見解：「你們自己看看四周，好好仔細看看，我覺得有人正在監視我們。」然而此處受困者隱約意識到的受監視狀態，並沒有使秩序自動運轉，群體反而邁向失控。Foucault (1992a) 說明全景敞視建築的設計使權力能在任何時刻進行干預，甚至在過失、錯誤或罪行發生之前施加壓力，足以使被監看者忌憚違規的下場，從而自動約束行為。但立方體的監看方無論看到什麼都不會干涉，沒有直接

回應緊急情況的第一線部署，猶如一雙只是監視而不會有任何作為的眼睛。對被囚禁者而言權力應該是「可見」但又「無法確知」，他們應不斷目睹窺視自身的中心瞭望塔，又在任何時候都不確定自己是否正在被窺視 (Foucault, 1992a)。監視權力的化身必須在被囚禁者眼前具體成形，以一種權威且不具名的象徵形象呈現，才能讓被囚禁者質疑「自己是否正在被窺看」。立方體並非排除外部視線，而是排除內部受困者對外部視線的持續感知，即使隱約感到有人在監視，也沒有辦法確認。立方體沒有一個等同於中央高塔的位置，提醒被囚禁者假想視線的來源。沒有任何形式的旁觀者，或者沒有辦法意識到旁觀者在場，意味相當程度遠離社會規範的約束。完全密閉的立方體自成世界，空間依循自身的法則運作，受困者集團也遵循有別於一般狀態的集體效應，當人在情境中覺得沒有人會意識到他們的真正身分，或沒有人會在乎的時候，反社會行為就比較容易被誘導出現 (Zimbardo, 2008)。

立方體兼具多種與全景敞視監獄相同或相異的空間元素，首先 Bentham 的理想設計採獨囚式牢房，囚犯被隔絕的孤獨狀態取代，集體效應被廢除，他們沒有機會聚眾滋事，或是給彼此帶來不良影響 (Foucault, 1992a)。相反地，《異次元殺陣》是集體受困，性格迥異、互不相識的成員必須共處一室，沒有頭緒又驚慌失措，卻必須勉強建立信任並做出決定，呈現與他者被關在一起的地獄般處境 (Kunkle, 2000)。侷促的空間使人與人難以保持適當距離，更容易產生衝突 (Hall, 1973)，而衝突又會增加擁擠感，「當我們的意欲得到認可時，我們覺得世界是廣大和友善的，但當我們的意欲受挫頓時，我們覺得世界變得被抑制了」 (Tuan, 1998, p. 60)。此外溫度與一個人體驗擁擠有很大的關係，當空間不足以散去熱氣，為了保持某種程度的舒適，人就會覺得需要更多空間 (Hall, 1973)。衝突與擁擠彼此增強的螺旋使封閉場域更加緊張，當個人領域常態性地被擠壓，人們更容易來到行為、關係或情緒的臨界點，於是語言、肢體攻擊的頻率與規模也隨之上升。

人對擁擠的排斥其實是對資源不足的焦慮 (Tuan, 1998)，空間亦是生存必需資源，而立方體封閉且不透明的雙重隔絕，確實阻斷社會網絡與其他物資的流通。醫生的角色提到沒有食物與飲水、環境又熱，勢必將迎來生理極限。隨著時間流逝，馳援無法進入，物資被剝奪，迫切的基本生理需求必然會加劇生存壓力。此外在沒有可靠依據供角色安全移動的時期，用來測試房間有無陷阱的靴子，也成為數量有限的重要道具。Volpato 和 Contarello (1999) 指出在極限情境下，物質需求會導致衝突與排擠，無論是人體賴以維生的基礎物資，還是可用來確保人身安全的道具，都成為使人互相爭奪的珍稀資源。恐怖片《奪魂空間 1/9》裡，幕後黑手透過小型升降梯送給九名被綁架者的食物，一次比一次稀少，引導被綁架者意識到除了減少分取食物的人數，沒有其他方法生存下去。每次有人真的執行謀殺，下回的食物供給還會特別豐盛，權力方以操弄維生物資的數量，來刺激或獎勵期望的行為上演。而《殘酷考》(Exam, 2009) 裡的應試成員，面對的是一

張沒有列出考題的「試卷」，主辦方要求應試者只要在不破壞試卷的前提下，可以不擇手段地找出提示題目內容的線索。各方野心勃勃的應試者，爭奪的不是基本維生所需，而是另一種無形資源：情報。這種含糊曖昧又開放一切可行性的宣示，鼓勵封閉試場內的應試者表現出「怎樣對待他人都可以」的行為，於是各種摧殘其他競爭者身體或心理的殘酷手段紛紛出籠。資源的剝奪與操弄可作為自相殘殺的敘事推力，使封閉社群內的文明規約，被朝向失控的集體效應取代。

除了種種不利的環境條件，立方體本身就會施加致命危險。在每個外形一致的房間中，有些設有死亡陷阱，對受困者來說，起初難以判斷那些房間是安全的，死亡陷阱的配置似乎沒有規律，但為了從這個巨大結構脫困就必須移動，移動到下一個房間卻有誤觸陷阱的風險。恐怖機關為封閉空間追加一層壓力：在裡面做錯決定的代價極為高昂，「死亡」這種最終極的毀滅形式，會不可預期地突然降臨。如果《電話亭》中的系統是一整套守株待兔的死亡部署，電話亭只是這個系統的前沿；那麼立方體則是渾然一體化的陷阱，空間本身就極具侵略性。不像房間色光會重複，立方體的陷阱運用截然不同的殺傷手段，像是將人體切割成塊的金屬網、火焰噴射器、強酸噴灑器、從牆壁高速伸出的無數尖矛，各種對待他人的殘忍手段一個接著一個串連起來，宛若一條地獄長廊（Tuan, 2006）。共同之處是這些機關都追求徹底的身體破壞，不針對某個弱點部位，殺傷力有全面且均質的特性，彷彿旨在將人體打散成碎屑。Tuan（2008）另外提到基督教、猶太教、佛教的地獄幻景，都提及下地獄後靈魂首先被撕裂壓碎致無法辨認的地步，立方體假尖端科技之手，以各種苦難與酷刑的原型拼貼（collage）出一座主體被片斷化的後現代地獄。

每個通往相鄰房間的通道都有「機會」與「風險」的雙重意義，在完全理解房間序號以前，每一扇通往未知房間的門，都意味著邁向脫困或瞬間死亡。在看似均質的眾多房間中有兩種屬性，屬於人的「身體」可以停留與穿越的領域，以及屬於「機械」主宰，不容許生命存在的領域。對立方體的受困者來說這兩種空間高度扞格，前者允許暫存而後者帶來毀滅，但兩種屬性只有一門之隔，一旦選錯則必定迎來死傷。機械是電影中危險、混亂力量的常見來源（Suber, 2012），在立方體裡一旦從容納身體的房間移動到機械宰制的房間，兩種屬性重疊的下場就是人物身體的毀壞。越獄專家踏入陷阱房的瞬間，一個微弱的機械音讓他驚覺自己誤判，越獄專家馬上回頭，鏡頭快速拉近成他一隻眼睛的大特寫（*extreme close-up*）（圖 14）；下一幕房間牆壁伸出強酸噴出口，鏡頭再次瞬間拉近，正面看上去也像一隻眼睛的大特寫（圖 15）。人與機械的眼睛對望，而在機械的領域裡，機械的力量遠凌駕於人體。



圖 14 越獄專家的眼睛

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

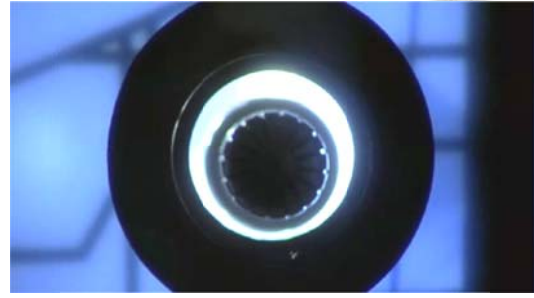


圖 15 機械陷阱的眼睛

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

另外本片故事設定吻合 Kijak 和 Funtowicz (1982) 定義「極限情境」(extreme situation) 綜合條件的其中數項：處於完全陌生並脫離個人歷史的環境、其他人類必須為所承受的痛苦負責、經歷著難以承受的生理與心理折磨、經常目擊致死的折磨與蓄意殺害、個人與家庭切斷聯繫並且無法得知家人的遭遇、環境劇烈改變、現狀的延續彷彿沒有終期、徹底喪失人權與法律保障、無法對加害者做出回應、為了生存必須採取一般狀態下無法想像的行為¹⁶。Bakhtin 的「時空型」(chronotope) 概念強調文本由時間和空間組構而成，兩者乃不可分割獨存的一個整體，特定的時空條件提供讓故事得以在裡面「發生」的環境 (Stam, 2002)。立方體中諸多負面的物理與社會條件，形成極限情境的時空型，等於將人、空間以及對時間的感受，從外部更廣大的世界孤立出來，然後塞進一個絕緣的小範圍裡，推動他們在裡面上演人與環境、人與人之間的極限互動。

多人受困的封閉空間電影建構一幅社會縮影，描繪日常生活難以察覺，但其實很容易在社會秩序稍微動搖時就溢出常軌的狀態。Buñuel 的《泯滅天使》是另一個特別的例子，片中眾人被困在一座豪宅的交誼廳裡，雖然沒有物質牆面阻止人們進出，但他們感到一股難以抗拒的內心阻力讓他們無法離開交誼廳，這股莫名力量確實地隔絕外界聯繫與正常生活。有別於《異次元殺陣》僅呈現圍困當天的情形，《泯滅天使》描述連續數天的受困狀態，食物飲水的耗竭以及無法離開的焦躁和疲憊，驅使賓客們鑿牆破壞自來水管，貪婪地趴在牆上霸佔水源，完全失去禮讓意識，甚至在華美的壁櫥裡滿足性與如廁等生理需求。到最後受困成員互相指責，多數人開始認為或許殺了邀請他們的豪宅主人，就能突破這個無法離開的地獄。作為一齣反烏托邦盛宴的時空型 (Stam, 2002)，《泯》片超現實困境的時空脈絡，揭開新興中產階級禮數包裝下，為求生而不擇手段的野蠻嘴臉。

¹⁶ 定義極限情境的綜合條件有：1.處於完全陌生並脫離個人歷史的環境、2.其他人類必須為所承受的痛苦負責、3.合法化的加害行為使受害者產生罪有應得的感受、4.經歷著難以承受的生理與心理折磨、5.經常目擊致死的折磨與蓄意殺害、6.個人與家庭切斷聯繫並且無法得知家人的遭遇、7.環境劇烈改變、8.現狀的延續彷彿沒有終期、9.徹底喪失人權與法律保障、10.無法對加害者做出回應、11.為了生存必須採取一般狀態下無法想像的行為。

極限情境下的社會互動其實也會出現在日常生活中，只不過極限情境提供精簡化的過程，揭去一般狀態下的模糊化，使負面運作機制清晰浮現（Volpato & Contarello, 1999）。封閉空間的電影文本如同對這類情境的操演，一場「假如」（what if）情況下對社會動力機制的思考實驗（thought experiment），而環境閉鎖是為控制變因。全景敞視建築還能夠作為實驗室：「可以是出於輕浮者的好奇心，也可以是出於孩子的惡作劇，或是哲學家想參觀這個人性展覽館的求知慾，或是以窺探和懲罰為樂趣的人的邪惡心理」（Foucault, 1992a, p. 202）。電影《索命空間》的實驗主持人要求所有受試者，互相表決出各個階段要被殺死的人，研究極端場合下人際間結盟與背叛的機制；《死亡實驗》（*Das Experiment*, 2001）則將真實發生的失控實驗通俗化、誇張化，突顯本來是一般人的假獄卒們，如何越來越殘忍地虐待假囚犯，沉浸在威權角色的扮演而漸漸迷失。從《異次元殺陣》大費周章的空間設計、成員身分的挑選與隨身物品的安排，可推測立方體有引導並測試受困者們組織、協調能力的用意。連窺看的眼睛都未曾現身的幕後黑手，想要觀察的可能是高壓環境中，人群表現出有別於日常狀態的行為模式。

全景敞視建築除了能用來對人進行實驗，還是能夠分析並對人進行改造的優越場所（Foucault, 1992a），經典電視影集《虎膽妙算》（*Mission: Impossible*, 1966-1973）就示範了封閉空間作為激進的行為改造手段。Stern（1990）說明幾乎每集《虎膽妙算》，隸屬於美國政府的秘密特務小組，都會打造一處完全封閉、徹底監控的場所，並以高科技設備製造聲光幻覺，使目標對象相信那裡是某個別的地方，例如一座真正的電梯、潛水艇、防空洞等等，但無論是怎樣多變的偽裝，都不脫離該空間的本質——監獄。在裡面的目標對象，其意識與知覺處於特務小組的掌控之下，目標以為出於自由意志的選擇，全都是精心安排與誘導的結果。由政府轄下的菁英團隊主導一切的封閉空間，目標降格至實驗動物的地位，《異次元殺陣》也有相似的元素，特別的是立方體還是一座綿延相連的巨大結構，它不僅是一間實驗室，還是一座用來測試與塑造小白鼠學習途徑的迷宮（maze）。

（二）大結構封閉空間

單就沒有陷阱，人可以待在裡面的個別房間，立方體兼具常駐與過渡性，安全的房間既是可暫待的場所，也是連接往下一個房間的通道。同時整個大結構由無數相同房間組成，所有單位會週期性相互位移，封閉空間本身又有移動性。以過渡空間而言立方體有兩層意義，它既是通道也是運輸機器，就像由許多座沒有目的地的「電梯」連成的走廊或橋樑。在歸納出房間序號的邏輯以前，空間神秘的移動機制左右逃出去的概率，它既加劇圍困，也可能朝向脫困。因此就算是安全的房間也一直有「中介」的性質，蔡昆奮（2004）提到 Van Genep 將社會比喻成一間擁有許多房間的房子，而房子之間的走道具有過渡性，它不屬於裡面也不屬於外面，難以被定義：

社會生活中的邊緣位置會製造出各式不同的心理脫序經驗，在社會狀態中的大斷裂，例如生命與死亡的交會時刻，會讓人充滿畏懼與恐怖，至於小的縫隙則會產生脫序或認同危機。當人們從一個房間走到另一個房間時，不可避免地必須穿越走道，這時就會出現輕微的害怕與迷亂。(引自蔡昆奮，2004，p. 10)

完全由過渡空間組成的立方體尤其如此。曖昧的場所經常是不安充斥與危險發生的地點，而過渡狀態不同暫時性¹⁷，人們可能被迫長期處於過渡空間。像是荷蘭電影《De Lift》(1983)，以及《異次元殺陣》導演的短片《緊急迫升》(*Elevated*, 1997)，描繪困在電梯裡的情形；而《末日列車》(*Snowpiercer*, 2013)與《救生艇》則是被困在交通載具。被迫待在這類「卡在中間」(in-between)的場所，一來容易喪失方向感與時間感(Kunkle, 2000)，二來持續在格格不入的狀態，使裡面的人顯得更為脆弱。

由無數房間組成的立方體，比單一封閉空間有更多不利的環境因素，首先它不存在任何中心，只是同樣形構的反覆堆疊，沒有能夠作為基準點的參照位置。單調重複的構成元素，呈現空間結構的標準化，每個單元的外形都一模一樣，自我複製般無限綿延，加深無法逃離、看不到盡頭的圍困感。它堆疊與位移的機制複雜，正確的逃生路徑掩埋在連往各個方向又無限延伸的通道裡，曲折纏繞的通路多增添一層重重封閉的作用。Jameson (1998) 將人體穿梭於建築內的動態過程比喻為「閱讀」，把建築視為文本，其各個部件則為表意的字詞單位；進而再把讀出的空間性視為結構的一部份，投入更廣大的文本——都市——去再閱讀。閱讀建築揭露個人與社會間的張力，若將《異次元殺陣》這座幻想的複雜結構，設想成一棟建築、一個城市，甚至某種整體性社會概念的縮影，則受困其中的人所面臨的威脅，是當代社會生活困境的表徵。極簡、化約、沒有臉的空間，猶如Relph (1998) 對現代主義建築的形容：只是在盒子上挖出矩形出入口，將建築減少到零的層次。場所功能單一，意味每個人到該空間只能完成一種目的、執行一類事項，必定屬於難以常駐的過渡空間。外觀上充滿「相似性」與「重複性」的房間，則召喚現代都市生活乏味與單調的面向(蔡昆奮，2004)。

Mateos-Aparicio (2008) 認為立方體的去中心化指向當代生活欠缺主要目標與核心價值，意義的缺乏也造就了立方體的多義性，就像劇中人企圖解讀立方體的動機，多種理論與價值體系被召喚而至，卻沒有任何肯定與共識，立方體成為一個沒有明確符旨的空白符徵(Kunkle, 2000)。這個空間文本無限地延遲核心

¹⁷ 就像對天主教徒而言，沒有完成受洗的孩子，永遠處在邊緣狀態(limbo)。在其他諸多文明裡，沒有經過適當葬禮的人，他們雖已脫離生者的世界，卻永遠不能聚合進亡者的世界，處於一種最可憐的境地(Van Gennep, 2004)。

意義，替代以一連串膚淺的奇觀事件，以炫耀高科技般的陷阱和各種殘忍死法，編派每一扇未知房門背後的景象：

我們身為個別的主體而進入了一組多面向的極端不連續的現實，而其架構範圍從依然存活的布爾喬亞私人生活，一路延展到全球資本無可想像的去中心化。...在生活經驗中，這個過程則使得自身被感覺為所謂的主體之死，或更準確地說，是主體的片斷化、精神分裂的去中心化與分散化。(Jameson, 1995b, pp. 365-366)

每個受困者的個人脈絡悉數扁平化，並且隨時可能被撕成碎片，一如後現代主體片斷化的「死亡」；而片段反覆的無意義空間，則如同超空間的難以再現。

迷失方向 (disorientation) 與自我定位是全片的敘事主軸之一，立方體結構的反覆延伸，缺乏中心和方位參照物，使立方體成為一座迷宮 (Mateos-Aparicio, 2008)。有別於一般迷宮的平面印象，它是一座立體、動態的迷宮。雖然深邃曲折，卻是以均質蔓延的單位組成，它不具備質地上的深度，整座結構的縱深被表面或多重表面所取代 (Jameson, 1995a)。除了讓房間相互位移時通過的空格，以及房間矩陣與外殼的間距，這些外觀一模一樣的單位，緊密地填滿它們所佔據的空間，製造出飽和空間 (saturated space) 的特殊方位迷亂 (Jameson, 1995b)。在立方體裡欲認識空間，掌握自身位置，就必須持續移動 (Walther, 2002)，但同時受困者與《電話亭》的主角一樣，處在身不由己的被動運輸裡，勢必要掌握房間序號提示的位移規律，才能製造有意義的身體移動，否則任何以為在朝向脫困的移動幾乎都是徒勞。這座由單調、重複元素構成的迷宮，使人幾乎無可辨識自己曾經移動，個體移動的軌跡不僅沒有參照物可供標記，還會被空間本身的自主位移悄悄抹去。Jameson (1995a) 對威斯汀·波納凡杜拉旅館 (Westin Bonaventura Hotel) 的空間分析，指出建築物內部不停上上下下的電梯取代了步行。這些「運人器」 (people mover) 將自己指派為實質移動的代理，敘事的漫步被運輸機器象徵化、物化和取代，裡面的人不再被容許自行動作，無法控制自己的方向，身體與環境互動的敘事落入他人所決定的窠臼裡。步行同時是閱讀空間的方式，受困者從運人器裡獲得的空間理解，也同樣被限縮在運輸機器所指定的內容。

迷宮作為迷失的空間表徵，它提供一些選擇機會，讓在裡面的人決定探索的方向與路徑，但反過來看，迷宮其實控制並限縮選項 (Brandt, 2009)。立方體迷宮並非透過牆面的通阻來劃設路線，它往任何方向都可前進，是以陷阱來使人止步。陷阱隱密地描繪出一條脫困路線，死亡是選錯路徑的代價，以此要求受困者摸索並服從正確的遊戲規則。這座給人類跑動的實驗用迷宮，裡面完全沒有酬賞機制，所有誘導學習的回饋，全部來自懲罰。電影《極光追殺令》(Dark City, 1998) 裡，整個城市就是一座迷宮，劇中幕後黑手——外星人——每夜視實驗需要隨意重新配置街道。整座不停變換路線的城市看似提供許多機會，卻藉由其中一些選項

把探索者領向死胡同 (Brandt, 2009)。它根本無意釋放它的居民，在重重包圍的曲折路徑裡，並沒有真正留下離開城市的出口，但卻有一個稱為「貝殼海岸」(shell beach) 的虛假承諾。《異次元殺陣》裡建築師宣稱立方體應該有一個出口，大家都將希望寄託在它的存在，而在追尋過程中經常被引向死亡這個終局。

這些受幕後黑手支配的迷宮是一團「高度組織化的混亂」，對受困主體沒有意義，只有在試圖踰越邊界時，才能看出一點端倪¹⁸。影片末段眾人憑藉 Kazan 優異的天賦一路順利闖關，來到立方體內部由眾多房間環繞而成的豎井空間。圖 16 是 Leaven 探出頭所見的情景，有一個房間正沿著豎井空間自上方降下，結果正是聚集的初始房間。這時得以進一步了解整座結構的配置，迷宮內部的巨大間隙，不再只是脫序與不安的過渡空間，過渡的意義有所轉化，變成等待接駁房間運行到位的泊口，成為按照遊戲規則進行的獎勵。房間的自主移動不再只是沒有目的地的電梯，向下移動的初始房間沿途接駁成功來到豎井空間的受困者，再向上移動與橋樑房間接頭。這段強調垂直構造的畫面，浮現有如現代大廈的露天中庭 (如圖 17)。通常大廈樓層的高低位置體現權力關係，像電影《大都會》(Metropolis, 1927) 中，高層人士統御底層社會。而在均質綿延的立方體中，房間在豎井通道裡的向上移動和「獲得救贖」相連結，有如大廈中庭露出一片得以暫時喘息的天空。向下移動則由警察鼓吹前往立方體底部作為代表，正與出口的方向相反。「向下沉淪」一直延伸到最後橋樑房間載著死去的三人往下移動，失控的暴力終於成功將所有人拖下水，所有有過道德瑕疵的成員被帶往地獄深處。



圖 16 立方體內部的豎井空間
資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 17 現代大廈的露天中庭
資料來源：
<http://photoblog.hk/wordpress/1035/愛民邨邨民愛愛民邨>，取用日期：
2014/10/25

¹⁸ 同樣在《極光追殺令》裡，直到主角與警察來到邊界地帶，合力將一座磚牆敲破，才發現原來整座城市漂浮在太空中。

立方體使主體片斷化的譬喻及其迷失方位的超空間特性，屬於後現代處境的批評，除此之外，立方體不透明的鋼鐵材質、直角幾何線條的外形，以及標準化的空間單元，全都是現代主義的建築特色。標準化空間部署在片中有多重連結，首先從受困者全體著制服的安排上得到呼應（Mateos-Aparicio, 2008）。制服在各種機構中發揮去個人化作用，讓個人在群體裡受匿名性保護，人一旦覺得自己不需要對眼前的事情負責，就更容易出現侵略行為（Zimbardo, 2008）。從建築師的兩段台詞中，可以看見隱匿在一致化外形下的「責任分散」效應。在建築師被問及自己的身分時，他說：「我就只是在辦公大樓裡，做著有關辦公大樓的事。」但事實上他參與立方體外殼的設計，當這點被警察戳破後，他辯解道：「我沒問業主是誰，我從來沒離開過辦公室。」¹⁹這兩段台詞再度召喚格狀大樓的意象，外觀上無從辨識的立面是匿名性的象徵，鑲嵌在辦公樓層裡的每個部門只是生產系統中的無數環節之一，他們只熟悉自己的部分，其餘一概不關心也不過問。各部門隱藏在分工系統的無面目群體中，責任分散使他們最終成為迫害他人與自己的共犯。

囚犯／受困者穿著制服與標準化空間呼應的另一層意義，在於制服消除個別犯人的身分意識，此過程將犯人從他們的過去、社群及家庭中割離（Zimbardo, 2008）。而制式空間的生產是資本主義運作後的痕跡，前者是後者的「索引符號」（indexical sign）²⁰：

我試圖以一種格網（grid）的邏輯，來描述古典或市場資本主義的這第一種空間，這是將某些老舊的神聖或異質空間重組，成為幾何學的或笛卡兒式的均質性，這是一個無窮地等同與延伸的空間，你們可以在 Foucault 關於監獄的著作裡，找到一種最為戲劇性或最具象徵性的速記式再現。...馬克思主義對於這種空間的觀點，植基於泰勒化（Taylorization）與勞動過程。（Jameson, 1995b, p. 362）

標準化空間具有適合大量生產及便於管理的優勢，構成將各種單一物平行分列的「真實表格」（Foucault, 1992a），能夠視生產過程的獨特需求進行配置。「巴達利籠」（battery cage）是一種極致的應用（如圖 18），這個有違一切生物本性的格狀機器，大幅拉升家禽飼養業的產能，它的英文原名——電池——甚至呼應內容物如「能源」、「燃料」般，支撐整座機器運轉的意義²¹。如此制式化堆疊的榨取機器，

¹⁹ 這段台詞的前後文脈絡裡，提到這項工程被細分成無數環節，每個承包商都只負責一小部分，彼此以電話互相聯絡，沒有人在意，也沒有人搞得清楚到底他們設計的東西最後會是怎樣。這裡又呼應後現代資本主義，難以全面掌握的去中心生產網絡（Jameson, 1995a）。

²⁰ 索引符號是它所指涉事物的徵候，例如煙是火的索引符號，噴嚏是感冒的索引符號（劉立行，2012）。

²¹ 巴達利籠的命名來自其排列整齊的柵狀構造，像是電池內部以金屬極板圍成的格槽結構，單元與單元之間由同一塊極板隔開。

令人聯想到《駭客任務》中容納人體的夾艙（pod）陣列（圖 19），這類空間的囚徒主體性被壓抑並一致化；一個蘿蔔一個坑，無數一模一樣的「坑」隱含便於治理的用意，系統性地箝制並消耗單間內的個體，以服務權力的生產意向。標準化收容單元構成的場所，可說是提示我們有某種系統化宰制力量正在運轉的空間原型，「被還原到理想形態的權力機制的示意圖」（Foucault, 1992a, p. 205）。



圖 18 一種巴達利籠

資料來源：

<https://fessicsfavorites.wordpress.com/tag/battery/>，取用日期：2014/10/25



圖 19 《駭客任務》中容納人體的英艙

資料來源：《駭客任務》影片截圖

圖 20 展現了立方體的部分外觀，看上去就像一座現代公寓 (Mateos-Aparicio, 2008) (如圖 21)，如果把它投射在平面上，又令人聯想到量產的預鑄平房 (tract housing) (如圖 22)，或是標準化的現代城鎮 (如圖 23)。Relph (1998) 指出數字規劃的結果造成現代地景可預期的秩序性，世界各地的現代化城市看起來都沒什麼差別，建築上千遍一律的直角箱型構造，不易令人感動或引起注意，在地景上的重要性也只是秩序而已；而為了支持機械化量產出現的硬質地景，其真實模型彷彿是監獄，唯一隨處可見的就是威權控制。真實建築與城市的標準化形式，剝除個體差異與彰顯個性的機會，而影像空間總體性、拘束性的機械結構再現，更明白地揭示這種日常地景的宰制意味。一如《駭客任務》完全去人性化的格巢狀機械城市，空間化地體現人類被標準化箝制後再剝削利用的歷程；在母體投射的現代城市中，主角 Neo 也每天往返於制式綿延的辦公室隔間 (cubicle)、玻璃帷幕大廈，以及格狀公寓。片中真實與虛擬的兩個世界裡，人們都被侷限在電池槽般的格狀單位，人成為名符其實的電池，整座系統猶如人類精神與肉體版本的巴達利籠。

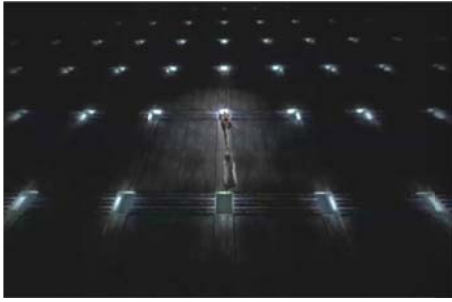


圖 20 立方體結構外觀

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 21 格狀堆疊的集合式住宅

資料來源：

<https://www.pinterest.com/pin/156077943312246378/>，取用日期：2015/3/5



圖 22 格狀綿延的郊區家屋

資料來源：

<http://photography.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/housing-development-mexico/>，取用日期：2014/10/25

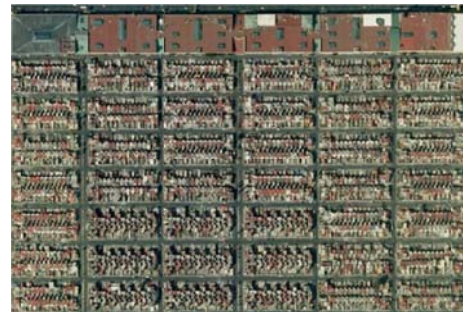


圖 23 格狀城市

資料來源：

<http://www.thepolisblog.org/2012/12/urban-morphology-in-mexico-city.html>，取用日期：2014/10/25

立方體機器裡的受困者一樣滋養著系統，除了從受困者行為中生產知識的意味，受困者們脫困的慾望與動能，也可視為立方體賴以存續的能量（Featherstone, 2000）。即使在一個沒有出口的迷宮裡，不知情的老鼠受本能驅使，也從來不會減少逃脫的嘗試（Brandt, 2009）。立方體的幕後黑手移除受困者的個別主體性，將他們異化為一具具輸出動能的身體。除了向觀眾展示立方體而短暫登場的Alderson，越獄專家是正式主角群裡最先犧牲的人，他對感應器與脫困最有經驗，在其他人都還沒有頭緒時，越獄專家身上就有龐大的踰越潛能。對整座機器而言越獄專家是含有最高能量的電池，因此他也最先被這座吃人機器消耗掉（Featherstone, 2000）。每一次受困者穿越一扇房門，就可能觸發陷阱將受困者吞噬，縱使是一次安全的移動，房間也會悄悄改變位置；以逃脫為動機做出的每一次跨越，相應的是立方體機器直接抹除受困者的身體，或間接抹除受困者累積的位移量。不僅受困者要依靠移動才能探索空間，對該空間來說，也要受困者保持移動才能產生對機器而言有意義的運轉結果。立方體從移動的身體攫取實現自身價值的機會，宰制機器的功能體現於受困者的逃逸。

二、角色與空間或物件互動的其他情形

立方體極簡又硬質的空間特性，使受困者難以與所處環境互動；而每個受困者身上的個人物品被悉數挪去，被換上人人相同的一套制服與靴子，僅在上衣胸前繡上每個人的姓氏，除此之外沒有任何物品標示個人歷史的線索。空間與物品皆處於最低限度，人們除了自己的身體之外，沒有任何其他東西可以運使；除了別人的身體之外，沒有任何其他東西會受行為影響。在這個能動性被重重剝奪的空間裡，受困者們還是促使幾樣物品發揮出它們原有功能以外的作用。首先是靴子與鞋帶，越獄專家以自己腳上的靴子製成可拋出再取回的道具，在面對未知房間時，將靴子拋進去誘發陷阱啟動，以此判斷新房間安全與否。在沒有其他方法能排除陷阱房間時，他們的移動完全仰賴這種「試誤法」(trial and error)。由於靴子代人承受陷阱摧毀，是為珍貴的消耗品，當所有靴子都因為測出陷阱而破壞殆盡，脫困的希望就更加渺茫。由此靴子在劇中變成引人爭奪的重要資源，行事冷漠的越獄專家就宣稱，他之所以願意帶著這麼多人一起移動，只是為了他們腳上的靴子。再來是警察，當他不信任的建築師要先行移動時，警察很計較地叫他把靴子留下。到了醫生死後，警察乾脆堂而皇之地偷取、霸佔所剩無幾的靴子，將救命索捏在自己手裡。

再來由幕後黑手提供的貼身物資中，發揮特別功用的是上衣鈕扣。越獄專家深知此刻保持冷靜的重要性。當醫生有點過度驚慌時，他扯下醫生領口的扣子叫她含在口中，刺激唾液分泌有助鎮靜精神，同時也是叫她不要再講些還沒到來的現實困頓，讓大家現在就被驚慌所囿。鈕扣的第二種用法在 Leaven 手上發揮，這個數學系學生為了找出房間序號的意義，以自己的鈕扣在房間的金屬牆上刻劃算式。片中鈕扣的兩種非常態使用方式，都代表某種建設性功能，在極限情境下作為理性力量的催化劑。最後一種權力方提供的物資就是制服本身，當眾人首次移動到立方體邊界，為了探勘立方體與外牆之間，他們把外衣外褲脫下來繫成一條繩索，一端綁在醫生腰際，讓她懸吊在房間外勘查內外壁之間的情形，一端握在房內其餘眾人手裡，像拔河般撐住她的體重。然而醫生盪到對面時的拉力過猛，眾人底擋不住墜勢，繩索一下子被扯出房外，給了警察衝向前拉住繩索卻又刻意鬆手的機會，醫生與所有人的外衣一起墜入間隙深淵。

眼鏡是權力方唯一留給他們的私人物品，劇中連醫生常年配戴的首飾都被移除，六個人裡面只有 Leaven 的眼鏡被留下，暗示脫困需要進行「閱讀」這項動作。因此問出原來 Leaven 是數學系學生，再連結到所有房間裡唯一有字元的部分——各個房間的序號，才展開一連串解碼的嘗試。早先 Leaven 移動到眾人集結的房間時，一進入眼鏡就掉在地上，鏡片跌碎一角；到片尾 Leaven 從豎井空間進入白色房間，在地上踩到一塊細小的尖銳物，竟然就是當初掉下的碎片。這塊碎片在此成為徒勞無功的符號，繞了一大圈最終又回到初始房間，如果待在原地

不動，初始房間將自行接駁到橋樑房間。眼鏡一直是提示脫困線索的道具，除了閱讀之外，眼鏡碎片的再次出現，也提示立方體頭尾相連的陷阱本質。

房間內壁被 Leaven 用鈕扣刻下數學算式，而空間裡唯一可操作的部分——門把——最終竟被警察硬生生拆下當作兇器使用，這兩處是立方體空間唯二曾受人為影響而改變的部分。同樣是憑個人意志無法影響的剛性空間，《電話亭》與《異次元殺陣》裡的門把有著相似意義，在高度限縮互動選項的去人性化空間裡，門把都是極端情勢下剛性空間略為妥協的碎屑。在《電話亭》裡門把是外界救援嘗試徒勞無功的遞移符號，反映一組又一組助人者看待受困者的姿態與對應的社會階級，並且重覆一樣毫無助益的表面功夫。尤其在警察手中，卸下的門把傳達出高姿態卻低效率的迂腐官僚形象。《異次元殺陣》裡，門把同樣落入警察之手，得到門把的人成為立方體這個吃人機器的代理人，他不容許其他人得到救贖。最終它們都象徵在封閉系統中，沒有建設性但唯一能造成的無意義改變。

第三節 人物的空間配置與互動分析

一、人物關係空間化

在立方體這座界線分明的佈景內，攝影機運動與場面調度的安排高度受限，除了要處理角色體驗到的空間感，有時還必須讓角色的空間關係反映彼此的人際關係。拍攝空間不似一般日常房間，格局生硬且範圍有限，但藉由人物站位與鏡頭製造的距離感，使高壓下的角色折衝與氛圍變化更為鮮明。在這個不論是視線或肢體都極容易接觸到牆面的空間裡，其中一種模式是人物用背抵住立方體的角落或牆面，表現退縮或承受壓力的姿態。當越獄專家提出我們正被監視著的推論後，Leaven 馬上背靠牆站著，面對糟糕的消息，彷彿這樣能讓自己獲得多一點支撐。其他如圖 24 所示，初期漸次集結的過程中，一把被警察從通道裡拽出來的醫生，迅速驚恐地移動到角落，背抵著牆蹲坐在地上，以防衛與驚慌的視線瞪視警察；圖 25 則呈現故事後半 Leaven 被警察充滿性剝削意圖的侵略行為，逼迫到房間角落的弱勢處境。由於是在極為侷限的空間中拍攝，畫面安排角落作為退縮或防衛的身體依靠處，使角色間的距離更有戲劇性，傳遞對峙或施壓的張力。



圖 24 集結之初退縮在角落的醫生

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 25 對警察的侵略行為感到恐懼的 Leaven

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

劇中人互動的身體姿勢常在站立與低伏間切換，一方面是受限於場景空間，另一方面藉此安排更多樣的情勢張力。像當 Leaven 首次注意到通道上刻有房間序號，以整個人蹲在通道中的姿勢低頭查看（圖 26）。還有當質數法則失效，眾人在紅色房間裡等待 Leaven 理出序號的其他意義，此時甫負傷的警察開始發動對建築師的攻訐，建築師則一派輕蔑地躺在地上接受警察尋釁，不僅是眾人正稍事休息，也突顯建築師憤世嫉俗的事不關己。姿勢變化也與角落的運用結合，在醫生死後，震驚不已的 Leaven 退縮到房間一角，並面向鏡頭蹲下（圖 27）。此處雖然也是表現人物的退縮，但並非防衛性地背對角落，而是自我封閉地面對角落，不想再面對任何打擊的逃避姿態。這幕同時傳達人物間的權力平衡開始出現變化，當 Leaven 還沉浸在醫生之死帶來的絕望，後景的警察卻以命令的口吻叫她回去繼續解讀房間序號。醫生長期擔任唯一敢於挑戰權威的力量，她的離場意味警察得以不再受阻地擴大權勢。此刻於前景低伏的 Leaven，配上後景張牙舞爪的警察，在畫面上呈現出後者欲控制前者，而前者只能閃躲的不平衡關係。



圖 26 Leaven 蹲在通道上查看序號
資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 27 警察在後景向 Leaven 施壓
資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

導演另外常以角色佔據空間的形式，突顯人物之間的張力。集結之初的五人，尚且零星地分布在房間各處，漸漸經歷各種事件後，才開始有親疏遠近的佔位。在這個狹窄的場景裡，導演讓成員身處同一角落，或面向同一個方向，意味在該階段這幾個人立場暫時一致，他們必須共同應付某種威脅來源，或是一起向某個

成員施壓。像圖 28 呈現警察與醫生以鄙夷的神情俯視事不關己的建築師；圖 29 則是眾人發現從天而降的 Kazan，其實無法照顧自己的傻眼神情。



圖 28 警察與醫生以鄙視的神情俯視建築師

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 29 三人驚愕地面對從天而降的 Kazan

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

隨內部衝突升溫，漸漸開始以人物關係的空間化表現對抗與結盟，這些時候以中景或全景鏡頭呈現某幾個成員站得比較靠近，並位於同一個角落，彷彿他們形成同一陣線的小團體，而共同面對的方向，則是他們一起對峙的其他角色。當醫生剛死，眾人再度稍微休息之際，警察偷偷抱走 Leaven，沒多久追上來的建築師把警察推倒在地，將 Leaven 救回。如圖 30 所示，這時畫面上建築師、Leaven 與 Kazan 三人站在同一個角落，驚恐防衛的神情一齊面向鏡頭。三人中建築師站在中間靠前，他的身姿前傾，呈現蓄勢待發，準備好面對肢體衝撞的緊繃感。餘下四名倖存者一分為二，這邊三個人的次團體裡，身體力量強弱順序的首位移轉到建築師身上。接著警察用手中緊緊捏住的靴子毆打建築師，被擊倒的建築師使三人集團裡的防衛力量空了出來，警察迅速向前佔據這個核心空缺。從圖 31 可見，原本相依為命的小團體裡保護者的位置，被背對鏡頭的侵略者強佔，警察龐大的背影向前逼近，使面向鏡頭的其餘兩人往更角落瑟縮，警察在 Leaven 面前施加一個充滿宰制意味的手勢，宣示 Leaven 屬於自己支配的資源。從此叢林法則置換文明規約，警察開始表現出野生動物群體裡「優勢雄性」(alpha male) 的宰制姿態，以暴力控制剩下的人，並決定誰可以留下，誰要去犧牲。



圖 30 一起面對警察威脅的三人

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖



圖 31 將建築師打倒在地後，警察再次掌控局面

資料來源：《異次元殺陣》影片截圖

二、角色行為與互動模式

(一) 個別角色分析與象徵意義

除了立方體這個幻想空間，人物的反應與緊張關係是另一項重點。Mateos-Aparicio (2008) 指出本片角色沒有如何來到這裡的記憶，與個人歷史相關的線索又被移除，彼此完全是陌生人，因此角色設定具有欠缺歷史深度的後現代性。多人圍困的安排使敘事聚焦在集體效應的發酵，衝突戲碼可視為模擬現實生活中持有類似意識形態者的抉擇、立場，以及理解生活經驗的過程 (Turner, 1997)。

全片總共只有七名角色，依照犧牲的先後順序，第一個是光頭男子 Alderson，在全片所有去脈絡化的人物裡，不僅未曾稍微交代他的背景，甚至連一句台詞都沒有。他是敘事技巧裡的「假主角」(false protagonist)，預先透過該角色建立故事發生的背景脈絡，或者誤導觀眾對後續情節的預期心理。故事開始沒多久後，假主角就會退場或邊緣化。觀眾們依循 Alderson 的視線與身體探索，對這個陌生空間產生初步認識，並藉由他的身體為觀眾示範立方體的危險與殘暴。率先登場又迅速死亡，假主角的作用被利用到極致，他為觀眾預先揭示立方體這個重要場景的空間特性，建立起受困者的命運非常隨機的印象。

越獄專家

第二個犧牲的是法國人 Rennes，老年白人男子，偵測器暨越獄專家，他對自身經驗與技術極有自信，曾成功從七座戒備森嚴的監獄逃脫，在立方體裡顯得最為鎮靜。在眾人都還搞不清楚狀況時，他已從周遭環境的線索提出三項預言，但在任何洞見能得到證實前就早早身亡。第一他判斷這個精心佈置的環境背後有人在監視，這點由於幕後黑手從未現身，至片末都沒有得到證實。第二他認為背景不斷傳來的巨大聲響發自機械運轉，並有週期性，後段發現立方體房間會規律性地互相位移，才證實這項預言。第三他勸告驚慌不已的眾人不要去想那些現在無法解答的問題，只要專注在眼前的線索。他提到「You gonna save yourselves from yourselves.」，在原始語境裡的意思近於「你們不要被自己的驚慌失措絆住手腳」，隱藏的訊息則暗示「你們自己就是彼此最大的敵人」，預告並呼應最終主要的毀滅力量來自受困成員本身。果然除了頭兩位犧牲者，後續其他人的死亡全都不是由陷阱造成。

Rennes 也最先提出排除陷阱的拋靴法，他主張唯有保持移動，先確認到哪裡會碰到邊界再說。當其他人在互相幫助或交換猜測時，他只自顧自地脫下自己的靴子。當 Leaven 發現通道中的房間序號，眾人都上去圍觀，也只有越獄專家不予理會。他不去問是誰綁架他們，鼓吹大家趕緊接受眼前現實，不要想那些沒用的東西。效益主義 (utilitarianism) 的性格使他只專注於當下有用的線索，不

僅對人的問題不感興趣，對暫時無法解釋的資訊也認為不需要給予注意。Rennes 只專注在脫困計畫的線性思維，使他成為能動性最高的囚犯，率先被機械空間消耗掉。同時由於他最無視系統提示的遊戲規則，因此他也是最受系統歡迎的參與者，立方體立即以陷阱給予懲罰來回應他的踰越行為。而他對大局毫不關心，是最不可能反思自身亦為結構性幫兇的角色，也最先自我毀滅。Rennes 曾經發現有靴子測不出的陷阱，卻依然對這個方法十分自負，他的率先犧牲很諷刺地應驗了自己告誡別人的話：「你們得從自己手中拯救自己。」

醫生

其後死於受困成員之手的第二名犧牲者，Holloway，中年白人女性，是一名醫生。Holloway 始終執著於難以得到解答的終極問題：我們為何被關在這裡？是要懲罰我們嗎？這個空間到底想要我們怎樣？她代表人對自己遭逢的苦難必須找到一個合理解釋的天性，不然會更難適應眼前困局。醫生主張應該要從大局提問，將立方體視為執行某種意志的整體，去理解這個空間想要從我們身上得到什麼。有點被害妄想性格的醫生，對幕後黑手的身分做出各種揣測：軍隊、政府、外星人。Mateos-Aparicio (2008) 認為這些理論具有強烈的後現代色彩，來自對晚近資本主義西方之政治、社會、科技處境的回應。對答案非常執著的 Holloway 看不慣建築師消極的態度，她說自己被這樣對待的憤怒，是支撐自己堅持下去的動力。她堅持應該要找出為此負責的對象，並認為這種規模的工程只有「軍工複合體」才辦得到。在知道建築師的祕密後，Holloway 很歇斯底里地肯定自己平時的疑心都是真的，並主張應將立方體中發生的一切公諸於眾。

有妄想傾向的人很難服從權威(Zimbardo, 2008)，熱衷於陰謀論的 Holloway，在片中同時是關懷弱勢與追求公平正義的代理。從她的言詞可感覺到平時就對政府不公義持續關注與不滿，這也是她在極限情境下，始終能堅守文明道德底線的力量根源。Holloway 對警察的權威性格很感冒，經常反駁他的意見，她是唯一始終正面反抗權威的人。她樂於助人並堅守原則，當眾人都覺得保住自己小命就已十分困難，Holloway 卻堅持一定要帶 Kazan 跟著團體走。對警察講話很刻薄，對 Kazan 卻很溫柔，一路上悉心照料與安撫他的情緒。即使在穿越陷阱房間這種更為險峻的時刻，她也絲毫沒有妥協的意思，仍親自涉險回頭看顧 Kazan 也安全穿越。事實上 Kazan 身為解碼過程裡最關鍵的超越式人物，也是由於 Holloway 的積極維護才有機會施展才能，但不幸遇害的醫生自己沒有辦法享受這份堅持的成果。在拋靴法與質數法則都失效後，Holloway 堅持應該由每個成員輪流承擔率先進入未知房間的風險，即使建築師的祕密被戳破，她也不贊成警察的提議，把有明顯罪過的分子當成每一輪試誤的犧牲品。甚至到了探索邊界這麼危險的任務，Holloway 仍然堅持輪流操作的原則，因為接下來輪到自己，而自告奮勇去吊在房間外頭，反而讓警察藉機除掉反對勢力。

年輕白人女性 Leaven，數學系學生，在出口前被從後面追趕上來的警察第一個用門把刺死。起初驚恐不已的她只想逃避現實，用力地把眼睛閉起來，並喃喃唸道希望能趕快醒過來，意思是希望這一切只是場噩夢。在警察上前安撫她以前，Leaven 尚無法對眼前情況做出回應，她焦急於自己的媽媽一定很擔心，對於為什麼要抓人進來，Leaven 並不關心，只希望有人趕快把自己救出去就好。當 Rennes 提議要沿著一個方向移動到邊界，Leaven 則希望留在原地等待救援，事後觀之這是正確的決定，因為起始房間最終將連結到橋樑房間，但在一切局勢尚不明朗之際，這是相對保守的意見。等到警察推敲出眾人的身分都有助於脫困，Leaven 才漸漸找回自信，憑藉過人的記憶力，歸納出序號裡有質數就代表房間有陷阱，信心滿滿地率先衝進下一個她判斷是安全的房間。然而這並不是正確的理論，它或許一定程度提升了安全機率，但很快地他們就遇到質數法則篩選不出來的陷阱房間。Leaven 對理論的信心，反映當人類自以為掌握了事物的運作機制後，產生的安全與優越感。最後再度回到初始房間時，Leaven 重申自己當初是對的，一開始就應該留在原地。事實上若沒有經過移動探索，不可能整理出正確理論，那麼即使待在原地，也不會曉得隔一段時間門外會自動連往出口。

剛開始 Leaven 最親近的人是警察，掌握脫困關鍵知識的人與團體中的領導者一拍即合；而她最不友善的對象是 Kazan，對 Kazan 表現出最強烈的排斥。她指責 Kazan 差點害她摔斷脖子，懷疑他怎麼能生存下來。當 Kazan 突然在旁邊尿尿，Leaven 表現出非常反感與被冒犯的樣子。在 Leaven 測量房間大小時，她故意嫌坐在房間中央的 Kazan 擋了她的路。穿越聲控陷阱時，Leaven 也贊同警察丟下 Kazan 的提議，並以等我們逃出去以後再回來找他為藉口，孰不知若真採行這種自欺欺人的做法，那麼這群人將永遠無法接近出口。後段 Leaven 與警察、Kazan 這兩人的關係對調，本來緊密結盟的警察露出暴力狂妄的一面，Leaven 自己也變成警察迫害的對象。而 Kazan 的數學天賦被發現後，Leaven 轉變為輔助關鍵解碼者的角色，並與 Kazan 一同面對警察的脅迫。

警察

警察 Quentin，中年黑人男性，是全劇關鍵角色，在初期一直是最冷靜，並率先提出建設性、統整性意見的人物。他最先試圖掌握整體狀況，指出這裡有陷阱，並第一個想到要問有沒有人記得自己怎麼來到這裡？在越獄專家慘死後，警察仍然鼓勵大家重整旗鼓，並進一步推敲出受困人選的理由。警察一直很積極發掘每個受困者的背景所提示的意義，每個人的身分暗示綁架者希望他們的專業發揮功用，Quentin 也因此懷疑看似沒有特別功能的建築師，才戳破建築師隱匿的訊息。Quentin 推理與統整的能力雖然動員起原本無助的受困者，卻也開始以有用與否來劃分每個人的價值。Quentin 發現 Leaven 的能力以後，就積極引導她為

自己貢獻力量，但面對建築師時，Quentin 則說連 Holloway 都比你強，言下之意建築師與醫生對他來說都是次等的。當 Kazan 誤觸聲控陷阱而差點害死 Quentin，他暴怒地表明要拋下 Kazan：「這是叢林法則，Kazan 已危害到群體」，預示為了生存不擇手段的暴力將主宰一切的局面。

Quentin 一方面發揮警察辦案的敏銳思維，一方面也表現出官僚的認知特性。在明明沒有線索能支持或排除任何可能性的時期，Quentin 馬上表示立方體不可能是政府造的。當 Rennes 提出不斷發出的機械音有週期性，Quentin 也只認為那是通風系統的聲音。警察還曾以諷刺的口吻反問醫生：妳親眼看過「軍工複合體」這種東西嗎？他認為立方體是變態有錢佬打造的消遣場所，放人進來純粹是為了娛樂。眾多線索表明 Quentin 否定綜覽大局，並且自然化既有現象的視角。同時他習慣處在權威地位，總是理所當然地自攬權力。當建築師認為 Leaven 解碼太久需要休息，Quentin 只是冷冷地說一句「她撐得下去」，隨後馬上找建築師麻煩，一方面是被女醫生傷到自尊，拿建築師出氣，另一方面是壓制建築師，竟自以為有資格干預我對女學生的安排，間接宣示自己對 Leaven 的調度權。面對 Quentin 自以為老大的態度，建築師曾用德語回應「遵命，指揮官」，隱射他像納粹，而警察回答總要有人來承擔責任，間接承認這種權力關係。

Quentin 的自負來自對自身識人能力的盲信，片中他曾兩次提及自己能像「X 光」那樣看穿一個人。第一次出現有關 X 光的台詞時，他的預感是對的，他成功揭穿建築師的隱情，但第二次這類台詞登場時，他的被害妄想程度已超越 Holloway，將每個人都視為立方體的共謀者。Quentin 宣稱自己的三個孩子是支撐他逃出去的動力，隨著希望越來越渺茫，這份對脫困的執著使 Quentin 漸漸走火入魔，與前期表現呈顯著反差。影片開頭一隻染血的手顫抖著從下方房間探入畫面，雙手沾滿鮮血自己卻沒受傷的警察登入初始房間，這暗示兩種可能，一是他曾遇到其他負傷者，二是他曾傷害其他受困者。到了片末，警察雙手沾滿殺害 Leaven 與建築師的鮮血，並以這雙手向最怕紅色的 Kazan 施壓，這一幕渾身是血的 Quentin 與背景的紅色房間彷彿已與融為一體，在最後的過渡地帶化身成立方體中的人型陷阱。

建築師

建築師 Worth，中年白人男性，他是最後一個被警察以門把殺害的犧牲者，重傷未死的他將上前加害 Kazan 的警察牽制住，以至於警察卡在出口中間，被立方體外壁截成兩半。起初這個角色漠不關心，不參與任何討論也不幫忙，還不停給大家潑冷水。面對警察蠻橫的口吻，Worth 以冷漠與諷刺消極反抗。他厭世的態度起先惹來警察與醫生的圍剿，到後來被發現原來知道內情，更一度成為眾矢之的。在紅色房間裡 Worth 將祕密全盤托出，其實他也只知道一小部分實情，對了解整體情勢的助益有限。他認為立方體只是又一次大型公共計畫的失控，每個

人只在意自己負責的部分與相應的報酬，沒有人過問整個計畫終將如何成形。而一旦東西做出來了，就必須用它（放人進去），不然就得承認這又是一個沒用的計畫。他的理解反映專制又不負責任的官僚制度下，人民可以顯得多麼脆弱（AlSayyad, 2006），以及個人面對這類僵固結構抱持的犬儒心態。

從在立方體中醒來，Worth 就意識到身為體制幫兇的自己終於也成為受害者，相較於電影《巴西》（*Brazil*, 1985）的男主角，Worth 後半段的行為雖同樣基於贖罪意識，但少了英雄情懷，多了自我放棄的無所謂。在醫生死後，Worth 取代 Holloway 與失控的警察對抗，保護 Leaven 與 Kazan。面對出口，他沒有即將脫困的興奮，他說道外面的世界也同樣只是充滿「無止盡的人類愚行」（boundless human stupidity），失去求生的動機。最後負傷的 Worth 拖住警察的腿，製造讓 Kazan 逃脫的機會，成功將警察留在立方體內。知道自己也是共犯結構的 Worth，接受死亡作為懲罰（Kunkle, 2000），而與警察同歸於盡時的猙獰笑臉，彷彿自己也化身為施予復仇或懲罰的怪物。相較於拒絕綜觀全局的 Rennes，一直冷眼旁觀全局的 Worth 是慢慢邁向自我毀滅。

自閉症青年

最終唯一的倖存者 Kazan，年輕白人男性，狀似一名高功能自閉症患者，中期才加入這個受困者團體。他只顯得無法照顧自己，缺乏採取任何行動的動機與能力，也不在乎是誰綁架他，只對房間的色光非常敏感。他喜歡藍色房間，討厭綠色房間，害怕紅色房間。當遇到五個方向的房間都是陷阱的地方，他們決定直接穿越聲控陷阱，前提是必須保持絕對的安靜，對比較無法控制自己行為的 Kazan 來說困難重重。好不容易通過以後，只剩警察殿後時 Kazan 一下叫喊出聲，雖然陷阱啟動的瞬間 Quentin 及時閃身竄進安全房間裡，卻因此爆發警察為拋下 Kazan 而毆打醫生的事件，並種下之後的殺機。

質數法則失效後，很長一段時間向前推進要冒很大的風險。當 Leaven 歸納出質數的冪才是解讀序號的關鍵時，才發現一直被當成累贅的 Kazan，有瞬間解出這種天文位數運算的能力。為了脫困，Quentin 起初企圖獨佔 Leaven，到後來發現 Kazan 的計算能力才真正有用，便轉而控制 Kazan。Kazan 從社會弱勢的象徵，搖身一變為超越常人極限的「超越者」（transcendent）。最後成功走出出口的只有 Kazan 一人，他是最無辜的受困者，唯一一個從來沒有在口語或肢體上傷害他人的人。此外對立方體而言，能動性最低的 Kazan 沒有脫困的慾望，也不去探詢立方體的動機，缺乏對解答的執著，無法作為推動這個機械系統的能量（Walther, 2002），在所有人裡最沒有消耗價值。有能力為團體判別房間安全與否的人，是一名難以與人交流的自閉症患者。在他的能力被發現以前，極限處境下的人們很容易因為自顧不暇將他拋棄，而拋下他意味著自行放棄脫困的鑰匙，從這種安排可見幕後黑手用意之歹毒。

人物	圍困歸因	生存動力	行為傾向與象徵意義
Quentin 男 警察	有錢富人的 變態消遣	三個孩子	威權主義 (authoritarianism) 公權力、法律、秩序
Holloway 女 醫生	外星人、政府 陰謀、軍工複 合體	被這樣對待的 憤怒，必須揪出 為此負責的人	陰謀論者 人權工作者、社會異議分子
Worth 男 建築師	我們所有人 都是幫兇	對外面的世界 毫無眷戀	犬儒主義、虛無主義 中產階級
Leaven 女 數學家	希望只是一 場夢	媽媽會很擔心	理性主義、菁英主義 保守派學者、知識分子
Kazan 男 自閉症	毫不在意	渾然不覺，只想 待在顏色對的 房間	能動性不足 社會弱勢
Rennes 男 越獄專家	不在意，僅專 注於應付眼 前情況	曾從七座戒備 森嚴的監獄逃 出去的驕傲	效益主義、個人主義 技術專家

表 2 《異次元殺陣》角色特性與象徵意義

資料來源：筆者自製

Mateos-Aparicio (2008) 提到無論是政府陰謀、外星人還是把眼前的困局視為一場夢，都曾出現在後現代文本裡。政府陰謀是電視影集《X 檔案》(X-Files, 1993-2002) 的故事基礎，它回應對現實中資本主義美國的不信任，執著於美國政府以軍工複合體的模式祕密發展軍事科技與人體實驗的陰謀。同樣在通俗科幻文本反覆出現的母題——虛擬實境——則是辯證真實與夢境的後現代版本。而 Quentin 「變態富商的殘忍娛樂」一方面代表普羅大眾對上流社會奢華、墮落生活的想像，另一方面也指涉「真人實境秀」的流行趨勢。在情況不明時，人們對事件起因的猜測受大眾文化的影響來形成回應，Harvey (1989) 也指出現代人必須在一個變幻無常且片斷化的世界裡賦予空間和時間新的意義，我們看見本片角色很快地為眼前情境列舉出各種解釋，就是企圖以語言化的方式，為沒有理由的苦難賦予一個平面的意義 (Walther, 2002)。

將各種後現代歸因敘事分派給不同角色，建立不同意識形態的樣板，進而透過心繫家人，將去脈絡人物與堅實的動機連結起來。就像《電話亭》主角最後的痛苦來自再也見不到兒子，《異》片裡角色的心理支撐也包含對孩子、母親的牽掛。對家人的擔憂是定義極限情境的條件之一，在這裡成為不曾真正現身的符號，卻賦予角色動能，推動他們展演各自的典型內涵。

人物的代表性必須架構化地理解，在其他封閉空間電影裡，《殘酷考》可以揭露西方通俗文化對人種的刻板印象：亞洲人只懂遵守常規而不知變通，中東人為達目的不擇手段，而混亂的秩序必須依靠意志堅定的白人來恢復。《泯滅天使》則集中在中產階級崛起的上流社會，呈現醫生、保守商人、音樂家等新興權貴的醜態。《奪魂空間 1/9》除了神父與警察的角色發揮刻板印象的功能，其餘人物盡皆扁平劃一，縱有網球明星、饒舌歌手、時裝設計師等不同設定，但各種娛樂產業的明星皆淪於低俗而無區別的謾罵、背叛、自相殘殺，某種程度諷刺現代名流成為膚淺、煽情的新聞消耗品，或者是真人實境秀只能以徒然打罵來吸引嗜血觀眾。而從政治光譜與社會角色的出發，可發現不同意識形態系統互相爭奪主控權或階級利益，化作敘事裡的衝突來展示（Turner, 1997）。

（二）人物互動分析與象徵意義

助人行為、對等衝突、肢體暴力、謀殺

在文明秩序瓦解以前，眾人表現出各種相互扶持的行為，其中最早有行動的是警察和醫生，雖然被剝除個人生活脈絡，但剛開始這兩人的職業背景與性格，仍一定程度地延續進這個詭異環境。警察幫助 Leaven 穩定情緒，醫生查看 Worth 跌到頭的傷勢。當越獄專家被強酸陷阱所傷，馬上上前援救的也是警察與醫生。機構化的公權力與醫護體系，尚可在社會陷入混亂之初發揮作用，最快對自身以外的成員做出反應。另外個人主義的 Rennes 能動性極高，在醫生驚慌失措時也能快速地幫她穩定情緒。一開始最不適應的 Leaven 全然依賴警察安撫，但後來警察對 Worth 與 Holloway 施暴時，象徵理智的 Leaven 都曾站出來，在畫面上隔在雙方之間，試圖以理性說辭制止 Quentin。Kazan 登場以後，情況變得比較複雜，醫生承擔起照顧 Kazan 的責任，而醫生死後，則由 Worth 接手照看 Kazan。看似只能單方面接受照料的 Kazan，則在警察發現原來自己只是在繞圈子而崩潰時，上前安慰絕望的 Quentin。

然而在互助合作的表面下，人物言詞交鋒的張力，為往後衝突埋下導火線。單一角色對單一角色的頻繁衝突模式，有兩條主軸，而且通通與公權力代表 Quentin 有關。平時就對威權極為感冒的醫生，對警察發出至少三次攻擊性言論，首先暗示警察在剝削自己的妻子，讓她生到三個小孩之多。然後在 Leaven 與警察親密良好的互動中，譏諷幫警察拿衣服的 Leaven 是他的衣架，這些發言都有針對父權的意味。醫生最後一次針對警察的攻擊言論，是很誇張地嘲笑他變態有錢佬的理論，突顯醫生無法接受將事態自然化的視角。這兩人在尚算平和的初期，一直有針對不同見解拌嘴的對等感，可能兩人年紀相仿，對事物比較有自己的立場，也樂於表達出來。但 Quentin 沿襲父權與公權力的宰制心態，漸漸對 Holloway 尖刻的言詞累積不滿，鏡頭屢次帶出 Quentin 在 Holloway 的言語攻擊後，一副不懷好意的凝視，顯示他一一記恨在心。在 Quentin 堅持要拋下 Kazan，醫生出

面制止並指責警察為「納粹」，這是他第二次與這個極權符號連結在一起。旋即警察將自己視為有恩於眾人的威權意識表露無遺：社會上還不是因為有我們在外面流血保護妳們，妳們才有閒功夫去管別人的閒事。並以父權的性別價值羞辱她：像妳這種人就是因為沒人要才愛找別人麻煩。這段衝突直接連結到肢體暴力，被羞辱的醫生反譏警察急於討好年輕女性，暗指對 Leaven 抱有其他意圖。惱羞成怒的 Quentin 出手掌摑醫生，隨後 Holloway 反譏警察在家是不是也這樣打小孩，警察動搖的表情顯示似乎被說中了。

Kazan 剛登場時，Holloway 為力保 Kazan，曾向警察溫言勸諫道：就算這個地方會奪走我們的性命，但我們還是「人」，這是我們僅剩的東西。由此可見 Holloway 對人權與人性尊嚴的重視，不論面對的是極限處境、口頭與肢體暴力、多數人的沉默，都不會阻礙她反抗權威去捍衛自己相信的價值。在集結之初，警察循 Worth 的視線埋伏在門下，一把將從隔壁通道探出頭的 Holloway 拽進來，並馬上擺出攻擊威嚇的姿態。這一連串動作顯示 Quentin 具有威權機構急於掌握全局的傾向，一開始就強迫潛在的反對勢力迅速現形。在另一條由建築師對警察構成的衝突軸線裡，Quentin 也曾被暗指為納粹，而 Quentin 確實也貫徹極權控制、適者生存、排除社會弱勢的意識形態。醫生對警察的衝突軸線，象徵極權與異議分子的衝撞，而這條辯證線索以故事中段的醫生之死告終。

早在 Holloway 嘲笑警察時，下一個鏡頭拍她短暫坐在通道上回過頭來向眾人說話，就像 Rennes 死前的畫面構圖，暗示她將成為下一個受害者，接著果然有事發生，但只是她被含著的鈕扣噎到，讓大家虛驚一場。然而 Holloway 確實是下一個受害者，不祥的預告延遲到中段才應驗。Holloway 的死是劇中的第一次謀殺，當她自願探索間隙空間而懸吊在外，警察卻突然意識到這是除掉她的好時機而刻意鬆手。Quentin 在一個沒有其他旁觀者的時刻，除掉醫生以報復受損的男性尊嚴，也意味威權秩序以私刑處決反對勢力。

第二種單一角色之間的衝突，是建築師對上警察的軸線。警察對 Worth 的消極被動非常不滿，起初還禮貌地要求 Worth 幫忙，被拒絕後也曾接到 Quentin 一肚子壞水的特寫。當警察從質數法則沒驗出的陷阱倖存，回到紅色房間後就將憤怒全部傾瀉在 Worth 身上。他先用威壓的語氣命令他負責照顧 Kazan，甚至挑釁 Worth 乾脆自己跳進陷阱裡。尊嚴被逼到角落的 Worth，脫口說出自己對立方體有所了解的訊息。Quentin 的一連串咄咄逼人，可能只是警察審問的心理施壓伎倆，總之他成功套出 Worth 負責設計立方體外殼的事實。這一番話引起每個人都將矛頭指向 Worth，警察甚至不再忍受他的譏諷開始毆打他，Worth 似乎也藉由刺激警察討打來減輕自己的罪惡感。這是全劇第一次出現的肢體暴力，基於它的懲罰性質被團體其餘人短暫默許。

Featherstone (2000) 針對《異次元殺陣》的分析，認為 Quentin 在立方體中控制各種資源（包括靴子與人），突顯結構下的個人能動性；而 Worth 則是官僚或社會結構的化身，代表去個人化、異化主體的制度性力量。這兩個角色可視為一組互相對立的概念，能動性的積極開發對上去個人化的「官僚失能」（bureaucratic impotence）。兩人的衝突分成三階段貫穿全片，各階段都展現 Quentin 感到 Worth 帶來某種窒息或威脅，進而主動找 Worth 的麻煩。首先在集結之初，Worth 對有關求生意志的討論顯得不以為然，不是冷漠以對，就是投以戲謔、譏刺的言語，Worth 全然放棄的消極對 Quentin 的積極組織是一種反挫力。面對不明朗的情勢，Worth 憤世嫉俗的態度其實顯得非常無力，Quentin 經常在被 Holloway 傷及顏面後以言語攻擊 Worth，這時期的施壓更像對無力者的出氣與霸凌。第二個階段在 Worth 的祕密被揭穿以後，從此警察更有理由對 Worth 不友善，他甚至想把 Worth 當作靴子的替代品去測試陷阱，礙於 Holloway 的制衡而無法實行。當醫生死去、靴子用盡，早就想拿 Worth 做替死鬼的警察終於可以不用採行比較公平的做法，對他的嫌惡完全釋放，不顧死活地將他丟進未知房間。最後開始挺身維護 Leaven 與 Kazan 的 Worth，變成下一個阻撓 Quentin 的巨大妨礙。當 Worth 首度以肢體暴力反制警察，將 Leaven 從 Quentin 手中救回，警察馬上將他打趴在地，並繼續毆打已無力反抗的 Worth。這是報復性、宣洩性的施暴，也是以儆效尤的懲罰性演示，為了加深對其餘兩人的控制。

建築師與警察的衝突延續到最後兩場謀殺，暫時擺脫 Quentin 宰制的一行人終於來到出口前，已然對人性不抱希望的 Worth 放棄從立方體離開。此時被拋下的 Quentin 從後方悄然殺到，其暴力行徑升級成大規模的謀殺。Quentin 先後以門把偷襲 Leaven 與 Worth，正要上前將走向出口的 Kazan 抓回來，尚存一息的 Worth 牢牢抓住 Quentin 的一隻腿，讓他一半身體在房間裡，一半身體掛在出口通道無法繼續前進。接著橋樑房間又開始移動，過分執著脫困的 Quentin 沒有從出口退回房間的意思，就這樣被房間與出口的錯位夾斷身體。

內部結盟與集體圍剿

除了助人行為，角色間透過幾種模式而拉近距離，可能是互有好感，或是以助人行為扶持陪伴，或是基於共同的行動目的，在某些階段形成比較緊密的次團體，然而當情勢轉變或衝突爆發，次團體的凝聚力也遭受挑戰。最早出現的緊密關係，來自 Leaven 與 Quentin 的合作無間。Quentin 起初安撫最驚慌的 Leaven，首先道出自己的警察身分，似乎很習於亮出職業後會收到的說服效果，果然 Leaven 很快冷靜下來。接著警察推敲出讓 Leaven 閱讀房間序號的必要性，有著絕佳記憶力的 Leaven 馬上歸納出質數法則，Quentin 非常高興，捧著知識分子的臉誇獎她，是全片最為親暱的肢體動作。接著是一段表示 Leaven 帶領眾人快速通關的蒙太奇，畫面前景經常是作為主力的 Leaven，後頭是翹首仰賴的其他人，

中間只有警察能與 Leaven 搭上話。此時期配音盡是兩人的對話聲，緊密到 Leaven 約好脫困後要做晚餐給警察吃的程度。兩人成為受困集團的權力核心，其餘成員有種只會依賴他們的無力感。

這段關係到中段開始出現裂痕，從聲控陷阱倖存的警察狂暴地羞辱醫生，Leaven 於是從對權威的憧憬中清醒，訝異於 Quentin 竟能對 Holloway 說出如此過分的話，她站出來替醫生說話，這組初期充滿優越感的領導同盟關係生變。身負數學專業的 Leaven，初期的言行可指涉某種學者的負面刻板印象，面對嚴酷的現實，她只希望趕快從夢中醒來，其餘一概不在乎，除了出於不成熟的漠不關心（juvenile ignorance）（Mateos-Aparicio, 2008），也可引申為罔顧現實，只想躲在象牙塔裡的偏安心態。而 Leaven 剛到白色房間就緊緊抱住警察，一如《電話亭》中象徵技術菁英的裝修工人，毫無抵抗地順服警察，體現某類知識分子急於向政府資源靠攏。隨著 Quentin 表明身分，知識分子馬上得到安慰，而公權力代理進一步鼓勵 Leaven 向自己貢獻專長，知識分子也很快地從公權力那裡得到獎勵，權力在兩人之間流動、共享，形成一組互相鞏固的同盟。從統治階級分享到不同於眾的權力，知識分子進一步回饋以接近諂媚的親密互動，Leaven 提出晚餐邀約，並在 Quentin 爬到上方看房間序號時，主動伸手幫警察保管衣服。Leaven 與 Quentin 的關係最後徹底終止於毀滅性互動，被害前 Leaven 曾回應 Worth 所說不想再回到充滿人類愚行的外面世界，她說道：「這我倒可以忍受」（I can live with that.），隨即被警察殺害，使這句台詞顯得極為諷刺。從向威權靠攏到決裂，解碼典範的轉移使知識分子在威權眼中不再那麼重要，甚至開始反抗且不受控制，遂而被無情地消滅。

最富助人意願的 Holloway 對 Kazan 一路上的照料形成另一組緊密關係。當眾人都視 Kazan 為累贅時，照顧他的責任被推給醫生，但 Holloway 並沒有將 Kazan 當作包袱，反而屢次在 Leaven 或 Quentin 主張拋棄 Kazan 時挺身護衛他。Kazan 初登場時無法與人交流的模樣，Quentin 直接以命令口氣呼喚 Holloway，意思是理所當然地認為應該由醫生或女性負起照顧者的責任。Quentin 將 Kazan 推給別人的態度貫穿全片，對建築師非常不滿的時候，Quentin 也命令 Worth 去當 Kazan 的裸母。對政府機構來說社會弱勢是一塊燙手山芋，對極權意識而言更是如此，甚至希望能根本剷除。Holloway 被殺後轉由 Worth 負責照顧 Kazan，俟 Leaven 最終歸納出正確的序號法則，Leaven 便成為與 Kazan 溝通的橋樑，兩人形成新的帶領脫困的解碼小組。至此 Worth、Leaven、Kazan 剩下的三人凝聚出緊密的合作意識，讓他們齊心協力地快速通關。過程中 Kazan 一度來不及登上前往橋樑房間的上升房間，在沒有 Kazan 也沒有靴子足以判別房間安全與否的險境下，Worth 決定冒險去接 Kazan 回來。原本醫生以外的所有人都對 Kazan 不耐煩，但到最後不論是因為發現 Kazan 的用處，還是產生其他感情，其他人也開始對 Kazan 展現甘冒風險的助人行為。

除了凝聚出有向心力的小團體，也有聯合起來排擠單一成員的情形。第一個被集體圍剿的人是 Worth，首先他的憤世與虛無引來大家不滿，在越獄專家死後他竟然諷刺地說道：死了一個，還有四個（在 Kazan 登場以前）。對積極組織的警察與深究原因的醫生來說，這種態度特別刺耳。這兩人在所有受困成員中求生意志最強，最積極面對眼前處境，而缺乏求生動力的 Worth 則像是因為自己一無所有就拒絕面對現實。在首次對 Worth 的圍剿中，以仰角呈現 Worth 賴坐在地的觀點鏡頭，營造警察與醫生向下對他施壓的高姿態，兩人都有點瞧不起他，一同抵制他的消極態度。Worth 既否定 Quentin 的積極整合，也否定 Holloway 對全局的分析，只表現出一副什麼掙扎都沒用的放棄態度，並自認比其他人都來得更認清現實。這個橋段反映現代知識分子或中產階級的犬儒心態，雖然他的社會位置使他能看透種種弊端，卻感到沒有任何施力點可以改變現狀，是以藉由嘲諷他人的努力拉開距離，自詡清醒地冷眼旁觀來維持身段。

之後對 Worth 的圍剿開始變調，知情不報的真相被警察戳破後，為建造立方體出過力的 Worth，成為第一個被恐懼與懷疑的目標。第一輪集體圍剿的高峰，畫面上 Quentin、Holloway、Leaven 進行戲劇裡揭穿對手時的繞圈走位，三人將正在吐實的 Worth 圍住。Worth 的冷言冷語其實一直為焦慮不以為的團體內部累積壓力，終於在這個充滿緊張態勢的紅色房間一同爆發。Worth 的表白使團體更加絕望，Holloway 變得更歇斯底里，Quentin 開始揍他。而 Leaven 最先恢復冷靜，從 Worth 的說明拼湊有用的資訊，估量出他們距結構體的邊緣大概還有多遠，至此第一輪集體圍剿落幕。

第二個明顯成為集體暴力受害者的是 Kazan，屢次差點被團體遺棄，一直以來因為醫生的維護才得以倖免。對 Kazan 的不友善態度由強到弱依序是 Leaven、Quentin、Worth。Leaven 在前半段一有機會就展露對 Kazan 不加掩飾的嫌惡；而 Quentin 則企圖拋下 Kazan 或對他動粗，他指稱 Kazan 是「陷阱」(He is a trap!)，彷彿差點害死他的不是立方體，而是這個無力保護自己的大男孩。Worth 有時對 Kazan 的口氣很不耐煩，雖然不曾表現出明顯的敵意，卻也沒有抗議其他人的排擠，任由 Holloway 獨自承受集體壓力，被動面對威脅的態度也是助長集體圍剿的幫兇 (Zimbardo, 2008)。

最後一輪集體圍剿針對失控的警察，片尾剩餘三人共同承受 Quentin 的蠻橫與肢體推攘。重燃生存希望的 Quentin 不停用命令口吻催促眾人前進，此際 Worth 終於積極反抗，用通道閘門抵住 Quentin，再趕緊移動到下一個房間。掙脫後的警察暴怒而盲目地前進，卻沒有注意到 Worth 已打開下面房間的入口，遂墜入下方房間陷入昏迷。面對肢體強迫，三人都承擔著潛在性命威脅，這段集體圍剿以團結抗暴為出發點，抵制失控的單一成員。警察這個一直以來都站在加害方，發動集體暴力的角色，最後佔據了集體圍剿裡被排除的位置。

威權代理吸納與排除的機制

使立方體中的微社會逐漸失控的動力，主要來自 Quentin 這個角色。基於職業他理所當然地取得權力，在外面世界扮演的角色很自然地延伸進封閉空間裡。而沒有頭緒的受困者無異議的順服，使 Quentin 的角色行為得到報償，角色的威權內涵進一步深化 (Zimbardo, 2008)。由於他最先領悟出被綁架者身分的意義，他將原本因為驚恐而無力作為的眾人組織起來，引導他們發揮專長，但威權角色的發展卻不止於此，起到正向作用的同時演變出將人工具化的思維。Quentin 對個別角色由器重到貶抑的差別態度，可見他並不把其他人視為有思想與感覺的人類主體 (Zimbardo, 2008)，而是把他們當作視情況調度役使或拋棄的道具，由此可區分出 Quentin 在各個階段對不同成員的親疏好惡。

「解碼者」的角色由 Quentin 發掘並指派給 Leaven，並馬上以領袖地位給予獎勵，他讓扮演者自覺這個角色具有正面價值，並自動以符合角色內涵的方式回應威權 (Zimbardo, 2008)。藉由衍生出來的好感，營造一種「只有我們兩個最有用」的小團體氛圍，讓 Leaven 牢牢處在自己的掌控下。當 Leaven 露出判讀數字太久的疲憊，Worth 提議應該讓她休息一下，警察以決絕的語氣說著鼓勵的話語，表面上對 Leaven 抱有期許，其實是壓榨她馬不停蹄地為自己效力，也藉機宣示自己對人力資源的掌控權。Quentin 把醫生除掉以後，對 Leaven 的控制慾更加明目張膽，在眾人休息時他不僅偷走最後一隻靴子，還將昏睡的 Leaven 擄走，獨佔脫困所需的兩樣工具。起初 Quentin 對 Leaven 的拉攏，尚止於對重要資源的控制，到擄走 Leaven 的階段，除了威權綁架專業以外，更增加一層對女性剝削的意義。警察說服她：「他們都是陷阱，我們才是鑰匙，我已像 X 光那樣看清 Worth，他在辦公桌上謀畫了這一切，他無法助你解開謎團，但我們可以，因為我們才是立方體的關鍵」，這段對話顯見警察已被害妄想到失去理智。他接著說道：「我們兩個就像數字那樣契合，就像男人與女人，等式的兩邊，而妳就是那把完美的鑰匙，我將妳插入鎖裡 (I slip you in the lock.)，我們一起往底部移動。」Quentin 一邊用粗淺的數學語言討好 Leaven，配上從後方籠罩 Leaven 具有侵略感的肢體動作，整段表現充滿性剝削意味，令剛甦醒的 Leaven 對這個人的認識也完全清醒。

數學家 Leaven 如同數量有限的靴子，兩者都象徵脫困的希望，而威權代理對這些資源抱有獨佔意識。脫困的關鍵角色由女性擔任，性別符號將獨占與壟斷延伸到雄性霸權宰制的叢林法則，女性被物化成爭奪搶佔的珍稀資源。Leaven 承擔起兩種意義架構下的珍稀資源，唯獨身為人的主體性被徹底抹去。Holloway 曾暗諷 Quentin 對年輕女性抱有其他意圖，正也說明 Quentin 對兩人從頭到尾的不同態度，從威權／父權的角度出發，Holloway 是拒絕服從的反抗分子／沒有

吸引力的女性，而 Leaven 則是有用的知識分子／有吸引力的女性，Quentin 以謀殺排除了前者，而以引誘與綁架吸納後者。

隨著解碼關鍵的轉移，本來被警察視為垃圾的 Kazan，變成下一輪威權欲吸納的目標。當 Kazan 很快地給出質數冪的計算結果，警察馬上稱他為「my man」，再度展現對關鍵資源的支配宣示。原先只有社會弱勢意義的 Kazan，是威權代理一直以來極欲擺脫的對象，待發現他其實有著超越的解碼能力，Kazan 突然變成必須納入掌控的目標。不變的是對威權來說他仍然只是一個「東西」，兼具難以交流的特性，甚至可以省下對他付出禮貌與耐心。

全片頭兩次肢體暴力，都在警察差點被陷阱消滅後，分別對 Worth 與 Holloway 施暴。高壓催化出 Quentin 殘暴的反應模式，反映威權一旦被逼到動搖地位，就以暴力來排除異己、恢復秩序的傾向。而不再服從威權，也不再那麼有用的 Leaven，最後在橋樑房間裡被 Quentin 刺死。Worth 更一直都被 Quentin 視為打擊士氣、拒絕幫忙、沒有用處的角色。當醫生被消滅後，Worth 頂替而上與威權作對，更在警察心中集立方體共謀、潛在的雄性競爭者、權威地位的挑戰者等多重污名標記於一身。過度地去人性化會助長虐待和破壞，認為受害對方只有「受損的認同」(Zimbardo, 2008)。Worth 被警察隨意暴打，並罔顧性命地扔進未知房間裡測試陷阱，威權角色自認可以隨意處置已污名化的對象。

第四節 意識形態辯證：理解立方體的不同取向

立方體隔絕其他外界現實，自我封閉，依循神秘的機制運轉，作為複雜且多義的體現，它也像是自成一格的宇宙，使面對它的人認為它應該具有某種意義 (Mateos-Aparicio, 2008)。對於在巨大迷宮裡穿梭的受困者而言，尋找迷宮的出口等於是在探詢迷宮背後的真相 (Brandt, 2009)，立方體卻是一個拒絕提供解答的謎題。在電影敘事中「堵塞不通」(jamming) 表示對不可解謎題的承認，相較於傳統文本以揭露事實真相為結局，反高潮的堵塞不通無限延遲謎底的揭曉 (Burgoyne, Flitterman-Lewis & Stam, 1997)。《異次元殺陣》與《電話亭》一樣拒絕提供解答，不去解釋這些人為何受困，角色與觀眾都只能以自己的想像來填滿空隙 (Mateos-Aparicio, 2008)。而無限推遲的意義由膚淺、空洞的物質框架填補，因此《電話亭》中有著強迫展演的視覺性空間，《異次元殺陣》裡有多種奇觀化的機關。不論場所原本的性質，一旦變成強制人久處的封閉空間，它就必定具備「卡在中間」的過渡性，沒有意義的封閉空間拒絕帶領他們到任何地方，於是受困者被迫活在延伸現在式的時間中，不再顧及行動的未來結果 (Zimbardo, 2008)。持續的過渡狀態呼應猶如過渡空間的後現代生活感受，它不提供我們追尋解答的確實目標，甚至不提供我們結局，相反地，它留給我們一連串不協調的意象與參照，這些東西漸漸融入我們的想像力框架，然後我們試圖以這些不可靠

的線索釐清現實 (Brandt, 2009)。在面對不確定的狀況時，人們依照各自的想像、理性、大眾文化及意識形態，揉合各種伸手能及的線索來回應眼前僵局。由此立方體又指涉真實世界意義的匱乏，人生沒有終極意義，宇宙的存在也沒有確實目標，而我們就像劇中角色，在沒有頭緒又充滿焦慮的情形下，擁抱各自對解讀方式的執著。

一、房間序號解讀與科學典範轉移

Leaven 在《異》片中代表理性的力量，房間序號最早由她發現，在警察組織出實用觀點以前，她已默默記下有陷阱的房間序號，就像在收集初始資料，沒有這步動作無法進行到理論歸納。這條具有科學發展特性的線索貫穿全片，呈現出人類對世界的理解徘徊於科學架構內外的過程 (Mateos-Aparicio, 2008)。Leaven 身為一個訓練有素的數學家，其解碼視角建立在清楚的方法架構裡，但當她終於觸及更上層的理論模式，技術上卻超出她能力所及，在這個轉折點解碼的關鍵遞移到有能力處理天文數字運算的 Kazan 身上。兩人前後的差異，Leaven 像是《駭客任務》裡的 Morpheus，與《極光追殺令》裡的 Dr. Daniel P. Schreber，他們還是受制於系統劃設的界線，但比其他人都更接近系統本質。他們依靠豐富的經驗與洞察力，發掘系統箝制下個人介入的縫隙。被發掘的 Kazan 是系統內不被完全掌握的少數變異，就像《駭》片裡的 Neo 與《極》片裡的 John Murdoch，他們身上蘊含驚人潛能，然而若沒有被先知辨識出來，超人將永遠繃困在與其他個體無二的受制地位。

Mateos-Aparicio (2008) 指出《異》片中解碼理論數度更迭，有如 Kuhn 的科學典範 (paradigm) 轉移，而隨著安全判斷依據的改變，引領大家前進的角色也有所不同，握有權力的「鑰匙」一路從 Rennes 讓渡到 Leaven、Kazan。

(一) 第一種理論典範

最早的依據由 Rennes 提出，他的拋靴子測陷阱法以「試誤」為基礎，是任何規律被發現以前最初始的判斷方式。經驗豐富的越獄專家亦提出移動策略，他主張先沿著一個方向前進，直到碰到邊緣為止，就從靜態封閉結構脫困而言這是非常實際的做法，先行確認邊界所在有助於掌握整體空間概念，一來能確認內外關係，二來可繼續沿著邊界作為後續移動的根據。這也反映在發展任何理論時，首先要確證論證的有效範圍。

(二) 第二種理論典範

注意到房間序號的 Leaven 接著提出質數法則，假設序號裡不含質數的房間就是安全的房間，成為第一典範失敗後的移動依據。此理論的內涵是「二分法」

(dichotomy) 的思維，將現象劃分為一組對立概念來理解，全部歸納進只有兩個參數的架構底下。沒多久警察的負傷否證了第二典範。

(三) 第三種理論典範

警察負傷後，Leaven 藉由 Worth 提供的外殼形狀與尺寸，佐以步距測得的房間大小，估算出大立方體的各邊一共有幾個房間，以此求得現在距離邊界還有多少個房間要穿越，進而歸納出房間序號的第二層意義。她發現三個單元為一組的序號，同時標記房間在整體結構的位置，序號解讀從二元平面思維上升到三維立體概念，房間序號除了安全判讀，還以直角座標系提供房間位置的訊息。

(四) 第四種理論典範

早先 Leaven 曾在提出第三典範後，發現不合理的「27」座標值，Leaven 估計大立方體的每一邊總共有 26 個房間，標示房間位置的座標不應該超出這個數字。後來當 Worth 被 Quentin 扔進一個膚色房間，發現裡面竟然有之前死去的 Rennes 屍體，此際眾人絕望地以為自己在繞圈子，根本無法接近出口。Worth 接著卻發現隔壁已不再是噴灑強酸的陷阱房間，才知道在繞圈圈的是房間本身，各個房間之間會互相移動，才連結到之前遇到的不合理座標值，原來當時正處於終將移往橋樑房間的中繼房間。因此 Leaven 才歸納出第四典範，房間序號提供的定位訊息不只是靜態的立體直角坐標系，它同時標記出各個房間的移動順序，是一組動態的移動序列 (permutation)。

(五) 第五種理論典範

提出第四典範的同時，Leaven 也重新整理安全判斷的理論，她發現其實序號裡質數的冪 (power) 才是有效的判斷依據。判斷方式涉及天文數字級的運算，要用電腦才跑得出來，此時坐在地上的 Kazan 卻默默給出計算結果。原本一直不知他被抓來這裡的功用，至此才曉得 Kazan 有超凡的心算能力，成為帶領脫困的關鍵人物。

片中的數學元素可能經不起細究，但從歸納、否證到再發現，初始理論被下一階段更有解釋力的理論完全包含，近似 Kuhn 描述科學理論發展進程的典範轉移。Featherstone (2000) 指出 Leaven 的侷限，意味人們無法從體系裡面掌握整體輪廓，科學無法超越乘載科學本身的框架，必須從現有的框架之外才能突破這種自我包含 (self-contained) 的困局。另外從後現代脈絡觀之，用來認識現實的「理論」其實有高度的不確定性，任何理論都不完備，對現實解碼的任何典範都有其侷限性，對特定方法的堅持或理論的依賴，毋寧更具「信仰」的色彩。在去中心化、去脈絡化的封閉場域裡，理論競爭直接反映意識形態的衝突。

二、重建秩序的替罪羊機制

除了科學觀點認識世界的歷程與限制，本片還呈現了怎樣都找不到答案的焦慮，將把一個社會帶往怎樣的境地。「當人們迷失的時候，就應該有人為他們偽造一些答案，讓他們還是可以好好的活在現實中」（引自 Thomas, 2004, p. 88）。前面提到立方體像是沒有明確意義的現實人生，而其中執著於探詢理由與規律的囚徒，在本無道理可循的世界一定要找出意義，變成去編造意義來解釋眼前狀況，為當下的境遇安置一個需要負責的對象。Jameson (1995b) 指出偏執狂的主題無所不在，它生產出無窮無盡最為複雜的陰謀策劃，而陰謀乃是窮人在後現代的認知繪圖，它孤注一擲地再現資本的系統。在均質蔓延的飽和空間裡，身體被剝奪了空間方位，主體也無法保持認識事物的批判距離，由此被害妄想的陰謀敘事，成為權力結構的底層企圖掌握全貌的無力嘗試。片中各種陰謀論是為了接近幕後黑手的真面目，這群受困者既是譬喻地，也是真實地受制於難以掌握的資本力量。Featherstone (2000) 甚至認為立方體神秘的運作機制如同某種機械神，祂凝視受困者的一舉一動，而受困者則編造各種意義企圖接近這個機械主宰。過程中他們堅信不確定性應被最終的解決之道置換 (Clarke, 2004)，也因此他們成為一群被自己也難以察覺的意識形態所驅策的傀儡，努力執行意識形態主導的劇本 (Thomas, 2004)。

從開始人們就高度期待秩序與穩定，警察順理成章地成為安定人心的領導角色。隨著壓力上升，秩序代理開始以陰謀論解釋眼前遭遇：Worth 早就知道沒有質數的房間也有陷阱，才誘導自己進去；Holloway 說中自己在家也這樣打孩子，因為她是早就探知自己私事的立方體間諜。Girard (2004) 指出在危機爆發時，社會安置罪名並指派承受罪咎者，為混亂與不安定營造暫時合理與平穩的假象，就像原始社會祭獻信仰的來源，透過獻上犧牲品來平息眾神怒，冀求不明原因的饑荒或天災終止。為了在沒有規律可循的壓力環境中重建秩序，指派替罪羊讓被恐懼吞噬的心靈得到一絲安心。故事後段 Quentin 對眾人的控制不再只為重振權威，更出於對所有異己他者的恐懼，瘋狂的指控與暴力行徑，顯見他必須拚命指派替罪羊才能讓自己好過一點。象徵秩序的 Quentin 同時是對解答最為執著的成員，從他對 Leaven 提出安全法則的興奮，以及當法則失效的焦躁與絕望可見一斑，因此他也是替罪羊機制的最佳代理人。

警察兩次被貼上「納粹」的標籤，而納粹本身就是國族規模的替罪羊迫害儀式。Quentin 也象徵「法律」，當危機與混亂動搖到法的權威地位，法轉向威脅人民要將自身提升至法西斯式的極權控制 (Featherstone, 2000)。Quentin 無限上綱的被害妄想，亦如極權體系下法律對付所有它認為密謀反叛的人民，藉由寧濫勿縱的處決換取強制秩序。Quentin 很早就把 Worth 與 Kazan 當人看，否定他們身為人的主體性，剝奪他們在一般狀態下應有的待遇。這兩人都屬於 Girard

所描述特別容易受迫害的階級，Worth 起先的惰性姿態是一種精神上的偏差，到後來協助打造立方體的真相揭曉，更與真正的犯罪活動產生連結，他不只符合集體迫害第三範式：方便的受害者，也坐實第二範式：供他人指控的物質性罪狀。而自閉症的 Kazan 符合對第三範式的進一步說明：「當一個人類團體習慣於在某個社會人種、宗教、異類裡選擇受害者時，他往往選擇殘障或畸形的這類人；如果殘障和畸形真的存在的話，他們便成了迫害的靶子」（Girard, 2004, p. 48）。

Quentin 將他人當作墊腳石，到後來將自己以外的所有人視為機械陷阱的等同物，不僅是物化他人的證明，還呈現他對羅織在受害者身上的罪名深信不疑，對他們暴力相向時，也設想自己處於被動地位，純粹是出於自衛反擊（Girard, 2004）。他自我合理化的形式也越來越瘋狂，在擄走 Leaven 以後，說服她與自己脫隊行動的台詞裡提到：「相信我（Believe in me!），其他人都是陷阱，只有你我是立方體的目的，立方體就是我們倆（We are the purpose. The cube is us.）」，開始進入沒有邏輯的意象式語言，意味 Quentin 已無法理性思考，轉而依靠神祕學的思維，為難以找出規則的立方體賦予意義。他甚至說道：「我們就像數字、像男人女人那樣互相契合（We fit. Like numbers. A man and a woman.）」，除了性剝削意圖，還出現符號化與神話原型般的表意結構。至此 Quentin 在恐懼的折磨下，已全心融入立方體的殘暴法則，他不停誘逼 Leaven 與他單獨向底部移動（It's time to go down.），這句話也可解讀成「讓我們一起墮落吧」，為向下沉淪的儀式提出邀請。掌握權力的 Quentin 儼然成為替罪羊儀式裡的「祭司」，由他來決定誰是進貢給機械神的活祭品，誰又有資格從屬於他，分享祭獻換來的庇蔭。在 Quentin 眼裡反抗權威的 Holloway 早已是除之而後快的「異端」，而 Leaven 則是理想的「輔祭」，一無是處的 Worth 與累贅的 Kazan，則早該當作祭品獻神。

對迫害機制瞭若指掌的儀式主持人，把無辜的受害者當作罪魁禍首與犧牲品（Girard, 2004），而立方體原先體現的複雜秩序，被單一、兇暴的祭獻秩序所取代。當警察變成徹底臣服於祭獻秩序下的最高權力者，能不能逃出去不再是他的首要目標，絕望的 Quentin 將最後一支靴子丟進立方體間隙，本來不惜強搶、竊佔的救命索此刻不再有任何價值，無生命的物品已不足以用來祭神，唯有把 Worth 當成靴子去餵養房間，把有罪又沒有用處的活人進獻給立方體，才能換得機械神的息怒。在立方體裡放棄理性，意味探詢意義與突破桎梏都變得不再重要，警察這個角色完全迷失在立方體的遊戲規則，以及自己編譯的教義符碼之中。當出口就在眼前，Quentin 張開血紅的雙手朝 Kazan 進逼，臉上的表情毋寧說是趕著逃生，更像要把 Kazan 也抓回來，最後兩起謀殺並非為了殺人滅口，而是為了貫徹祭獻秩序，將所有祭品留在機械神的控制之下。

立方體的犧牲者為機器注入維繫存在價值的能量，就像替罪羊為動盪的社會秩序注入暫時有效的鎮靜劑，換來的只是表面的和諧，短暫穩定的體制永遠索求

下一個受害者 (Featherstone, 2000)。最後被 Worth 抓住的 Quentin 也死於立方體，正如 Girard (2004) 所說，事物的極端吸引集體毀滅的打擊，光譜另一端的富人或有權勢者也可能變成受害角色，雖然是權勢使暴力合法化，卻在危機爆發時成為狂怒民眾回頭施暴的對象。體制一方面異化成員，卻經由替罪羊機制被成員所鞏固，迫害者自己也封閉在迫害表述的「邏輯」中，再也不可能越獄 (Girard, 2004)。

三、專注在當下或從大局著眼的觀點對立

受困者的移動鑲嵌在立方體的移動裡，僅憑移動無法超脫自身也包含於是的體系。初始房間最終會與橋樑房間銜接，這個系統一方面催促人們不停移動，一方面又以頭尾相連的「銜尾蛇」(ouroboros) 模式配置唯一出口，盡如 Rennes 死前所暗示，立方體讓受困者們歷劫徒勞的「自我吞噬」後，方肯顯露其無盡循環的本質，自我包含的結構才是立方體裡最大的陷阱。Rennes 曾向眾人告誡：「根本別去想不在你眼前的東西」(Don't even think about nothing that's not right in front of you.)，在驚慌失措的時刻，專注於眼前線索的效益主義精神，是讓人振作起來的不二法門。然而為了脫困而進行的各種嘗試，其實一開始就鑲嵌在這個自我包含的陷阱裡，一旦離開初始房間，聚焦在以直線移動尋找邊界，就注定是一趟背離最終真理的旅程。立方體的實質面與象徵面共同傳達出一個訊息：要從全局著眼，並反思自身位置，才有可能解開這座魔術方塊。Quentin 也曾向絕望地陷入天問的醫生勸道：「從這裡面無法看到全局，所以根本別試了。把你的頭放低，把事情想簡單一點，只去看呈現在你眼前的東西」(You can't see the big picture from in here, so don't try. Keep your head down. Keep it simple. Just look at what's in front of you.)。這段話往前呼應越獄專家的遺言，也往後預告警察僅憑眼前殘缺線索拼湊出替罪羊邏輯。勸大家別問全局的兩人，Rennes 最早身亡，而 Quentin 則帶來集體毀滅。

警察還曾經說過，建造立方體的是跟我們差不多的人，他們不搞陰謀論，他們存薪水買奢侈品 (They don't conspire. They buy boats.)。這段話與前面建築師兩段反映責任分散的台詞相似 (頁 56)，它們都指出一項重點，不論造成今天這個局面的人是誰，他們其實是跟你我一樣的普通人，就像《電話亭》裡的工廠工人或《詭屋》裡的機構員工，這只是他們的工作，他們只認為自己在聽命行事，努力工作是為了追求個人幸福。Arendt 「邪惡的平庸性」(banality of evil) 被召喚而至，打造與運轉這些殘酷牢籠的，都是再普通不過的一般人。這個主題由 Quentin 與 Worth 象徵能動與結構的辯證軸線延續下去，在 Worth 長篇的自白裡向 Quentin 說道：「我們都是這個體系的一分子，我負責畫盒子 (指設計立方體外殼)，你負責在街上巡邏 (指 Quentin 的警察身分)，就像你說的，『把你的頭放低，把事情想簡單一點，只去看你眼前的東西』，沒有人想在意全局。」這是

全片第三次重複「在你眼前」(in front of you)，第二次重複「全局」(big picture)，這兩組對立的關鍵詞，明確指出每個人只顧好眼前情況與個人事務的心態，才是造成今天這種恐怖局面的元兇。在現實生活中，若要打造如此規模的高科技監獄，不太可能盡如 Worth 所言，全然由官僚體系的統籌與聯繫失靈造就，背後不可能沒有一個機構化的極權意志貫穿。Zimbardo (2008) 的陳述肯定 Holloway 的觀點：「軍事和工業綜合體」是新一代的敵人，但也正是仰賴體系生存的每一個崗位只顧自身環節，集體盲目地服從威權體系，才能推動宰制機制運行，會製造出這種東西的社會，人人在共犯結構裡都有一席之地。身為螺絲釘的個體在自我包含的結構裡，難以看清全局；而躲在匿名性責任分散的保護下，也無需承擔以體系之名行動的後果。然而若因此放棄從整體結構的角度解讀，除了助長對無辜者的迫害，也等於加速自我毀滅的到來。

第五節 小結

本片一如《電話亭》，以片中重要的封閉場景立方體——Cube——作為片名。然而它卻是一個自始至終都未曾真正現身的符號，僅以繁複的內部設定，展現將籠中人牢牢抓住的意象。在整條敘事軸線的終點，劇中人最期望的是出口的抵達與真相的揭曉；而對電影觀眾而言，期待的則是之前埋下的衝突與情緒張力，最後會全部得到解決、釋放。在《異次元殺陣》裡，這些期待幾乎都沒有獲得滿足。前面提到反高潮的「堵塞不通」結尾，無限延遲謎底的揭曉（頁 75），雖然劇末呈現一具充滿光亮的出口，但電影拒絕描述出去之後面對的景象。這個缺席橋段真正引人期待的內涵，在於它多少會揭露有關立方體的目的、幕後黑手的身分或意圖，以及整座封閉結構的樣貌，也就是至少揭去一些立方體的神秘面紗。然而它始終推遲自身的意義，在一點一點透露線索的過程中，立方體曾經片刻、局部地展現它內殼陣列的外觀（並且根本沒觸及金屬外罩的外觀，也就是整座人造建物的模樣），這次顯露帶來醫生之死，並突顯標準化陣列無限綿延的窒息感。影片雖然有帶出出口，卻沒有邁出出口之後的景象；曾經一度出現外觀，卻不是具有完整意義的輪廓。於是出口、外觀都成為抽離符旨的符徵，這些在觀眾預期中應該乘載謎底、解決衝突、平衡善惡砝碼等重要收尾作用的事件或畫面，全都繼續擱置在延宕意義的空白位置。不只是立方體沒有放人出去的意圖，《異次元殺陣》這部電影也沒有提供解答的意思，真相在此成為出口、外觀的等同物，技術上對任何其中一方的揭露，都意味著必須為另外兩方多給出一些合理的線索。因此雖然主要角色幾乎全都死光，但片中標記結尾的各種電影語言，仍然將敘事導向進行中、開放式的未確定方向。Kazan 真的逃出去了嗎？這個障礙重重的機械籠牢，難道真的就如此釋放它的受困者，步向一個可以回首覽望來處的位置？在

封閉空間電影裡，解答通常視覺地與整體封閉結構的外觀相連，這些渴望被回答的疑問，如同立方體外觀的缺席，只能以想像力去填補這些畫面與意義的懸缺。

劇中受困者填補意義闕如的嘗試，則清晰地對照出理性思維對上犧牲替罪羊的邏輯，以及專注眼前線索對上關照整體結構的認知典型。兩組各自對立的策略模式裡，前者是人類追求秩序的兩種極端途徑，後者則衍生出要從個人還是社會尋找問題癥結的辯證。四種取向在社會陷入混亂的不同程度中，各有其必然性、侷限性與危險性。片中地獄般的處境揭示無論站在哪裡，必須要面對的都是自己在共犯結構裡的位置。最大的威脅力量並非來自環境，身陷結構不知反思自我定位的內部成員，是更令人窒息的圍困因素。

起初眾人對立方體的認識僅止於一個個房間，圍困人身的物質基礎直接以金屬牆壁豎立眼前，隨著對立方體探索的開展，角色與觀眾才了解到立方體的規模之龐大。這與《電話亭》揭曉圍困規模的形式有異曲同工之妙，《電》片將單一封閉空間，逐漸塞進一處由無數同質單元組成的巨大封閉空間；而《異次元殺陣》的受困者則從單一封閉空間出發探索，才知道原來整座結構是由無數相同牢籠堆疊成的巨大陣列。小型與大型的封閉空間終究要合而為一，或者始終是渾然一體。它們都讓受困者體悟到只突破貼身壁面並不足以脫困的絕望，至此兩部電影形塑出多層封閉的概念，就像監獄牢房與外牆的關係，除了拘禁身體的細部範圍，往往還會發現有一層更大的封鎖力量圍繞其外。

第四章 詭屋：元兇與受困者的對立翻轉

本片為好萊塢商業恐怖片，是創作過多部熱門影集、電影的編劇製作搭檔 Drew Goddard 與 Joss Whedon 再度合作的作品。劇情描述五名大學生（依出場序為 Dana、Jules、Curt、Holden、Marty），相約去一間深山裡的小木屋度假，沒想到本來令人興奮期待的假期，卻出現一群活屍追殺眾人。隨著友伴一一慘死，最後兩名倖存者意外發現原來在活屍肆虐背後，存在一個地下機構在操控為數眾多的超自然力量，而活屍群正是由這個人類組成的秘密組織，有計畫地釋放到小木屋裡。兩名倖存者在潛入該機構後，故意將所有超自然怪物釋放出來，進而各種怪物將整座地下機構摧毀。最後機構領導人出面企圖控制局勢，才向兩名倖存者說明，原來他們五個是早就被跟監、選定為符合條件的犧牲者，誘導他們來小木屋，是為了犧牲他們的性命獻給深藏在地底的邪神，防止祂回到地表摧毀文明世界。這個祭獻儀式從原古以來就一直存在，而人類文明的存續其實一直都仰賴這個週期性儀式在維持。得知真相的二人拒絕配合，令這次祭獻儀式無法完成，劇末邪神從地底衝出，暗示世界末日降臨。

創作契機始於兩人對恐怖片的共同看法，他們不滿近來恐怖電影的主流越來越靠向劇中角色決策愚昧老套，大量摻入色情元素的虐殺風格，於是想製作一齣顛覆地挪用雷同元素的作品，來嘲諷這種趨勢。本片從看似一般的青年恐怖片（teen horror movie），一路進展到傳統敘事結構被完全破壞，過程中充斥對恐怖片類型慣例（convention）的質疑與嘲弄。本章首先從這些模仿與諷刺的手法出發，分析為顛覆敘事慣例而刻意安排的細節。

場景也安排從傳統的恐懼地景過渡到出人意外的高科技場所。首先集中在森林裡的小木屋，活屍入侵後，受害者們企圖沿來時的山路逃離，才發現整個山區被某種透明且無法穿越的電網籠罩。無路可出的倖存者隨後發現森林的地面上有通往地下室的掀門，穿越層層地下空間以後，進一步發覺自己身處在某種透明的立方體隔間。該隔間沿著軌道移動，並且還有非常多個其他同樣的單位，每個隔間裡都收容著一種不一樣的超自然怪物。接著裝載主角們的透明隔間，移動到一處看似大廈中庭的地點並打開門，步出隔間的主角發現自己來到一座錯綜複雜的大型地下機構。封閉環境從傳統恐怖片場景作為被威脅力量「包圍」（siege）的舞台，往地底層層遞進到去脈絡的多重格狀空間與現代化權力機構，本章接著探討這種空間質變代表的恐懼主體轉移。

就角色部分，針對電影以後設角度為恐怖片的公式化受害者角色，賦予敘境內的實用動機，本章解析這類安排顛覆或複製主流意識形態的立場。同時影片一

開始就揭曉迫害方的身分，由兩名資深主管（Sitterson、Hadley）作為敘事代表，由此也提示了從權力位置分析迫害的切入點。

故事後半出現種類繁多的各式怪物，為整座人類機構帶來浩劫，本章接著從人類祭品、人類加害者與怪物劊子手之間，迫害與被迫害的關係結構翻轉，探討三方主體意義的改變。最後本章聚焦於仰賴替罪羊機制維持的社會秩序，如何將迫害合理化，建立封閉體制與犧牲者相互依存的結構。

第一節 後設恐怖片的電影語言

一、玩弄類型慣例與黑色幽默

本片處處佈置對恐怖片慣例的反身性（reflexivity）呈現，大量拼貼恐怖次類型慣例，又顛覆慣例帶來的觀眾預期，嘲弄慣例本身的合理性，並使觀眾不斷意識到它們對觀影認知的影響。片中穿插各種預示不祥下場的線索，它們的溝通目標僅朝向觀眾，在角色曉得要有警覺心以前，觀眾已先一步知道有事情會發生，為不知死期將近的角色感到緊張（tension）（劉立行，2012）。這些惡兆對熟悉恐怖片慣例的觀眾來說制式而明顯，但主角們卻理所當然地視而不見，它們是促使敘事進展並為觀眾營造「緊張」與「懸疑」的慣用手法，在好萊塢商業恐怖電影的脈絡裡顯得爛熟而老套。機構人員的敘事線直接點破此種情形，資深主管之一 Sitterson 以主角一行人遇到的恐怖加油站店長為例：「這個毛骨悚然的老傢伙，等於明白地掛著一幅『你們一定會死在這裡』的牌子，那幹嘛還要把他安排在那？...就是為了讓（主角）他們忽略他。」這段台詞以祭獻邪神的規則為包裝，實則清楚地點明恐怖片敘事對老套慣例的依賴，也顯示本片以驚悚效果外的目的挪用這些電影語言。

上述加油站小店位於荒郊野外，裡裡外外都陳舊破敗，店主操美國中西部口音，言辭充滿挑釁與粗鄙的威脅感，外貌顯得不修邊幅，寡言中透露蠻橫與不懷好意的打量，充滿瘋狂與粗暴的氣質。這裡挪用美國文化脈絡裡，對中西部落後村民的歧視與恐懼元素，怪物般的鄉村鄙夫亦是常見於美國恐怖片的威脅形象，一如《隔山有眼》（*The Hills Have Eyes*, 1977）中以打劫公路旅客維生，殘暴、畸形、近親繁衍的一家人，但這位美國都市對鄉村負面刻板印象的集合體，很快地就被刻意翻轉。沒多久後高科技機構內的電話響起，主管 Hadley 接起來竟然就是這位店主，機構人員們稱他為「預兆」（harbinger），原來他是整個機構的前沿部署，身兼將受害者們引導向林中小屋的指路人，以及故意呈現恐怖與不祥線索供受害者們主動忽略的「假警告」。這個角色藉由祕密的內線電話，與格格不入的高科技監控場所產生連結，原本落後與暴行的恐懼形象，突然增添一層受雇於秘密組織，並肩負重要任務的陰謀意味。同時這位過分投入角色的工作人員，

成為監控平台的主管們嘲笑捉弄的對象，將原本恐怖形象的電影語言，翻轉成一個不值得一提的基層工作人員，也呈現階級分明的科層組織裡，主管階級對第一線工具性角色的蔑視。

恐怖片中各種製造氣氛或預示不祥的線索，被凝縮成 **Harbinger** 這個具體的人物，屬於制式、可拋棄的電影工具。就像 **Sitterson** 所說，受害者其實是自己選擇忽視那些如此明顯的惡兆，他們自身不會意識到應該要去踰越這層由編劇與導演構陷的框架（**they don't transgress**），角色要忽視對觀眾而言極為明顯的提示，劇情才能進展下去。諸如陰森的大宅、荒廢的洞穴、該跑出屋子的卻躲到樓上（**Craven, 2013**），明明眼前的景象看起來就危險到不行，恐怖片裡的人物還是義無反顧地前往。**Harbinger** 店主向主角們提及去的油夠了，但回來的油不夠，暗示這群人將有去無回，主角群依然在加滿油後繼續上路。其他像小木屋裡完全黑暗的地下室，如果就這麼放著不去管它，祭獻儀式根本不會開始。

在玩弄慣例的原則下，本片的另一項特色在於豐富的「互文」內涵。全片主要角色設定一部分根植於青年恐怖電影的基礎：前往森林小屋度假的大學生；另一部份則奠基在完全異質的角色脈絡：秘密機構的工作人員。影片以兩個看似白領上班族的中年男子，在日常現代辦公室的茶水間閒話家常展開，這種不疾不徐的步調，延續到銀幕突然打上以誇張卡通字體呈現流血效果的片名標題，並配上尖叫聲。與電影相關的書寫文字，屬於 **Metz** 定義電影語言的五種軌跡之一（**Stam, 2002**）²²，片頭字幕使用早期恐怖片或 **B 級電影（B movie）** 的字體風格，在開場片段就拼貼出互不相容的綜合訊息。片頭場景可說是與片名「林中木屋」所提示的類型印象差距最大的一種樣式，據導演 **Goddard** 和編劇 **Whedon** 說明，這個開頭就是要故意讓觀眾誤以為放錯電影²³。刻意違背選擇去看這部電影的觀眾的預期心理，足見編導充分掌握觀眾已被引領至哪個位置，並從一開始就展現干擾慣例效果的企圖。在片名標題後，場景才瞬間接回美式青年校園電影應有的風格，包括青春洋溢、美麗性感的女性角色等常見慣例元素，在青年恐怖片中也常以年輕上相的女性角色奠定視覺基礎（**Fradley, 2013**）。這類電影的青年角色輕率行事，好開不合時宜的玩笑，尤其在面對觀眾已知是惡兆的人事物，他們肆無忌憚地嘲笑或捉弄死亡與恐懼的意象（**Driscoll, 2011**）。本片一行人在小木屋旁的湖裡玩水時，代表主流形象的年輕男性角色 **Curt**，故意以驚恐的表情指著湖裡說有怪物，

²² **Metz** 定義電影語言是一組訊息，其表現素材包含五種軌跡：畫面上的影像、記錄下來的說話聲、聲響、音樂，以及書寫文字（包含片頭片尾的致敬詞、工作人員名單等）（**Stam, 2002**）。

²³ 摘自：<http://www.imdb.com/title/tt1259521/trivia>。取用日期：2014/11/20。

然後把他的女友 Jules 推下水，表面上只是逗大家開心的惡作劇，但在恐怖片裡通常會在隨後的事件應驗輕浮玩笑的內容，或懲罰惡作劇的人²⁴。

除了青年恐怖片 and 落後鄉村恐懼的次類型，片中首波威脅力量來自 George Romero 的活屍片濫觴之作，《活死人之夜》(*Night of the Living Dead*, 1968) 受詛咒而非生化感染的活屍。此外在地下機構的敘事軸線，穿插其他國家機構執行祭獻任務的畫面，出現類似美式怪獸電影先河《金剛》(*King Kong*, 1933) 的猿形巨獸。甚至摻入日本／東方傳統鬼故事的符號，沿襲自改編成電影電視超過三十次的民間傳奇《四谷怪談》，作祟的女幽靈「阿岩」其黑長髮、毀容、飽嚙冤情的形象，到九零年後由《七夜怪談》(*リング*，1998) 承繼披髮白衣女鬼的現代流行版本 (Balmain, 2008)。俟影片後半機構的神秘面紗逐漸揭曉，「大清洗」(the Purge) 時群魔亂舞，出現《養鬼吃人》(*Hellraiser*, 1987) 裡酷刑與「皮繩愉虐」(BDSM) 風格的魔王形象，及其註冊標記——看似魔術方塊的 Lemarchand's box——的球形版本。其他尚有挪用民族傳說或神話體系的妖魔鬼怪，本片召喚多重時空脈絡的恐懼形象，雜糅自神話到大眾流行的文化生產，形成多層次互文交織。特別的是每種神怪形象盡皆與原初脈絡脫離，構成細節也經過紋理轉換²⁵，此處互文途徑屬 Jameson (1995a) 定義的「戲仿」，完全脫離原版內涵與嘲諷意義的元素模仿；以及「拼貼」，將各種毫無關係的元素兜在一塊。

同時本片仍以「諷仿」(parody) 嘲弄恐怖片慣例，像是前述有關恐怖片角色總是無視或拒絕承認明顯的惡兆，此外還完整、誇張地將某些慣例執行一遍，嘲諷讓觀眾很容易猜到敘事走向的制式操作。在發現 Jules 被活屍殺死後，Curt 逃回小木屋後鎮靜地總結道我們一定要聚在一起，不能分開，隨即剪接到中控室裡的 Hadley 不滿地咒罵。這裡指涉傳統恐怖片所依賴的敘事動力，角色們總是因為分散才引來被各個擊破的殺身危機，觀眾經常會反向預期，如果這時角色們聚在一起，不自以為是地散開去探索這個地道或那個閣樓，威脅力量就很難施展得開。果然下一幕 Sitterson 釋放使認知能力下降的化學物質，被影響到的 Curt 旋即改變決定，提議大家應該要分開行動才比較有效率，這還很諷刺地得到「學者」角色 Holden 的贊成，認為這樣很有道理，實際上這是完全錯誤的動議。在恐怖片的危急狀況下離群只會更顯脆弱 (Grahame-Smith, 2013)，導演賦予這種僅為服務敘事動力，卻不符合常理的思維一個後設的解釋：因為被費洛蒙影響，腦子變笨了，才會想出這種餽主意。安排人類主管的角色，正為了透過他們之口，

²⁴ 之後 Curt 是第二個被活屍殺死的角色。而湖邊作為恐懼地景，一直活躍於以野外為舞台的恐怖電影，像是《十三號星期五》(*Friday the 13th*, 1980) 夏令營地的湖水，地景本身從登場就可視為伏筆，之後一定會有角色在湖中或湖畔被攻擊甚至死亡。《詭屋》裡最後的祭品 Dana，就是在湖畔被活屍攻擊。

²⁵ 如前述《養鬼吃人》裡的地獄之鑰從原始的正立方體造型變形成球體，但從同樣的握持姿勢、複雜設計與立體幾何構造，仍然能清楚指認出互文來自的「次文本」(hypotext) (Stam, 2002)。

替恐怖片的世界提出解釋。在眾人分頭行動後，Dana 與 Holden 竟然又進入地下室，Holden 還安撫 Dana 道「一切都不會有事」，隨即就被地窖入口的活屍攻擊，這種諷刺轉折其實也早已了然於熟悉慣例的觀眾心中，任何在還不能掉以輕心的時刻過分樂觀，幾乎都會用來製造下一個恐怖場面的反差效果。

在刻意完整展演制式慣例之外，本片也多次將制式慣例的鋪陳驟然打斷，以難以預料的事件取代。恐怖片的懸疑與緊張效果取決於觀眾已先於劇中角色知道大概會發生什麼事情，只是不知道何時與如何發生 (Suber, 2012)，本片導演進一步將這種慣例所提供的提示加以顛覆，確實還是發生了些什麼，但與一般來說所預期與想像得到的內容截然不同。主角群的車行駛入山洞後，鏡頭跟拍一隻老鷹沿同方向飛往山坳，但牠竟突然撞在一面看不見的牆上，撞擊後的視覺特效顯現某種科幻元素的「力場」(force field)，暗示入彀的眾人已不可能回頭，預告接下來的恐怖事件，其實與林中小屋的自然地景所提示的性質截然不同，並埋下之後必將有角色與這片高科技力場互動的伏筆。俟受詛咒的活屍家族開始肆虐，前景渾然不覺的 Marty 面對鏡頭，後景有一具活屍緩步襲來，觀眾知道角色大難臨頭，角色自己卻不知道的緊張感不斷累積。即將有事件發生的時間點卻被橫入的「驚嚇」效果取代，倖存自 Jules 遇害場面的 Curt 突然冒出，中斷 Marty 即將遇害的血腥事件。隨即 Curt 拉著 Marty 奔向小屋，兩人一轉身才看見原本在後景的活屍小女孩站在眼前，Curt 以一記金勾臂將活屍小女孩擊倒在地，突如其來的摔角招式將緊張轉化為黑色幽默。之後剩餘眾人分頭躲藏，Marty 的部分本來拍他一個人躲在房間裡自言自語，然後漸漸使背景的窗戶在畫面中變得顯眼，這種常見的運鏡慣例製造即將有東西從窗戶竄入的緊張氣氛，果然一具活屍將 Marty 拽出窗外，眼看就要上演 Marty 慘遭屠戮的血腥橋段。與活屍對峙之際他卻將收縮成保溫杯的大麻菸壺甩出，在危急的配樂中短暫插入英勇神聖的配樂，Marty 彷彿拔出什麼神兵利器般的突兀反應，干擾活屍片的血腥高潮，表現出羔羊無助待宰之外的滑稽抵抗。

片中以荒唐的幽默感打斷傳統慣例營造的驚悚感，早在機構人員與加油站店主通電話之際，後者念誦著祭祀文的句式，預告主角們即將面臨的命運，期間低沉的配樂與緩慢的鏡頭搖動突然靜止，店主懷疑地抱怨對方是否將通話開免持，中控室內的管理階層訕笑不止，以紆尊降貴的捉弄態度回應店主，連一旁正直的軍人都忍俊不禁。店主突然在意起沒有被認真對待的問題，打斷懸疑氣氛，將觀眾的預期心理扭轉成日常屬性的荒誕笑料。Curt 拉著 Marty 逃回小木屋以後，被告知門外有活屍的 Dana 表明不願拋下 Jules 自己逃跑，再度不信邪地將屋門打開，結果門外就站著一具活屍把 Jules 的人頭拋向 Dana，接住人頭驚恐萬狀的 Dana，馬上把 Jules 的殘餘丟到一旁，一起把門堵上後開始各自逃竄。這裡呈現恐怖片受害者的拒絕承認，嘲諷才剛說不會扔下同伴，卻在如願「找回」同伴後就馬上「扔下」同伴的黑色幽默。後面機構的場合切到日本支部的情形，東方怨靈被孩

童團結的歌聲淨化，變成一隻無害的青蛙，日式女鬼毛骨悚然的形象，被轉化成中性、無害的小動物，其後還特別強調日本支部今年零傷亡率，Sitterson 憤怒地表示還是美國貨才可靠。一連串脫離脈絡的敘事內涵，將觀眾從原本恐怖緊張的觀影位置抽出，代換成荒唐莞爾的旁觀角度。包括最後秘密完全揭曉，機構首腦也已死去，在面對世界即將毀滅之際，僅存的 Marty 與 Dana 都對邪神的模樣感到非常好奇，此處也是以黑色幽默取代絕望的末日氛圍。縱觀下來全片不以慣例製造令觀眾「沉浸」的觀影位置，而以「顛覆」慣例的效果與進程為主要目標。

二、雙主線並行的敘事結構

全片前半偽裝成依賴類型傳統慣例推動劇情的恐怖片，時而交替呈現另一條敘事軸線，提醒觀眾之後還有意想不到的轉折。有別於一般青年恐怖電影出遊遇難的情節，本片從開始就有另一支看似無關工作人員的劇情線並行，等主角一行人抵達受困現場後，兩條主線才開始交互影響，使觀眾正式看出雙方的關係。在超自然力量登場以前，就已經提示觀眾接下來的恐怖戲碼，其實出於人為意志在背後主導，觀眾早早就被告知加害者是誰，只是還不知道將如何加害、為何加害。在一部電影中，兩條本來平行進展、交替呈現的敘事軸線，自然會讓觀眾預期兩組角色最終會在劇情裡碰頭 (Bordwell & Thompson, 2008)，到某個時間點兩條軸線勢必會疊合在一起，上演受害方的角色群與幕後黑手的陣營正面衝突，只是實際將如何進展暫時無法推知。本片並無意顛覆雙線並行終將融匯的預期心理，此前交叉剪接諷刺地呈現加害者與受害者兩方正處於相似或全然相左的處境。主角群於小木屋就定位後，機構方也開始針對主角們將選出何種怪物展開賭局，待蒐集完各部門的押注後，Sitterson 宣布「派對開始」(Let's get the party started.) 的一刻，小木屋裡的 Curt 也正喊著同一句話，年輕人們開始舞動的同時，剪接回機構裡的兩位主管也在扭腰擺臀。受害者與加害者都沉浸在情緒高昂的派對氣氛，同一場派對對渾然不覺的受害者來說只是享受生活，而對加害者而言則是建立在受害者犧牲上的賭盤即將揭曉。隨後在上演香豔鏡頭的場合，畫面切回機構裡一群專業白領形象的男人，在監控螢幕前屏息圍觀。機構為了使 Jules 的身分對應到「蕩婦」，必須促使她的行為符合角色條件，然而在烹製祭品的過程中，機構男性還以情慾凝視對 Jules 的身體進行第二層剝削。女性裸體在影像文本裡，經常被拘限在「女性是影像，由男性主動觀看」的二元區分，並由「窺視」(voyeurism) 的視覺性來滿足性意味的視覺快感 (Rose, 2006)，尤其慣以女體佈置視覺基礎的恐怖電影特別如此。從圖 32 機構男性在監視螢幕前垂涎不已的模樣，可後退連結到電影觀眾身上，反身指涉我們恐怖片觀眾也處在相同的窺淫癖位置，諷刺對女性裸體慣例的期待。



圖 32 窺視視線反身後退的雙層鏈結

資料來源：《詭屋》影片截圖

除了女體提供視覺快感，恐怖片亦強調誇張的暴力行為（Wells, 2003）。Holden 被殺後所駕駛的露營車衝入湖泊，僅存的 Dana 掙扎著要從車裡游出水面時，瞬間切換到機構內啤酒從冰桶裡抽出水面的畫面，將兩種完全相反的情境，以類似的構圖諷刺地連在一起。一邊是年輕主角絕望驚恐的掙扎求生，另一邊則是機構人員以為祭獻任務達成，開始慶祝的雀躍。在此放鬆時刻，主管 Hadley 終於有餘裕地表露出一絲人性說道：「到後來我有點支持這個女孩，她那麼有生命力，吃了那麼多苦頭」，這也像電影觀眾對青年恐怖片裡「最後倖存的女孩」（the Final Girl）（Clover, 1992），產生的同情與代入（empathy）。旋即其他拿著酒水食物前來慶祝的員工打斷 Hadley 的喃喃自語，他馬上恢復成之前輕挑的調調。接著畫面進入全體機構員工的派對情景，歡慶的氣氛下已然沒有人去注意監視畫面，好不容易游上岸的 Dana 正被活屍攻擊，這個只須留到最後但不一定要死的祭品，變成一件已經沒有注意價值的剩餘，不值得再看上一眼。監控螢幕持續播放殘忍屠戮的畫面，加上員工們談天八卦的模樣，有如以投影銀幕播放 B 級恐怖片作背景的尋常派對。甚至有員工向 Hadley 諂媚道：「我希望能像你那麼厲害」、「多麼經典的收尾」、「我都尖叫了」，面對犧牲者遭遇的殘酷事件，機構人員的反應如同我們恐怖片觀眾，只把它當作一場充斥煽情奇觀與娛樂性的秀，評論秀裡的刺激元素夠不夠到位。而機構主管就像電影導演或現場導播，一場殺人秀精采與否，歸功於幕後指揮人物的調度功力。

從影像的接收來看，機構人員的反應，指涉恐怖片觀眾消費視覺性的位置；而從影像的生產來說，本片賦予恐怖片制式的迫害模式一個人謀不臧的背後推動力。以陰謀論的角度後設地為慣例使用提出解釋：恐怖片角色拒絕正視惡兆乃機構的計畫環節，而機構出於祭獻需要，才以血腥奇觀懲罰在劇中從事過性行為的女性；不符合逃生原則的愚昧決策，其實是因為機構釋放的化學物質降低判斷能力等等。由此機構人員指涉恐怖電影的製作團隊，祭獻儀式的調度等於電影拍攝的繁瑣操作，當受害者拒絕犧牲的力道過強，或各種調度未如預期執行，則有如脫離電影腳本的失控狀況。Sitterson 因為隧道沒有如期坍方而疲於奔命的模樣，就像幕後團隊因應片場意外。當迫害力量的選擇結果出爐，鄉下活屍 Buckner 一

家在銀幕上登場，畫面的質感突然開始轉變，影像的粒子變粗，一模一樣的角度與構圖，從原本呈電影觀眾觀看的影像，變成機構監看螢幕的影像。如圖 33 所示，傳統活屍片與黑森林的畫面，突然走進現代化機構的高科技設施，合併兩種截然不同脈絡的場景，玩弄情節敘事與生產情節的後設敘事並置的超現實感。



圖 33 活屍女孩登場與 Sitterson 揭曉賭局的並置畫面

資料來源：《詭屋》影片截圖

機構人員面對祭獻工作表現出的冷血與興致，也使雙主線製造出他們終將獲得報應的預期心理。賭盤揭曉後，一位員工上前抗議說自己也押活屍，而 Sitterson 還詳細地說明一般活屍(zombies)與鄉下活屍一家(zombie redneck torture family)是完全不同的怪物，是為一段深入類型辨別的黑色幽默。Sitterson 還好言安慰不太服氣的員工：「永遠有明年」(There's always next year.)，但很諷刺地是劇末由「大清洗」展開的徹底失控，告訴我們全世界都不會再有來年。Hadley 也不甚滿意賭盤結果，兩名主管中他面對祭獻工作的態度較為輕浮，他抱怨從來沒看過「人魚」(merman)出場，並在慶功宴上再次提到這點，這個反覆出現的符號遂成為一個清晰的伏筆，預告人魚終將如 Hadley 所願登場。果然劇末所有怪物被釋放出來時，Hadley 很諷刺地就是被人魚咬死，屬於恐怖電影慣例為特別輕浮與缺乏同理心的角色，量身打造頭尾呼應的報應。

雙主線對剪同時安排角色之口傳達人物對部分慣例的自我覺察。賦予恐怖力量肆虐其實是以祭獻為目的的後設解釋，將引出如果只是為了祭祀何必弄得這麼麻煩的問題，孕育出活人祭獻的各種早期文明，其儀式訴諸火燒、剖心、丟入火山口等直接暴行，這點電影本身也透過 Hadley 與 Sitterson 間的對話自我調侃一番，Hadley 對活屍家族屠戮的效率感到焦慮時說道：「你還記得以前我們將女孩丟進火山就了事了嗎？」Sitterson 冷冷地回他道：「你以為我多老啊？」影片後段兩條主線重疊以後，雙方唯一有過比較長篇且有意義的對話，是倖存的 Marty 與 Dana 和現身的機構首腦之間的交談。機構首腦為了勸服兩人為世界犧牲，向兩人解釋迫害行動的用意，以及挑選受害者的標準，Marty 知道自己被對應到「傻瓜」的角色時露出了十分無奈的表情，而 Dana 對自己「處女」的角色指派也感到懷疑，機構首腦遂補上一句「我們只能將就著用我們手上有的東西」(We work

with what we have.)，這段對話等於在嘲諷若劇中人被告知自己被分派到什麼刻板印象會有的反應。

本片的交叉剪接在前半段，經由受困主角群看不到的機構方敘事線，讓觀眾一直知道的比受困主角多，我們提前曉得活屍危害其實是人為陰謀。但同時觀眾卻一直都知道的比機構方角色少，直到後半段兩條敘事主線疊合以後，我們開始知道機構方被蒙在鼓裡的受困者逃逸作為。觀眾接著跟隨倖存主角在陷入混亂的機構裡闖蕩，同步補足機構的迫害動機與秘密。受困主角帶領觀眾逐漸了悟的過程，是恐怖片釋出真相的收尾，但身為後設文本，接近幕後黑手的旅程另有敘境外的意指，它像是一段角色尋找控制自身命運的編劇與導演的過程。Hadley、Sitterson、機構首腦或其餘機構員工，可視為編導與製作團隊敘境內的化身，並藉由將他們殺害，受困者使自己從「敘事」這個最終極的後設困局，釋放進所有敘境內外框架被終結的渾沌。

第二節 多層次與顛覆性的封閉空間

一、傳統恐怖片的場景慣例

本片對多種恐怖片慣例的拼貼運用，也反映在場景空間。最早五名主角從青年校園電影的場景離開後，最先遇到的就是象徵美國中西部鄉村恐懼的加油站店主，從一間凋敝、生鏽的加油站或修車廠，走出一位看上去骯髒、貪婪、暴力的店主，類似組合常用於營造鄉野鄙夫的恐怖形象²⁶。雖然《詭屋》裡的店鋪是高科技機構部署的中繼站，位於此處是要讓犧牲者們刻意忽略這個危險的警告，並確保他們正確無誤地駛入祭壇地點。店主提及小路將引向 Buckner 家族在深山裡的木屋，並暗示因為各種恐怖事件而使這個房子在不同屋主間幾經脫手，主角一行人仍執意前往，正是以此技巧性地達成祭品必須自願犧牲的條件。

主角的車行歷經長途跋涉，漸漸駛入完全沒有人跡的深山，穿過隧道後來到一片森林，作為祭壇的小木屋就在其中，與《電話亭》的安排相同，迫害機制的核心位於山洞的彼端。荒野或森林裡的小木屋是砍殺類或活屍類恐怖片的常見舞台²⁷，以黑森林或荒煙蔓草經營不安氛圍。圖 34 是小木屋登場時的畫面，攝影

²⁶ 以鄉村暴力為主題的恐怖電影非常多（如前面提到的《隔山有眼》等），在並非恐怖類型的電影中，類似場景搭配村夫形象的人物，也常用來製造不安氣氛。Oliver Stone 導演的《上錯驚魂路》（*U Turn*, 1997）裡，黑社會小混混來到一個氣氛詭異的小鎮，在給主角帶來壓力的眾多人物裡，一間凋敝修車廠的店主（Billy Bob Thornton 飾演）其造型亦符合中西部鄙夫的形象。他一直拒絕將主角的車修好，不斷敲詐主角他的車子還有更多棘手的毛病與待換的零件，致使主角沒有辦法離開小鎮，而漸漸捲入其他更複雜的事件裡。

²⁷ 砍殺類如《十三號星期五》以露營地木屋為舞台，活屍類如《活死人之夜》主角們被活屍包圍在林中小屋裡。

機低於成人直立視點，貼近地面朝木屋拍攝，並緩緩往前推進，畫面下半鋪滿一層厚厚的落葉，營造出彷彿有什麼東西會從地底竄出的感覺。接著攝影機切換到從屋裡向外窺看的視角，從狹縫中拍攝 Dana 朝屋子走近，像是某種觀點鏡頭，暗示這個視線來自屋裡不祥的存在，一種屬於迫害者，與觀眾有距離感的觀點鏡頭 (Thomas, 2004)，製造主角被覬覦、窺伺的緊張感。攝影機再回到屋外，以斜角從側面拍攝 Dana 爬上門前的木階，營造不安氣氛。進屋後眾人紛紛注意到一些令人生起異樣感的物件，在傳統的哥德式鬼屋敘事裡，常以雕像、鏡子、大幅肖像畫等具有年代感且沉重的物件來營造恐怖，或是作為伏筆。本片鄉野小木屋裡除了一般鄉村風格的家具，還有一具猙獰狼首標本壁飾，另外在其中一個房間裡，有一幀描繪身著十九世紀服飾的人們，持刀具在荒野上將羊開膛的掛畫，畫面遠方有一個人形剪影凝視著眼前的場面。不忍卒睹的 Holden 將畫拿下，卻發現牆面被畫所遮蓋的部分竟是一幅單向鏡。畫作內容預告接下來將發生的血腥事件，也直指事件的本質內涵——替罪羊的犧牲。遠方那位漠然凝視，沒有參與宰殺的男子，其高帽與西服標示他比前景動手宰殺的村民有著更高的社會階級，指涉躲在地下監看、掌控一切的機構人員。



圖 34 小木屋外觀

資料來源：《詭屋》影片截圖

單向鏡象徵單方面的視覺性，暗含不道德的窺伺意味，而被窺伺者不知情地在鏡前展開日常生活，或是在鏡前略疑有他地反向凝視，這類緊張和不平等的視線權力關係，經常作為即將目擊或招致驚悚事件的預告。本片的單向鏡並非伏筆，在之後的屠殺與逃亡中不曾再登場，Holden 從這邊看過去是一覽無遺的透明玻璃，隔壁房間的 Dana 看去則是一面鏡子，而 Dana 與 Holden 都很正派，不願透過單向鏡窺伺對方，因此沒有機會犯下輕易暴露身體，從事任何形式性活動的美式恐怖片禁忌。從單向鏡這個明顯的符號出發，影像的粒子與質地一變，攝影機再度從向電影觀眾呈現，變成監視螢幕向機構人員呈現，將窺伺的視覺性，從凝視 Dana 的 Holden 身上，後退到監視主角們的機構成員，再向電影銀幕外退至電影觀眾身上的三層連結。

閣樓與地下室經常是恐怖電影不安的空間元素，或恐怖事件發生的場所²⁸，《詭屋》裡的年輕人當晚在小屋裡開派對的時候，通往地下室的門板突然彈起（機構人員遙控的結果），彷彿場景在誘使角色下去一探究竟。正在進行真心話大冒險（truth or dare）的眾人決定回應空間的召喚，將進入地下室試膽指名為挑戰內容，這個決定再次觸犯恐怖片「開恐懼玩笑」以及「忽視不祥徵兆」的大忌。果然地下室裡充滿陳舊詭異的小東西，而正是這些物件決定要由哪種怪物擔任今晚的劊子手。森林也是在恐怖片中常出事的地點，Tuan（2008）指出相較於耕地屬於熟悉和人性的世界，圍繞著耕地的森林是危險的陌生異地；此外森林還像迷宮，除了迷路以外，也象徵道德上的迷失與行為失序。森林的負面形象古老而長久，片中 Jules 與 Curt 跑進森林裡做愛，致使 Jules 在森林裡被殺害，而其他角色即使先試著將自己鎖在小木屋內，也從窗戶被活屍抓進森林，或是發現小木屋被人侵後自己逃到屋外，在森林裡被追殺。

二、極權監控的空間線索與揭曉真相的過程

本片挪用傳統恐怖片空間元素的同時，佈下有人為力量在背後操控一切的線索，它們提示整個場所與受迫害的情勢都在有心人士的引導、監控之下。當一行人從青春校園電影的場景離開，鏡頭垂直上升，屋頂上出現一個戴著耳機的男子，這類與科技、秘密通信有關的物件，在現代影像作品中特定指涉機構化的特勤人員。確認車行如期出發後，他馬上向總部回報。在空間還未向主角們揭示任何監控線索前，電影就讓監控中樞的前線部署現身，干擾觀眾對後續演變的預期心理。畫面接著剪回露營車內，一連串有關政府監視的對話呼應前述的物件符號。Jules 抱怨小木屋的所在地連 GPS 都找不到，暗示這個化外之地的不祥與危險，而 Marty 接話道：「這正是我們需要的，從格網中脫身（Get off the grid.），遠離手機訊號的追蹤，擺脫監視攝影機，去一個不會被全球衛星定位找到的地方」，這段話充分描述當代國家機器監控權力的無限上綱。Jules 察覺 Marty 言詞中對社會的批判意味，反問「你認為社會在解體（crumbling）嗎？」Marty 回道正好截然相反，社會的鍵結其實越來越緊密（society is binding），每個縫隙都被監控力量滲透，每個人都被建檔、分類、登記在案。

現代化城市是一個電眼充斥的世界，從門禁社區、政府部門到公共街道皆充斥著監視攝影機（Relph, 1998），監控式的社會關係逐漸填滿每一寸建成空間。俟進入跨國衛星普及化與網路全球化的當代，地表上每一寸空間皆能夠輕易被

²⁸ 《養鬼吃人》裡正是在頂樓裡將鎖盒解開才將魔王（Cenobite）召喚而至，《半夜鬼上床》（*A Nightmare on Elm Street*, 1984）則是在地下室發現鋼爪手套，遂使佛萊迪（Freddy Krueger）正式甦醒。在這兩個例子中，閣樓與地下室成為現實世界與鬼怪領域交接的中繼地帶，影片裡的超自然力量皆從這類地點進入人間肆虐，而且都因為角色把玩或碰觸與超自然存在相繫的物品，才將魔物喚醒。

「格網化」，加上通訊媒介、消費資訊等個人資訊的數位化，所有個人活動都更容易被追蹤、定位、記錄與調閱。資訊技術的進步，使得幾乎所有地方都能以量化與座標化掌握，納入受控制的「條紋空間」(striated space) 畛域。而個人的活動內容被統計，活動軌跡被視覺化地繪製，規訓建構個人化檔案的技術體系，上升到有史以來最高峰。無論是國家機器或私有資本，握有這類資料庫權限的權力方處於高度傾斜的宰制地位，並使整個資訊社會陷入反烏托邦的「全控社會」境地。Marty 的一席話指向這類當代恐懼，並預告劇中的恐怖事件正是出於秘密組織的監控。前往從地圖與 GPS 上無法發現的場所，看似是脫離規訓格網的解放之旅，相反地卻更深入跨國陰謀的秘密陷阱。Marty 在露營車上還說：「社會需要『解體』，但我們太膽小不敢這麼做」(Society needs to crumble. We're all just too chicken shit to let it.)，呼應最後機構首腦勸他為了世界自我犧牲時，他所做的決定：「也許就應該讓世界毀滅，如果得殺光我朋友才能活下去，或許是時候改變一下了。」Marty 拒絕服膺替罪羊機制，代表與其在宰制體制提供的虛假意識(false consciousness) 與秩序假象下苟活，不如聽任社會解體、世界毀滅的抉擇。

Marty 發言完畢，鏡頭接到開頭登場的兩個上班族，意味方才車內對話指涉的極權監控力量，這兩個上班族就是具體化身。這兩人走進一個嚴密控管，看似高科技中控平台的工作室，牆上有顯示全球衛星影像的螢幕，相當於全景敞視建築中央監視塔的核心位置。機構核心由許多螢幕構成，呈現擴增和連結多層空間的時空型(Stam, 2002)，每個祭品的各項生理指數盡在螢幕顯示，以尖端科技執行詳盡的個案化管理，針對各項未達標準的生理指數做出即時調整。除了對犧牲者進行監控，螢幕還能掌握怪物集裝倉庫裡各單元的收容情形。針對犧牲者，黑森林範圍形成的封閉空間，將人體困住並奪去性命以榨取祭獻價值，可視為滋養機構甚至全世界的燃料箱或電池槽。針對各種怪物，機構則是真正的全景敞視監獄，個別收容的獨囚形式由中控平台統一監控，後段提到收容單元配有防禦系統與毒氣，加上機構內駐守的特勤部隊，以人員與空間的雙重部署，因應收容對象可能出現的動亂情勢。另有一排螢幕呈現他國機構處理祭獻儀式的進度，到了每年展開儀式的時節，此處還是跨區域網絡的節點之一，從機構人員評價他國表現的交談可看出，機構具有國際競合與分工的政治經濟意涵。世界各國控制著多種毀滅性的超自然力量，誠如 Hadley 所言，他們暗自慶幸 Buckner 是「我們」的鄉村活屍家族，一來展現機構人員安居主導地位，與受害者拉開距離的心態；二來引申出強權擁兵自重，各國機構的收容，形成另類軍備競賽的「恐怖」平衡。

待主角一行人抵達小木屋後，場景透露出更多有關幕後機構的線索，但它們始終只有 Marty 一人注意到，其他人則選擇忽略這些細微的不合理之處。首先 Marty 為朋友們的性格轉變感到奇怪，Jules 作風沒有那麼風騷，而領全額獎學金的 Curt 竟然叫 Holden「書呆子」(egghead)，主修社會學的他竟變得如此大男人主義。Dana 對 Marty 的質疑只是一笑置之，覺得他們只是喝醉了，殊不知這正

是機構方投入的化學物質促成的影響。不停抽大麻的 Marty 免疫於化學物質的干擾，諷刺地成為唯一還保有清醒判斷力的人，其他人則在機構的影響下，成為選擇忽視或自我合理化的受害者。Marty 來到屋外，抬頭卻發現沒有星星，因為小木屋及其周圍已被無形力場籠罩封鎖。後來 Curt 提議分頭行動，一回到各自房間後門就由中控上鎖，也只有 Marty 還能注意到異樣的機械聲。在房間裡 Marty 不小心打破檯燈，發現燈座裡竟然藏有隱藏式攝影機，綜合各種跡象顯示這並非「單純的」超自然力量肆虐，而是有人為因素藏身幕後所致，相較於《異次元殺陣》裡的醫生，同樣長久被大家譏為滿腹陰謀論的 Marty 獲得確切的物證。Marty 喃喃自語道自己上了真人實境秀，擔心父母就要知道自己一天到晚在抽大麻，這番話也呼應單向可視性以娛樂角度消費受困者的本質。

Dana 等人一直拒絕承認這些怪異之處，即使在地下室將 Holden 從活屍之手救下時，用來攻擊活屍的刀具被機構遙控通電迫使 Dana 棄刀，也渾然不覺有什麼奇怪。直到眼見 Curt 以越野摩托車飛越山谷，卻一頭撞上一道看不見的壁面，此時 Dana 才意識到一直以來 Marty 都是對的，一切背後似乎都有人為力量在掌控，尖端科技形成的牆面表明迫害意圖之強烈。之後僅存的 Dana 與 Marty 兩人會合，決定深入地下一探放出活屍的源頭。一連串監控空間的線索累積到兩條敘事主線開始交匯，兩人以受害者身分接近真正迫害者的過程，歷經一系列空間轉換來逐步揭曉。他們尚無頭緒之時，僅能停留在地面上高科技力場封鎖的自然環境範圍裡，直到原來沒被殺死的 Marty 指出森林地面的暗門，才開啟接近真相與身分轉換的旅程。通過第一層門出現第一個水泥與鋼材建造的立方型空間，配置簡單的工業風格，除了一具集中容放電路系統的鐵箱沒有其他設施，該空間的過渡性來自以施工、維修為主的工具性設置。這層空間使整起超自然夢魘浮現清晰的人為痕跡，並提供他們前往下一層過渡空間的鑰匙。第二層門在工程空間的地面，底下是乾淨敞亮、現代主義風格的玻璃箱子。第二個人造立方型空間以玻璃與鋼板造成，正立方體的六個面裡只有前後兩面透明，左右與上下以鋼板封住，看上去像是一座貨梯。Marty 透過變電箱讓這個奇怪的電梯移動，但內部沒有控制面板，只能任憑立方體自行移動。如同本研究討論的前兩部電影，機械籠子的移動再次取代步行，空間的過渡性來自被動運輸。隨後電梯來到大量相同立方體箱子的開闊空間，每個單元裡都裝著不一樣的怪物，其中一個相鄰立方體內的怪物像《養鬼吃人》的魔王，他手上拿著一個複雜的球體道具，令 Dana 想起它與 Curt 在小木屋地下室把玩的物品一模一樣，由此領悟到原來幕後黑手還讓他們選擇自己的殺手。新發現的空間不再只是人謀不臧的線索，它顯示陰謀體系用心之惡毒與規模之巨大。

第一層暗門連接上方的黑森林與下方的工業空間，第二層暗門連接上方的工業空間與下方的高科技空間，最後高科技箱子再將 Marty 與 Dana 運送到整座超現實的怪物收容所。以兩層地下室入口作為轉換媒介，黏接三層不同風格的封閉

空間，恐懼地景的塑造從地面上的原始、混亂，過渡到地面下現代化、秩序化的明亮與冰冷。從第一層陰暗森林代表的蠻荒恐懼，轉移到第二層工程空間代表的機械與工業恐懼，再往下第三層高科技空間傳達標準化與規訓宰制的恐懼。揭曉迫害實情的敘事鑲嵌在垂直下降的運動中，往地底移動的過程場景風格歷經三種層次轉換，越下面的地層代表越靠近現代的空間與恐懼形式，意義上是一趟社會焦慮的逆向地質年代揭露之旅。現代主義風格的運人器將這趟旅程延續到充滿未來感的開闊空間，制式反覆的立方體陣列召喚《異次元殺陣》的空間意象（Starr, 2014），不同的是電梯序列裡每一個單元都含有毀滅人體的殘酷力量，而每種力量各有其時空背景與神話淵源，卻一併以「共時性」（synchronic）狀態座落於均質蔓延的建成環境。整體外形與方向皆無可辨識的格巢狀系統，每一格內容物卻指涉各自殊異的時空與文化脈絡，串成一整片破碎卻整齊劃一的後現代圖像。

地下層級	位置	空間形式	空間內涵	時代遠近	秩序狀態
0	地面上	荒野與黑森林	1.傳統恐怖片場景 2.對自然與黑暗的原始恐懼	原始	混亂
1	第一道門	土壤上的木板門	第一次轉換媒介	↓	↓
2	第一層過渡空間	工程空間	1.陰暗生鏽的廠房 2.機械式、工業式恐懼	↓	↓
3	第二道門	鋼板上的金屬門	第二次轉換媒介	↓	↓
4	第二層過渡空間	運輸空間	1.現代主義的金屬與玻璃帷幕 2.對標準化與秩序的恐懼	現代	秩序
5	主腔室	由運輸空間構成的囚禁陣列	1.以超空間矩陣拼貼各種恐懼原型符號 2.格巢狀剝削系統	破碎、共時性	片斷化的渾沌
6	最地底的核心	現代化辦公建築	規訓的具體化、中央監視塔	當代、當下	極權

表 3 《詭屋》逃亡過程場景轉換的意義

資料來源：筆者自製

最後由機構中控將載有逃逸祭品的電梯移到機構大廳，Marty 與 Dana 在歷經一晚上的屠殺，並遊歷收藏數種怪物的噩夢矩陣，電梯門打開迎來的威脅竟是一個普通的持槍男子，更顯荒謬諷刺。步出電梯的兩人，來到與地面上數層空間截然不同的現代主義建築大廳，終於從各種去人性化的場所，進入冰冷、硬質，卻相對安定的屬人空間。此時上方的揚聲器傳來一個冷峻的女聲，以不帶感情的語調曉以大義，說道我曉得你們飽嚙恐懼，但為了世界必須請你們獻出性命。倖存的兩人挖掘恐懼形式的逆向地層堆積，從古至今地進入以超空間呈現的噩夢集體潛意識。恐懼原本在單一原型間遞移投射，至此進展到不分原始或現代的恐懼主體性片斷地散射，然後是體現國家機器或資本宰制的機構空間，兩人被拉回由冷漠與異化構成的當代恐懼敘事之中。這條軸線從混亂走向秩序，接著將秩序納入渾沌，復又進入最窒息的宰制邏輯裡。在噩夢之旅的洗禮下，兩位倖存者從最初被典型化、無知、無助的犧牲品，轉化成掌握顛覆潛能的反抗力量，規訓邊界被受困者穿透，系統即將開始鬆動。

三、鋼鐵矩陣的互文作用

從地面上屬於一般自然環境脈絡的封閉空間，進入一個完全去脈絡化的移動立方體，再由這個較小的封閉單元，送進更為龐大的封閉系統裡，與《電話亭》的空間關係和移動模式多有相似。主角在透明箱子中身不由己地被運送進一個廣大的地下機構，之後透明箱子沿著機械軌道垂直與水平地移動，最後來到容納有無數同樣箱子，寬廣卻封閉的儲藏空間。此處的無數透明箱子也裝有該系統的囚徒，其內容物不是已死之人，而是代表死亡的怪物。之後鏡頭拉遠，如圖 35 所示，呈現一整片透明箱子構成的陣列，而裝納男女主角的箱子只是中央一個毫不起眼的小單元，如第二章提到以極遠景拍攝格狀大樓的效果（頁 29），無數制式格狀空間的堆疊製造出主角處境的微不足道，飽嚙驚恐與痛苦的主體意義，在宰制體制裡只是一個無足輕重的殘餘。從這個鏡頭可進一步看出，整座收容系統以《異次元殺陣》去中心化、自我複製的纏繞結構堆疊而成，它也體現多重表面取代深度、無法自我定位與辨識方向、機械運輸取代步行，還有藉由不間斷的移動展現自我意義的「超空間」特質。對主角或怪物們來說，這座由玻璃電梯組成的巨大收容所，也是將能動性限縮與吸收的立體動態迷宮。



圖 35 電梯序列場景的遠景鏡頭

資料來源：《詭屋》影片截圖

由高科技打造的怪物收容系統，其特殊的空間結構亦提供一目瞭然的監視功能，視覺性與先進科技結盟後，看的權力就是使事物可現的權力，更是宰制的權力（蕭瑞莆，2006），這種暴力令所有怪物的本色無法隱藏，中控人員更可據此對怪物進行調度、徵用與壓制。機構領導人曾以「噩夢大軍」(An army of nightmare creatures.) 指稱機構的怪物收藏，間接呼應 Foucault 指出軍事管理是落實規訓技術的基礎場域。片中由收容單間構成的矩陣具有「既能隔離又能組合」的性質，形成一組可解析的空間，它既允許對個體做特徵描述，又允許對複雜事物加以整理，是一種以單元式權力貫徹規訓的建築權力技術（Foucault, 1992a）。它另外體現《電話亭》強迫展示的視覺性，除了中控平台的監視螢幕可以隨時監看個別囚室，收容空間的透明與格網排列，也讓監視者將不安於室的收容物盡收眼底。格狀陳列空間蘊含視覺挑選與消費的意味，機構收容系統也一樣提供觀看者挑選並徵用內容物的平台，在這層意義下被收容怪物位於「待消費」的位置上：

電梯序列的場景將恐怖片以工廠裝配的商业產品呈現，裡面有預先包裝好，視需要選用的各種類型元素。...將各種怪物如商品般地框住，就像盒子裡的玩具等著被選購與把玩。(Starr, 2014, p. 3, 底線部分文字為筆者所加)

強迫展示與一覽無遺的分類空間就像「工具箱」，反映脫離原生脈絡的怪物被工具化；另外格狀空間成為任君挑選、組裝的「貨架」，互相隔離保持商品的完整性。從此進一步延伸到恐怖電影的公式化裝配，互不相干的文化產物被一視同仁地並置，製造出建立在空間模式上的互文，成為收藏各種恐怖片點子的倉庫，提供商業恐怖文本各種慣例選用。

第三章提到標準化空間結構暗示背後蘊含某種總體規模的宰制結構(頁57)，在《詭屋》裡這種權力來源以機構的形象具體現身，而它所服務與滋養的對象也清楚揭曉——為了阻止遠古邪神復甦，必須犧牲少數人來換取人類文明的存續。片中硬質的框限空間確實也用於支持某種剝削系統，卻不是針對單元裡的內容物榨取能量。世界各地都具有同樣的秘密機構，除了定期執行祭獻儀式，平時的工作可能就是搜捕危害人間的超自然力量。影片暗示各地機構都保管有一個蘊藏豐富的怪物收容所，裡面的各式魔怪原型根植於當地文化脈絡，特別從美國機構各

種有關好萊塢恐怖電影的收藏，以及日本機構的長髮白衣女鬼暗示這點。不論在平時或祭獻期間，機構的存在都是以維繫世界和平為目的，平時控制怪物危害，卻反過來在祭獻時將怪物釋放出來。地面上的封閉環境，才是拘禁人身以滋養體系的剝削空間，而地底的系統化格狀空間，除了是管制踰越身體（怪物）的規訓空間，也兼任祭獻期間促成剝削機制運轉的「劊子手」倉庫。

「向下移動」在本研究的三部主文本裡都含有重要象徵意涵，《電話亭》中主角經由向下移動抵達長時間被動運輸的終點，深入地底倉庫的最後一個動作就像棺材被置入墓穴，代表主角脫困希望的幻滅，也象徵公共醜聞或極權政府的骯髒秘密被深深埋藏。《異次元殺陣》的 Quentin 以「一起往底部移動」引誘 Leaven 與自己一起向下沉淪；最後他還以屍體的形式，與所有表現過道德瑕疵的成員，一起被運往機械地獄的深處。而《詭屋》中的向下移動，則開啟受困者了解真相與迎向脫困的轉機。電梯序列的遊歷將 Dana 與 Marty 原本單純受害者的身分，轉化成不應知情的知情者，最後再變為摧毀秩序的顛覆力量，兩人的主體意義隨著下降過程不斷改變。Starr (2014) 指出電梯序列可視為 Turner 的「閾限空間」(liminal space)²⁹，它指涉夾在場所間的地方。身處其中的人面臨身分意義的喪失，或是感到方位迷亂，但也有可能獲得理解事物的新觀點。《詭屋》的電梯是連結地面上林間小屋與地底下秘密機構的通道，在地面上被困住的主角沒有其他選擇只能進入電梯，也因此才深入了解整場陰謀。「閾限 (liminality) 帶來理解與選擇」(Starr, 2014, p. 4)，不得其所的過渡狀態卻也將迫害機制的秘密向兩人展現，賦予他們更堅定的求生與報復動機，令他們從脆弱無助的一方轉變成扭轉局勢的一方。此外《詭》片裡的下降過程從古典的焦慮一路累進至當代焦慮，最後抵達怪物收容所，時空文化脈絡不再按時序排列，而是平行共處 (Starr, 2014)。恐懼地層隨深度下探變成共冶一爐的地質熔融，在那裡各種恐懼表徵碎解融匯成跨越時空的集體潛意識。

排列整齊的怪物收容所裡，有著跨越時間軸線的噩夢遺產，從曾經盤踞中古歐洲鄉村，但至今只在奇幻文學或電動遊戲裡現身的傳說怪物——「妖精」(Dismemberment Goblins)，到當代科幻類驚悚文本最屢見不顯的主題，失控的機器人或人工智慧——「蠍型機器人」(Mecha Scorpion)³⁰，不論是早已淡出世人生活的恐怖形象，或是當紅的恐懼主體，將各種神話典故與大眾文化的恐懼符號整齊劃一地排開，怪物收容所又像展示文明各階段噩夢圖騰的「博物館」。葉維廉 (1992) 介紹 Brodsky 和 Utkin 的紙上建築藝術，提到一幅名為「房屋遺骨安置所」(Columbarium Habitabile, 1989) 的作品 (見圖 36)。畫作內容諷刺有些

²⁹ 「閾」(limen) 在拉丁文裡有「門檻」的意思，這個詞彙強調通過與轉化含有的空間性 (Turner, 1969)。

³⁰ 摘自：<http://thecabininth Woods.wikia.com/wiki/Monsters>。取用日期：2014/11/14。

大城市，新的建築把老房子趕盡殺絕，住民如果想挽救老房子，唯一的可能是把房子整座遷入房屋遺骨安置所，而且必須就這樣繼續住在架放於安置所的房子。只要他們住下去，就允許老房子生存，一旦主人無法忍受鴿巢架般的生活條件，房子便會馬上被摧毀，空格再由後來者遞補。一般納骨塔以均等切分的格狀空間組成容納單元，各單元裡的往生者去世年代不盡相同，但全都一致地容放在一片均質空間裡。Brodsky 和 Utkin 描繪的幻想結構裡也有各時期的建築風格，在完全剝離風土脈絡的條件下，這類收容概念將收藏對象勉強維持在堪用的狀態。《詭屋》裡去脈絡怪物的並置也是如此，各文明已逝去的信仰與神靈在此地得以尚存一息，僅偶爾讓祂們出來「放風」協助啖噬祭品來宣洩天性。

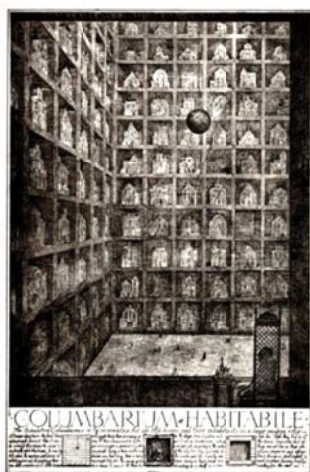


圖 36 房屋遺骨安置所

資料來源：<http://thelifyouwant.wordpress.com/2011/12/05/columbarium/>，取用日期：2014/12/2

第三節 角色與怪物的象徵意義

一、美式青年電影的刻板印象角色

Craig 和 Fradley(2010)提到好萊塢青年電影裡(包括青年恐怖片的次類型)，以校園為背景生產的角色模型，諸如：「科技宅」(geeks)、「哥德風」(goths)、「陽剛運動員」(jocks)、「校園皇后」(beauty queens)、「醜小鴨」(ugly ducklings)等刻板形象，即使對青少年時期並非在美國文化長大的觀眾來說也很熟悉。另外女性角色常以「處女」和「浪蕩女孩」(virgins and promiscuous girls)截然二分(Driscoll, 2011)，非此即彼的模式彷彿異性戀貞節標準以外，沒有其他能描述年輕女性的角色形象。這點在恐怖片的敘事慣例中尤其清楚，有過性行為的女性角色通常會懲罰性地死於怪物之手(Shary, 2002)，而拒絕性慾的女性角色則會活到最後一刻，甚至將怪物擊潰(Pieto, 2003)。這些有關角色安排的慣例也全都

出現在《詭屋》的敘事裡。當機構首領在 Dana 與 Marty 面前現身，說明獻給邪神的祭品需要五名分別對應到「蕩婦」(the whore)、「運動員」(the athlete)、「學者」(the scholar)、「傻瓜」(the fool) 及「處女」(the virgin) 的年輕人，並且蕩婦必須先死的犧牲順序機制，等於後設地為好萊塢敘事的意識形態給出一個去脈絡的動機。

一開始 Dana 登場以後，Jules 也隨即登場，後者屬於美式青年校園劇的典型輕佻形象。Clover (1992) 指出熟悉類型的觀眾可以馬上將女主角從她的朋友裡辨識出來，相較於朋友，她比較不具「性」意味。Dana 與 Jules 一先一後的登場馬上確立了這種角色分派。Jules 一直鼓勵 Dana 趁這次出遊與 Holden 上床，忘卻之前的情傷。同時 Jules 一登場即讓朋友們驚呼她怎麼染成金髮，金髮女性在美國通俗文化裡具有「金髮傻妞」(dumb blonde) 的刻板印象。相較之下，安處在機構裡宰制他人命運的女性菁英 Lin，則是相對代表聰慧女性的深色褐髮。在後續與機構場景的對剪中，機構化學部門驕傲地宣稱，這次以染髮劑使目標的認知能力下降，更容易達成機構所需的人格特質，後設地點破金髮傻妞的女性負面屬性。Jules 另外在大冒險時與猙獰的狼首標本熱吻，提供視覺快感並製造不知大難臨頭的緊張效果。Pieto (2003) 指出恐怖片以死亡懲罰任何探索情慾的女性角色，而這類慣例將進一步鞏固父權秩序下的貞節標準與道德常模。相較本片處處流露的顛覆企圖，編導讓 Jules 一如既往地成為第一個犧牲的角色，沒有任何突破窠臼的後續安排，等於複製既有霸權意識形態。

青年電影另外一定會有代表主流優勢位階的年輕男性，他們是身強體壯、英俊年輕的異性戀運動健將。本片由 Curt 擔任這類角色，一登場就非常突然地將一顆美式足球長傳出窗外，其形象與肢體語言顯得充滿自信。通常這類角色的營造充斥著不合時宜的粗魯與輕浮，但本片在這個魯莽的動作之後，旋即讓他發表一段蘇維埃經濟體系相關領域的艱澀評論。形象的衝突性再次傳達出編導既套用類型慣例，又玩弄觀眾預期心理。初期 Curt 走到哪裡都拿著美式足球，穿著校隊夾克，呼應年輕雄性展現力量的自我標榜，拒絕長大的幼稚言行。像是拿恐懼開玩笑的橋段，通常也由他們殘酷或自以為風趣的起鬨發動。在露營車通過隧道時，畫面帶到車後固定有一輛越野摩托車，這也是一項它終究會派上用場的明顯伏筆，果然在隧道坍方以後，Curt 欲以越野摩托車飛越山谷到外界求援，英勇且充滿希望的英雄形象充盈在畫面上。下一幕飛射而出的 Curt 卻迎頭撞在透明力場牆面上，連車帶人摔落山谷深處，英雄扭轉情勢的高昂節奏被硬生生截斷，顛覆運動健表現英勇作為的觀影預期。

最後一名在地面上就死去的角色，是對應到「學者」的 Holden。他是一個始終比較缺乏著墨的角色。Curt 一方面佔據小團體的領導位置，另一方面卻兼有輕挑與觸犯慣例禁忌的表現。Marty 則從開始就佔據插科打諢，等著被敘事消耗

的「小丑」角色。而頻頻被撮合給女主角的 Holden，在其他男性角色的消長下，初期最像是終將轉為全片男主角的人物。Curt 扔出窗外的美式足球，被馬路上的 Holden 接到，才引入他的登場，據運動健將聲稱他是隊上最好的接球手。而遊歷完小木屋地下室後，Holden 繼續捧讀活屍家族小女兒生前寫的日記，展現他能看懂上面的拉丁文，符合學者的角色分派。Holden 的文武兼備，使他繼承為男主角的競爭力上升，Marty 的率先「假死」也暫時鞏固這種觀影預期，然而他在 Curt 死後卻很快地被活屍所殺。到了只剩 Holden 與 Dana 駕駛露營車駛向山路的一頭時，上車前畫面呈現有一血掌印在車門底部，向觀眾暗示車上將發生恐怖事件，果然 Holden 隨即在駕駛座上被活屍從後方刺殺，這也是恐怖片人物逃上車後，一定都不會檢查後座的慣例。

邊開車邊抽大麻的 Marty 是最後一位登場角色，荒誕不羈的駕駛模樣建立起「癮君子」(pothead) 的角色形象。這位呼麻呼到眼睛眯成一線的人物，一下車就發表一段對社會禮俗諸多不滿的長篇大論，向觀眾傳達既超然又狀況外的模稜兩可印象。他一方面是校園電影裡「班級小丑」(class clown) 的角色典型，在以異性吸引力為主軸的兩性角色分類之外，另闢一條為角色與觀眾帶來歡笑的生存路線。但是他並非為了引人注目而刻意作怪，而是以隨興的態度表達己見，令聽眾暫時從常態思維解放。因此他更像「搗蛋鬼」(trickster) 原型的延伸，他是自有一套定見的獨立體，逗樂之餘，還揭穿社會關係裡的愚蠢與虛偽，代表惡搞及想要改變的渴望 (Vogler, 2010)。對劇中人物而言，Marty 模稜兩可的性質直到在森林地面下發現人為陰謀的證據以前，都是偏向狀況外的「丑角」一方。在各自成對的其他角色眼中，Marty 是一個可愛但不需要太認真對待的朋友。前面提到空間透露出極權控制的線索一直只有 Marty 注意到，而眾人對 Marty 在一般狀況就錯誤百出的看法並不重視。種種跡象中人物性格的不尋常改變是一條特別的線索，他們本來就是性格沒有那麼極端，無法完全吻合刻板印象的一般大學生，是機構施予環境荷爾蒙，才使他們的角色符合極化與典型化的條件。這裡同時嘲諷恐怖片對樣板角色的依賴。Dana 回應 Marty 的態度，一如既往地當他只是大麻抽太多而神經兮兮的陰謀論者，人格轉變這種容易以內歸因自然化的徵兆，令人難以產生警覺心。

對知道機構方狀況的觀眾而言，Marty 的意見是有效的印證兼伏筆，他從眾人性格的轉變，聯想到「懸絲傀儡」(puppeteers) 一詞，意指「我們不再是我們自己」(We are not who we are.)，並對此感到一陣驚悚。當 Marty 一人在房間時，機構為了引他到屋外讓活屍屠殺，以「閩下刺激」(subliminal stimuli) 的方式，播放「我要出去散步」幾不可聞的耳語聲，暗示接收者產生同樣的決定。Marty 再度因為大麻的效力沒有馬上接受暗示，反而跳起來自言自語般地抗議：別想把我當成傀儡，我是自己的主人，不會讓人為所欲為。但也因為他接受確實可能吸太多大麻而產生幻覺，所以無法貫徹警戒，下一幕他很快地就以自己之口一模一

樣地說出「我要出去散步」。滑稽表演製造出反抗徒勞無功的笑料，並更加深負責喜感的丑角形象。Marty 的見解另外代表對慣例依賴的嘲諷，他很出戲地與各種誘使角色到達受害定位的元素保持距離，如同機構員工，他更接近「觀眾」的位置。較諸受慣例擺布的其餘人物，他站在更為清醒與冷眼旁觀的後設視點，企圖點醒眾人：「下到地下室來不是好主意」、「最好不要去碰那些東西」、「不要念那本日記」、「你真的覺得分頭行動是好主意？」等於替熟悉恐怖片的觀眾向角色喊話，例如在知道劇中人物即將大難臨頭的前一步，不由自主地在心中暗罵「你不要去那裡就沒事了」、「這麼明顯的東西怎麼會笨到去碰」，或是出口警告他們「不要回頭」、「不要接那通電話」等觀影心聲。

與 Curt 的美式足球及越野摩托車相同，Marty 的隨身物件——大麻菸壺——也乘載著該角色典型的象徵意義。Curt 的這兩項物件都屬於男子氣概的象徵物，而 Marty 高聳的菸壺從登場之初就表現出誇張及荒唐感，與丑角或患者的形象相呼應，接著卻馬上能旋轉壓縮偽裝成一副小保溫杯的模樣，暗示該角色兼具轉化身分與扭轉情勢的靈活性。Marty 被活屍抓出窗外之際，情急之下伸手往桌上一抓，抓到被壓縮成保溫杯的大麻菸壺，將菸壺條地甩出，一擊將活屍揮倒，卻還是不敵活屍的強韌而暫時退場。這個物件轉化出第三重意義：英雄氣概的「陽具」象徵，卻在 Marty 看似黯然死去的時點被愕然截斷，直到再次登場纏住活屍爸爸的鐵鍊並制止對 Dana 的攻擊，才終於完成這層意義演示。Starr (2014) 指出 Jung 的「搗蛋鬼」原型本身就是闖限狀態的象徵，而能屈能伸的大麻菸壺清楚指涉這層雙面性與翻轉意義。Marty 既屬癡愚，也是先知，更重要的是他製造倖存者能夠顛覆局面的機會。

女主角 Dana 符合 Clover (1992) 描述的「最後倖存女孩」，她可能害怕約會，或回絕異性的注意。Dana 對應的「處女」原型直指這種慣例模式，她非常不希望小木屋之旅淪為 Jules 勉強撮合她與 Holden 的尷尬場面。相較之下，Jules 與 Curt 這對標準主流形象的金童玉女，其表演與每一段對話幾乎都會接到性暗示，頻頻將 Dana 與她的朋友們以性開放與否的界線隔開。Driscoll (2011) 指出最後倖存女孩另外探詢「成熟」這個主題，並將之轉化為影片裡有關行動力與責任感的表現。Clover (1992) 也指出這類角色通常足智多謀，她們是恐懼場所 (Terrible Place) 的積極探索者，最先對恐懼力量的過去有所掌握，她們直面死亡力量，從加害者的最後一擊倖存下來。劇中的 Dana 也是如此，她躲過活屍爸爸的最後一擊，在電梯序列中直視《養鬼吃人》的魔王，並率先領悟機構讓他們自己挑選劊子手的機制。

Clover (1992) 進一步說明現代恐怖片逐步掠過男性角色的代理，而由最後倖存女孩之手給予威脅力量致命的一擊，像是《德州電鋸殺人狂 2》(The Texas Chainsaw Massacre Part 2, 1986) 的尾聲，現場的德州騎警反而自顧不暇地被屠

殺。而本片 Dana 與活屍爸爸於湖畔對峙時，雖然最後一擊是由 Dana 揮出，但還是先經過代表「轉折」意義的丑角 Marty 所牽制，才產生這個機會。由 Marty 揭開的顛覆意義傳遞到 Dana 身上，到了機構大廳是由 Dana 按下開啟局勢逆轉的按鈕。身分轉換的契機由搗蛋鬼 Marty 製造，而實際穿透與顛覆體制則由 Dana 執行。但 Dana 的顛覆動能到了機構首腦現身後卻燃燒殆盡，在巨石陣前也是 Dana 率先辨認出五個石碑對應到自己一行人，然而被維繫文明存續這個更遠大目標所動搖，Dana 一度欲射殺只剩他的犧牲就可讓儀式完成的 Marty。末尾的轉折讓顛覆能量回到 Marty 身上，他拒絕為了世界而必須犧牲自己朋友的邏輯，決定讓建立其上的太平假象，在這次儀式失敗中徹底覆滅。

自地下機構完整現身後，主要敘事內涵就已從恐怖片慣例，轉為對維持社會秩序代價的辨證。在此前提下，Dana 身上集中的最後倖存女孩意義也跟著脫落，她最終徘徊於回歸剝削系統的宰制邏輯之內。也因此像狼人這樣的恐怖力量，得以復又威脅已不再具有倖存資格的 Dana。此外也因為前半劇情裡 Marty 身為半個「劇外人」的清醒旁觀，一直在與 Dana 競爭對周遭環境最有警覺的角色，最早掌握恐懼關係的畢竟是 Marty，而受化學物質影響的 Dana，甚至偏見地認為那些都只是大麻抽太多的後遺症。由此最後倖存女孩的失效，也可視為如《異次元殺陣》中，Leaven 初期對同樣看似是傻瓜的 Kazan 的壓制與排擠，即使到後來兩人互相扶持，仍然無法給 Leaven 沒有懲罰的結局。最後倖存女孩集貞潔與機警的教條刻板印象約束，無法容忍角色身上有道德瑕疵。Dana 一方面確實是恐懼場所的積極探索者，卻也是發動整場恐怖事件的推手。Dana 接受 Jules 的挑戰，決定到地下室一探究竟，朗讀了活屍小女孩生前的日記，才召喚活屍一家出擊。科幻驚悚片《水深火熱》(Deep Blue Sea, 1999) 裡，一直具有最後倖存女孩特質的科學家女主角，卻同時是培育出智慧型巨鯊的始作俑者，由於她對研究成果的極力維護，才使變種鯊魚到後來有機會突破監禁，在封閉小島上肆虐。到了接近結局的段落，本以為最後倖存者就是剩下這幾人，卻安排女主角捨身救人而被鯊魚咬死的意外轉折，以此來彌補她開啟威脅力量的罪過。有過道德瑕疵的最後倖存女孩人選，在她們身上有一種潛在的衝突感，令她們必定會倖存到最後，以及向威脅力量報復的結局顯得不是很確定。

劇末於狼人齒下尚存一息的 Dana，與 Marty 兩人攜手棄絕剝削系統建立的社會秩序。Dana 的顛覆身分歷經短暫猶疑的污染又重新回歸，只是不再以最後倖存女孩的身分來乘載這個作用。最後只能束手靜待邪神復甦之際，Dana 從 Marty 手中接過大麻菸捲跟著抽起來。大麻的道德灰色屬性，在本劇象徵從極權秩序中解放的力量，而這個符號本來只作用在 Marty 身上，甚至在其他受害角色眼中一直是減低其可靠程度的污名符號，但至此大麻的顛覆意指終於獲得明確的肯定，並藉由 Marty 之手再次傳遞給 Dana 共享。不再受道德標準束縛的 Dana，可以在銀幕上抽起大麻菸，Starr (2014) 認為 Dana 最後說道：「是時候給（人類

以外的) 其他物種一個(主宰世界的)機會了」(It's time to give someone else a chance.)，另外可解讀成編導欲破除最後倖存女孩慣例：「是時候給其他角色形象一個機會了。」強調守貞與智慧、責任或好下場的必然連結，同屬父權意識形態宰制的再現形式，也有必要讓恐怖片從這種教條束縛的角色慣例解放。

受困主角	對應祭品／角色慣例	關鍵物件	敘事作用
Jules	蕩婦 (the whore)	金髮	合理化金髮蕩婦的刻板印象
Curt	運動員 (the athlete)	越野摩托車	體現男子氣概，進而將英雄形象顛覆
Holden	學者 (the scholar)	眼鏡	體現學者氣質，並營造假的英雄繼位者
Marty	傻瓜 (the fool)	大麻菸壺	丑角與非典型英雄的身分轉換
Dana	處女 (the virgin)	活屍日記 魔王鎖盒	最後倖存女孩，身兼恐怖事件的推手與破解者

表 4 《詭屋》刻板印象角色的對應物件與敘事作用

資料來源：筆者自製

電影以祭品的資格解釋恐怖片的角色慣例，然後機構以各種手段裁切人物以硬塞進刻板印象典型的操作，相當於社會體制基於自身需要，使有著複雜背景與個性層次的日常人物異化，成為不斷被迫發揮著某幾種典型功能的工具型角色。任何社會權力體系施加於每個個體去脈絡化、去個人化作用，以主流意識形態強迫人們服膺單一價值標準，作為宰制結構或優勢階層自我鞏固的手段。在此機制下一般人的身分認同與生活內涵成為異化的目標，我們不自覺地服膺社會要求的制式形象與功能，而原本可能擁有的經驗厚度與發展選擇被取代或抹滅。《詭屋》揭示一套建立於封閉場所，限制與剝削常民個人身分與發展潛能的封閉系統，正如我們被要求必須在各種社會位階對號入座，並運轉出只有一種或少數幾種容易被大眾理解、分類與標籤化的地位。

二、怪物的意義與主體性翻轉

怪物收容所的豐富收藏中，有狼人、鬼魂，還有變形自《養鬼吃人》的魔王（圖 37）；而手牽手的雙胞胎小女孩，則明顯出自《鬼店》。其他像是臉上沒有五官卻長滿牙齒的芭蕾舞女孩（圖 38），令人聯想到「有牙齒的陰道」

(Vagina-Dentata) 的古老傳說 (Starr, 2014)，而此怪物是由玻璃箱內的男性角色 Marty 目擊，也呼應這類傳說背後傳遞的閹割焦慮訊息。她臉上的牙齒呈內旋的圓盤狀排列，又像是沒有顎部的古老魚類——八目鰻 (lamprey)。Girard (2004) 指出怪物來自被感知物的分裂，來自解體後不考慮自然特性的重組。各種文明孕育出的妖怪，很多都是以不同動物的身體部件與人體拼接而成，例如希臘神話裡牛頭人身的「米諾陶」(Minotaur)。收容所內的怪物來自通俗文化、古典神話，或是恐懼與焦慮的潛意識原型。機構中控室的守衛 Truman 第一次見到這班怪物時，說道這些東西彷彿來自噩夢一般 (They're like something from a nightmare.)，而女性高階職員 Lin 糾正道，其實牠們才是噩夢的來源 (They're something nightmares are from.)。該機構的收藏可說是人類文明各階段焦慮、噩夢、鬼故事、超自然傳說源頭的具體化再現。另外還有碩大無比的蟒蛇與蜘蛛，牠們則是人類從演化機制繼承來的原始恐懼，對蛇與蜘蛛的普遍厭惡 (Tuan, 2008)。誠如 Starr (2014) 所說，玻璃電梯序列是建立在特殊空間的巨大互文陣列。如果某種怪物的形象明確來自商業恐怖電影，那麼牠可能有古典傳說或神話淵源；反之如果怪物明顯以原始的恐懼原型來呈現，那麼牠們多半也在恐怖電影的發展史中曾被搬上大銀幕。片中一個特別的挪用是獨角獸，影片顛覆此幻想生物傳統上象徵的純淨與神聖意義。雖然牠的登場再次伴隨精靈透明的配樂，打斷原本驚悚緊張的配樂 (這種手法首次出現在 Marty 第一次以巨大菸壺打倒活屍時)，但牠所做的事情也與其他怪物無二，單純而殘酷地毀滅人類身體。在所有怪物被放出來以後，各種符號已交相參雜，使混亂上升到瘋狂歡慶的地步。



圖 37 變形自《養鬼吃人》外型的魔王

資料來源：《詭屋》影片截圖

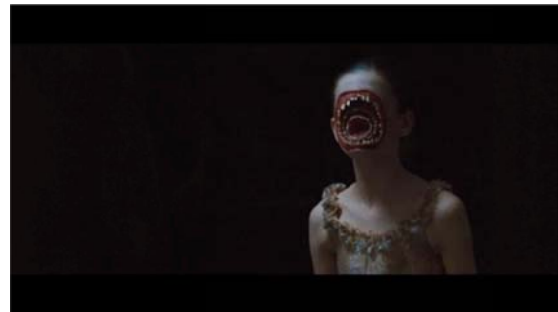


圖 38 臉上長滿牙齒的芭蕾舞女孩

資料來源：《詭屋》影片截圖

各具淵源的怪物與地面上的黑森林和小木屋沒有任何關係，牠們僅憑召喚物件與受害者產生連繫，而且是由中控機構將相應的怪物釋放到地面上。活屍一家的破土而出並不是從自己的墓穴裡被黑魔法召喚而至，而是從透明敞亮的收容室裡出來放風，今天有可能換成任何其他怪物搭電梯到地面上。林中小屋這個承載古典恐怖的場所形象，變成高科技打造並精準遙控的祭壇，如同《飢餓遊戲》裡的高科技播台，自然環境的表面下機關遍布，中控人員可視情況需要，透過機關

將受困者催趕、引導至定點。恐怖場景在片中與邪物完全無關，變成與符旨脫離的純粹符徵，千遍一律的恐懼地景原型，並不與任何場所精神連結。看似屬於不聽使喚的自然荒野，其實是精密控制的條紋空間，以服務祭獻儀式為主要目的，是一處中性並體現權力的工具空間，樣貌風格只是為了吻合殺戮氣氛而挪用的視覺符號。怪物與相對應的召喚物件也沒有直接連繫，僅略具與表面意義相關的指涉：對應滿臉長滿牙齒的芭雷舞者的物件，就是一個有小芭雷舞孃模型在上面選轉的音樂盒；而召喚人魚的，就是一個與海洋意象相連的海螺。如同怪物與其施展身手的場所沒有瓜葛，怪物並不真正受到物件力量牽引，牠們與物件只是掛牌點名的關係，中控人員看見受害者挑中的品項後，才控制對應電梯將怪物釋放到森林裡。

比較矛盾的是，劇情揭示林中小屋只是祭壇，用來執行殺戮的怪物有各種可能，全憑受害者自己挑選的物件決定。以此而言，小屋不應該有專屬某種怪物的歷史淵源。影片初期加油站店主卻提到，林間小屋最早的主人是 Buckner 一家，也就是之後登場的活屍家族的姓氏，甚至在另一個地下室裡還真的找到男主人屠殺家人的鐵鍊與兇器。在恐怖電影中安排與該場景脈絡吻合的威脅力量，意味故事乃緊扣場所背景的單一恐怖事件，本片卻在後半一口氣扭轉成多重恐怖類型的後設敘事。以最終恐懼場所去脈絡化、危害力量多元化的真相而言，小木屋蘊藏獨厚 Buckner 一家的紋理脈絡，是比較不合理的場景設定。

Suber (2012) 提到怪物在電影中就像替罪羔羊，牠們的死亡與驅逐，是為了讓人們可以繼續活下去。怪物是人類投射恐懼的客體，以全景敞視監獄的角度觀看怪物收容所，牠們同時也是身不由己的被困主體。以維繫人類社會存續為目的的機構，平時負責搜捕帶來混亂的怪物，牠們是秩序的對立面，必須接受控制與管理。Girard 指出在危機的表述下，集體暴力的受害者被認為犯下製造混亂的罪行，並以身體畸形或殘缺作為挑選受害者的優先標記，這兩種認知都過渡到「怪物」的表述：

精神的怪物實現了所有迫害的意向，他們對這種或那種危機，對某種公共災難，甚至個人災難感到大驚小怪，傾向於把這種恐懼的心理投射到某些不幸者身上；後者的殘肢或怪異，使他們聯想到與怪物有特別的相似性。(Girard, 2004, p. 69)

在現實社會中，對怪物的指控通常出現在將動盪或騷亂歸咎給某種受迫害標記族群的場合；神話裡，受害者不僅被描寫成畸形，而是被寫成完全是個妖怪，使人難以發現他其實是個受害者 (Girard, 2004)。《詭屋》裡因為怪物使機構的權力正當化，也因為邪神使迫害常民合理化，進而假怪物之手執行祭品的殺生，權力方避開劊子手的角色。「文明秩序」除了合理化怪物的囚禁，還成為以少數人命換取遠大目標的藉口，更有甚者，需要為祭品性命負責的對象變成怪物與邪神，人

類社會的宰制權力只是不得以的媒介。人類的生存不只仰賴怪物的驅逐，還仰賴少數無辜者的犧牲，而他們的犧牲又是怪物所致，怪物在兩層意義上成為起吸收罪過的受體。對他者的恐懼與指責，被用來轉嫁宰制體系製造壓迫的責任。

怪物的意義於是獲得翻轉，當 Dana 與 Marty 跳入電梯，被支解的活屍手臂也掉了進去，這一瞬間身為受害者的人類與身為加害者的活屍在身分意義上都發生變化。受害者進入原本只裝納怪物的隔間，暗示他們即將如怪物般毀滅文明秩序。被大幅削弱力量的活屍與受害者共處一室，顯見原本充滿威脅性的超自然力量，在現代化科技與建材打造的規訓空間裡，只是其中一具被剝奪自主性的受困身體。這截活屍手臂很快反撲監禁牠的代表，將前來逮捕 Marty 與 Dana 的機構探員牽制住，如《阿達一族》(*The Addams Family*, 1991) 裡那隻到處亂爬的「手」(Thing)，爬上倒地探員的臉，這一幕可說是同樣身為規訓受害者的怪物與人類祭品結盟，揭開復仇場面的序曲。Buckner 一家的活屍化來自早期活屍片的原理，因為遠古詛咒而形成，並非像晚近的活屍建立在病毒疫情爆發，傳染病患者被去人性化的恐懼。這種源自海地巫毒習俗的形象，與當代流行的活屍相比少了生理科學的依據，破壞中樞神經就能制止其行動的弱點變得不復存在，牠們就算被斬成碎塊，也還是有侵略人體的行動力。牠們的恐怖之處，不在於體液感染星火燎原般的散播力，而是怎麼樣都無法抹消其動能的頑固。

充滿韌性的特質完整延伸到活屍家族的小女兒身上，生前被瘋狂家庭謀殺，被迫成為活屍的她是家族中較為無辜的成員。她也是在地面上完整「倖存」到最後的活屍，其他成員都在追殺過程中或主角的反擊下暫時失去威脅性，因此可將她視為怪物方的「最後倖存女孩」。在大清洗場面怪物們開始產生主體意義，地位也隨之翻轉，而活屍女孩是最後一名成功抵達人類陰謀核心的怪物，甚至一斧頭把機構首腦劈死，等於逆向地令怪物占據受害者地位，產生一支對偶的恐怖片迫害敘事，實踐由最後倖存女孩親手終結威脅力量的結局慣例。與遠古邪神的超越地位相比，顯得跟人類差不多脆弱的怪物，終於向長久以來囚禁、役使牠們的人類——以機構首腦為代表——報仇成功。

三、大清洗作為顛覆的總結

Dana 與 Marty 來到機構大廳後，面對機構派出荷槍實彈的特勤部隊，Dana 說出「派對開始」，這是全片第三次出現這句台詞，接著按下標記「系統清洗」(System Purge) 的按鈕。清空整座收容系統如此重要的裝置，在主控面板上竟是這麼簡單直接的設計，就像傳統科幻片裡要毀滅世界或發射核武，只要按下一個巨大的紅色按鈕。現實中不可能設計得如此簡單，這類安排反映人類文明可以被科技與強權輕易毀滅的荒唐。《詭屋》中享受毀滅派對的主體，不再是任何握有權力的人類，而是兩種受困者：被迫獻身的人類替罪羊，與非人類的被收容怪

物。所有怪物自收容空間裡出來肆虐，一直到機構首腦死於活屍女孩之手，在人類受害者與怪物受困者兩個層面，都有被禁錮的踰越身體終於獲得解放的意涵。

片中「大清洗」場面體現三層意義，首先最被迫成為的祭品了解到自己的地位後，催生出向宰制體制反撲的意志。《詭屋》裡的年輕人，本來也是社會上無知地仰賴替罪羊機制才得以存活發展的人們，輪到自己被指定為祭品，並且跨入本來沒有資格觸及的領域，才意欲摧毀整個系統，徹底逆轉權力關係。男女主角是在與關怪物相同的玻璃容器裡發現真相，正象徵「人的惡意」也是極具威脅性的怪物。裡面關的是恐懼與憤怒到不惜將怪物放進人間的受害者，受困者對消費機器而言同時是「異物」(Featherstone, 2000)，他們懷抱著報復意識按下系統清洗按鈕，所欲清除的對象正是「剝削系統」本身。無論是機構權衡人命的效益導向思維，或是受迫害者的怒火反撲，從人類在玻璃陷阱裡與怪物並存的事實，都意味人類對同類造成的威脅與破壞有著怪物般的程度。

第二層意義集中在大清洗的另一群主要參與者——眾多怪物。從機構代表的人類社會去看，少數人類與怪物的犧牲是換取文明存續的代價，對追求秩序的社會而言，超自然、非理性與反秩序的力量必須加以箝制。反之就怪物的立場而言，其存續並不仰賴特定少數人的犧牲，對人類的殺戮更接近單純的天性使然，不追求秩序的怪物並不索求替罪羊，牠們渴望的是秩序解體後的狂歡，以及對所有人類一視同仁的毀滅與破壞。傳統意義上「怪物／人類」之間「加害者／受害者」的二分角色，在規訓的箝制下兩極翻轉，怪物如同人類祭品也是秩序機器的犧牲者。平時怪物們受制於機構，猶如一群被規訓的身體，而大清洗則啟動偏差個體掙脫規訓的契機。若將 Buckner 一家在地面上被主角群各別擊破，視為人類對怪物的公開行刑，那麼其後的大清洗橋段，更可視為觀刑群眾的暴動。各種踰越的身體開始拒斥權力部署，在此瞬間便出現暴力方向逆轉的不確定節日，比既有權力更容易獲得嶄新而龐大的力量 (Foucault, 1992a)。

Stam (2002) 提到 Bakhtin 的「嘉年華」(carnavalesque) 理論作為對抗霸權的傳統，在美學上拒絕形式的調和與一貫性，贊成不對稱、異質、矛盾與混和，這種造反的美展現帶有強大影響力的怪異行為。大清洗裡的群魔亂舞，各式各樣血腥怪誕的殺戮手法，雖然是人類掌權者的集體浩劫，卻同時是長期被禁錮的怪物們宣洩、解放的狂歡節。而各種恐怖文本的殺戮手法共冶一爐，也是本片作為必備血腥場景的砍殺類恐怖電影真正的視覺高潮。Stam (2002) 指出在嘉年華裡，所有的階級區別、障礙、規範和限制通通被暫時擱置，一種基於自由與親密接觸的溝通則被建立起來。完全以怪物們的主體位置解讀大清洗，確實是一場打破既有支配關係，對人類單方面強制「親密」接觸，來開展奔向自由的盛宴。而各種恐怖片元素在大清洗中，罔顧一般模式地隨意混雜挪用，也一定程度實踐對商業類型慣例的顛覆。

大清洗的能量要一直釋放到所有機構建置的規訓力量被抹除殆盡，「面對全景敞視建築有一種面對地獄模型的感覺，沒有人——不論是監視者或被監視者——能夠逃脫」（引自 Foucault, 1992b, p. 109，底線部分文字為筆者所加）。原本毀滅力量集中在由封閉空間劃限的祭品身上，與掌權的機構人員安全地隔離開來，到了機構被倖存祭品穿透以後，地面上屬於祭品的封閉空間，與屬於怪物的格狀空間被雙雙打破，機構也失去保護。機構員工被拉下安穩的旁觀者位置，所有人都成為怪物的直接迫害對象，浮現大清洗的第三層意義：替罪羊可能是任何人。「最高監察員在中央高塔監視囚犯；但是他同時也監視階層體系中的部屬。這位最高監察員不怎麼信任他底下的監督員」（引自 Foucault, 1992b, p. 110），《詭屋》裡看似掌握全局，主宰生殺大權的兩位主管，在慶功宴上紅色電話響起之時，一樣顯得無比驚慌失措。這個掌控祭品命運的祭司平台，本身亦受制於更高階主管的監督。全景敞視建築能夠監督自身（Foucault, 1992a），就像片中的秘密機構，不管相對是掌權的一方還是被權力加身的一方，每個人都在固定的位置上被其他人監視。監視的鎖鏈彷彿沒有止盡地縱向後退，無論從被收容者或管理員的視線，都無法確定權力的最高來源。在與原作沒有直接關係的《異次元殺陣 2：超級立方體》（*Cube 2: Hypercube*, 2002）與《異次元殺陣 3：前傳》（*Cube Zero*, 2004）中³¹，不同於原作拒絕回答營運方的身分，兩部續集都安排有中階管理人員的角色，而且他們都成為立方體的受困者之一。尤其是第三集，本來負責監控立方體的作業人員，因為不服從樓上主管來電的指示內容（這裡同樣以一具專線電話象徵無限後退的更高層監視權力），最後也被剝奪個人物品並套上制服，如同普通的無權者被丟進立方體裡。原來在控制室內無法自由離開的作業人員，其實也是正在被測試的人，就像 Zimbardo 的監獄實驗，深陷角色扮演的獄卒才是真正被檢視的對象。即使是相對運用權力的角色，也無法保證一定就處於安全無虞的位置，每個成員都可能淪為受擺佈的一方。

《詭屋》用一種相反的空間配置安排權力關係，有別於一般在空間高度上由高層統御底層的對應模式，劇中權力階層也呈現逆向地質分布，越往底層，權力位階越高。怪物們位居受害者所屬的一般空間下方，而中控機構又在怪物收容所之下，進而劇中機構人員屢次提到很怕「底下」的人又打電話上來。最終這個位於底下的機構首腦現身，但她腳下更有人類所忌憚與進獻的對象——遠古邪神。一層又一層的權力網羅，以漸次擴張的封閉領域，從下方將前一個宰制對象團團套住。而所有受害者之外的權力位階，全都埋在地底下運作，象徵片中邪神宰制的世界裡，所有階級成員也都是囚犯，沒有人是贏家（AlSayyad, 2006）。然而所

³¹ 在非首集導演接拍的續集裡，補充了立方體的來龍去脈，都有幕後權力方與相關實驗人員現身。唯兩部續作並無意承接原作，敘事上沒有合理的接續性，僅利用「充滿陷阱的立方體」這個密室設定，擴充科幻元素與恐怖情節，因此仍將《異次元殺陣》一片視為單一獨立作品討論。

有知情員工卻渾然不覺地享受週期性投入祭品換得的短暫太平，他們一邊執行「犧牲其他小我」的任務，一邊以祭品的劊子手下注、偷窺不知大難臨頭的祭品、對儀式的操作程序評頭論足。在慶功宴上他們追求異性、拍上司馬屁、八卦關於加班費的情報，毫不質疑地在社會穩定的幻覺上追求個人幸福。對短暫和平的成癮永遠索求下一個受害者（Featherstone, 2000）。其實任何人類都可以被剝除個人特質成為符合條件的祭品，每個員工在相對安全的位置上滿足自身慾望，同時極為矛盾地持續體現潛在祭品的身分。Girard（2004）提到機構的癱瘓消除或緩解了等級和功能的差別，為一切事物賦予既單調又奇特的外表。大清洗的混亂揭示機構員工一樣是被平息邪神所綁架的芸芸眾生，最終他們仍得回過頭去被怪物平等地虐殺。如同《電話亭》裡觀看者與受困者的區分只是一道幻影，原本通俗、血腥奇觀的觀看者，完全有可能變成奇觀的演繹者。運作出社會祭景與安全位置的剝削機制是一個幻象製造機，它本身就是極其廣袤的封閉領域，不只權力下階的成員在被剝削的位置上動彈不得，上層位階也一樣被籠罩在整個系統中。

第四節 祭獻秩序的迷醉與自願犧牲者的迷思

不同於《電話亭》與《泯滅天使》困境沒有解答與目的，以及《異次元殺陣》提供數字讓受困者對掌握規律抱持信心的假解答，《詭屋》乾脆為圍困給出一個過分清晰，甚至具有超現實色彩的誇張答案。片中少數人的犧牲延續社會安穩無虞的假象，以「邪神滅世」這種在現代已毫無意義的上古信仰作符徵，指涉現實生活賴以生存的宰制體制，政府或媒體以將過錯怪給少數人的方式，將他們的犧牲視為有合理解釋的特殊個案，由此社會秩序得以恢復，暴力事件也得到合理化。片中祭獻信仰講述對安定繁榮的欲望，取代真正安定繁榮的寓言。將結構性弊端轉移到空泛的邪神符徵，沒有面目的個人集合體，才是犧牲者血肉真正餵養的對象。迷信是統治者利用不確定的環境泡製出來的預期性幻象（Tuan, 2008），我們每日仰賴的社會結構也需要冠冕堂皇的理由，電影裡少數知情者拜的是邪神，而當代生活的圭臬則是資本主義拜物教。人群依賴主流價值提供生活目標，沉浸在難以掌握主體意義、荒謬又無力的處境，而祭獻邪神等於為「欲探詢意義而不可得」的苦惱，指出一個平面、單向度，充滿諷諷的文明目的。

具有古風的祭獻信仰原本旨在與未知的自然之力溝通，以展現臣服並祈求和諧，而本片將這樣的信仰特質移植進當代高科技社會脈絡，側面顯示跨國資本宰制、高科技全球監控，還有由視覺霸權主導的通俗娛樂麻醉劑。單一解答給人們喘息與忘卻不確定感的瞬間，再佐以嗜血與煽情的呈現形式，「看別人受折磨是我們的娛樂之一」（Suber, 2012, p. 280），而任何有效的解答對宰制建制來說都值得極力維護。Zimbardo（2008）指出意識形態捏造出一個看似令人憧憬的根本目標，以正當化達成目標必須運用的任何手段。對機構裡的每個成員而言，機構的

存在與執行手段具有無庸置疑的合理性，他們不覺得自己在行兇，只覺得這是一份很值得一做的工作。對他們來說，去人性化的祭品只有「受損的認同」。同時科層及部會分工的細膩體系，使參與者感到自身需要擔負的責任極少，讓迫害他人的事業更容易執行。

在機構員工以祭獻的劊子手押注時，Hadley 以強硬的態度伸手向 Lin 催討賭資，迫害系統會要求參與者付出某種代價作為抵押，不讓任何人當不沾鍋。每個成員一旦融入共犯結構，只能沒有退路地投入迫害事業。而新進的 Truman 拒絕參與，慶功宴時他也一個人站在中控室的高處掃視沉浸在派對裡的員工，象徵他位於相對的道德制高點。受害集團裡唯一清醒的是丑角 Marty，加害集團裡唯一清醒的是黑人 Truman，暗示霸權來自主流階級，而抵抗霸權的力量，較可能發自傳統上相對邊緣的位置。Truman 最後引爆手榴彈與撕扯他的怪物同歸於盡，可算是唯一並非死於怪物手上的機構人員。他對祭獻過程提出種種質疑，Lin 寬慰他說遲早會習慣，Truman 的反應卻是這「應該」要習慣嗎 (Lin: You'd get used to it. Truman: Should you?)，突顯自己身為幫兇的兩種適應機制。Truman 時刻抱持對共犯身分的自覺³²，Lin 則以效益主義的心態接受並融入團體。

整個機構沉浸在賭局揭曉的高昂氣氛裡，祭獻儀式的本身就有股派對般的歡愉魔力，他們期待血腥與色情奇觀、高潮迭起的動作場面。早在大清洗狂歡節以前，中央高塔的掌權者們，已先進入將兩種囚犯視為消費對象的節慶氣氛。Hadley 說明上級只在乎預定績效的達成，並不理會這種風氣，Lin 也為同事們開脫道：他們只是在釋放面對這份工作的壓力。Zimbardo (2008) 指出當一群志趣相投者決定縱情享樂，不顧後果與責任時，他們會暫時放棄對個人行為的認知和道德約束，是為集體去個人化的「狂歡節效應」。此外機構員工面對相較之下全然無知且脆弱的祭品時，也更容易感受到自己對其他人的支配和控制能力，因此樂趣與其說是來自他人的痛苦，倒不如說是因為他們在支配情境中體驗到的權力和操控感 (Zimbardo, 2008)。

Hadley 指出祭品不能以被懲罰的形式獻上 (They can't be punished.)，Sitterson 也說道他們必須「選擇」去忽視所有警訊。除了對恐怖片制式慣例的嘲弄，兩位主管明白點出「自願」犧牲者對迫害系統的重要性。Tuan (2008) 提到阿茲特克 (Aztec) 信仰對宇宙無法正常運轉的恐懼，使得犧牲者在崇高的祭禮下覺得自己死得其所。Girard (2004) 則指明受難者的自願其實有強制的成分在裡面，阿茲特克的創世神話裡，眾神舉薦一名臉上長著膿瘡的神祇，在眾神的圍列下「自

³² 事實上該角色的名字 Truman，即暗含他不願全然同流合汙，始終格格不入地對所見所聞保持「真實」認知的性格 (Truman = true man)。這個名字同時是另一個被困在人造環境，唯一在幻象裡生活卻保有真實感受與判斷的人物——《楚門的世界》的主角，Truman——即使名字另一方面影射的是剝削「真人」取樂的實境秀。

願」跳進火爐，燃燒自己成為照亮世界的太陽。「神話向我們保證沒有殺害，因為死亡是自願的」(Girard, 2004, p. 107)，然而在這則敘事場景中，迫害範式的前三種已達成：日夜不分的渾沌作為危機，犧牲者被動等待指定作為罪過，而臉上長有膿瘡則是方便的受害標記，只剩下集體暴力這項最後範式呼之欲出。Girard 的神話讀法提供與假想情境的對話：如果膿瘡神在火爐前逃走，那麼圍列的諸神勢必會向前靠攏，迫使祂跳入火焰。倘若這是一幅歷史中曾上演過的儀式場面，我們就不會懷疑這是對受難者的行刑，而祭司最擔心的只是受難者是否配合 (Girard, 2004)。《詭屋》裡有邪神即將毀滅文明世界作為第一範式，而根據機構首腦的解釋，祭品永遠要年輕的，則屬於受害者特殊標記的第三範式。至於第二範式——可供指控的過失或罪行——則由機構強加典型角色的罪名，來達成可供指控的條件，以及誘使受害者忽視眼前警訊把玩禁忌物品，啟動對自己的迫害。

Marty 於劇末再次提出祭獻何必如此大費周章的問題，Dana 回道他們不只希望我們死，還希望看到我們被懲罰。這種身心折磨其實與酷刑無異，受害者們既已被安置罪狀，支配階級自然會產生讓他們得到應有懲罰的權威感，把他們受的苦當作是活該，把明明由自己施加在受害者身上的後果，怪罪到他們頭上 (Zimbardo, 2008)。體制仰賴自由意志的假象來推動事態，將受難者的死亡包裝成自我犧牲，體制得以卸卻責任，以自然化的姿態享用祭品注入的能量。同時體制必須矛盾地提供隱晦的警示，以製造受困者必須為自己的決定負責，卻不妨礙各種誘因將他們引導至期望的方向。剝削必須出於受害者的「錯誤」，才能名正言順地將他們推上被消費的位置。體制不能公然因為個體符合需求或不符常態標準去懲罰受害者，懲罰對體制而言是消耗，一種折服力隨邊際效應遞減的自我彰顯。就像測試老鼠的迷宮，懲罰最多只能作為引導受困者遵循特定路徑的被動部署，要從他們身上獲取能量，必須植根於他們自作自受的表面因素。但事實是體制已預先定下幾乎無可逆轉的終局，卻又安排各種選項來營造自由意志的假象。如同《電話亭》大門敞開的邀請意味，眾多召喚物件的陳列誘使人去觸碰，無論選到什麼東西，都沒有免於被殺的命運，換來的只是不一樣的殘酷死法，結構本身根本沒有配置任何出口。

第五節 小結

原文片名以「森林裡的小木屋」為題，看似直接點出片中主要場景，實則是以砍殺類恐怖片慣用場景的直白描述，誤導或遮掩本片真正的企圖與劇情走向。Clover (1992) 歸納出林間小屋、荒棄大宅及複雜的地道，一直是砍殺類恐怖片慣用的「恐懼場所」，它引導角色與觀眾逐步發覺隱藏在場所脈絡下的不堪過往，並隨線索浮現一併進行殺戮敘事。這類空間一開始都顯得無害甚至舒適，在各種大意與褻瀆的行為慣例之後，才徹底展露出它危險的一面。以本研究的論點觀之，

此類封閉場所並非等到最後才給出解答與外觀的等同物，它一開始就呈現困局舞台的樣貌，並持續釋出有關迫害真相的訊息，僅同樣於劇末揭曉角色能否企及出口的答案。作為後設恐怖片的《詭屋》，可說是裹覆相同外衣的例外，小木屋本身並非最終封閉空間，裡面與殺手背景的故事也完全與真實情況無涉。在一般砍殺類電影裡，殺手潛伏的恐懼場所經常幽暗潮濕，惡意從猶如子宮般的環境竄出（Clover, 1992），本片活屍一家確實是從周遭陰濕的林地破土而出，小女兒的日記裡也記載著這個家庭扭曲殘暴的過去，然而這一切都是機構方的安排，小木屋及其內的不詳暗示全都是推延真相的空白符徵，即使受害角色被殺滅殆盡，也絲毫不會增進對加害者的了解。因此必須經由翻轉，才能從最表面的傳統敘境假象，進入後設主宰的領域。原本已死的 Marty 再度復活於螢幕之上，這種傳統砍殺類電影裡幾乎不可能會有的安排，讓他有機會指出地面上的暗門，遂能突破有如《楚門的世界》不知情素人演員所屬的人造日常空間，了解到那其實是攝影棚，繼而進入編導所屬的製播空間。Clover（1992）也提到恐懼場所的封閉性，她指出受害者通常會在前期以為躲在那些空間裡，將門關上、房間鎖上或堵上出入口就安全了，然而接下來就是殺手對這些障礙的侵入式破壞，原本期望阻擋殺手的牆面，反而將受害者牢牢困住。《詭屋》真正的真相與外觀也經由這層意義上的翻轉而現身，原本作為甕中之鱉的是小木屋裡的主角群，待他們潛入地下並將怪物釋放出來以後，封閉機構搖身變成令幕後黑手無路可逃的恐懼場所，由此封閉空間最本源的外觀——邪神頭上的巨石陣——才得以顯露出來。

除卻這層超現實的剝削源頭，切實的窒息處境還是由人類組成的秘密機構貫穿。片中他們用各種方法帶走受困者的個人獨特性，製造他們的恐懼與挫折感，他們沒有任何隱私，沒有什麼是不被觀察的（Zimbardo, 2008）。犧牲少數人以服務宰制體制的壓迫力量，可能根植於封閉空間發揮作用，或是被封閉空間的處境所象徵。以血祭祈求太陽繼續升起的阿茲特克人，恐懼對象擴及整個宇宙（Tuan, 2008），《詭屋》這則後現代神話的祭獻秩序也綁架全世界，所有人都被迫參加，系統裡的每個人既是潛在受害者也是結構性幫兇。AlSayyad（2006）提到電影《大都會》裡，巨大的工廠機器在主角的幻覺中化成 Moloch³³，無情地吞噬底層工人，象徵資本主義對勞工階級的剝削。如果說封閉空間的負面性象徵社會壓迫，那麼當部分社會秩序依靠無權者的犧牲來延續，則可說封閉界線已將社會整體籠罩。

³³ 孕育於古西亞文明的神祇信仰，中文或譯為「摩洛」。其信仰特色之一是必須定期以燔祭獻上兒童，才能換得摩洛神的息怒。

第五章 結論：圍困敘事的比較分析與批判 內涵



第一節 形式差異與共同結構

一、寫實與非寫實敘境建構

本研究三部主文本，都以最表面的空間形式命名，分屬於真實世界存在的場所（電話亭、小木屋），以及抽象化的空間概念（立方體），從這裡就顯示了三部電影各有不同的寫實程度。《電話亭》場景奠基於真實城市脈絡，直到最後登場的地下工廠，雖然略具反烏托邦科幻氛圍，但依然屬於現實世界可以打造出來的環境。影片中段行經報廢汽車場的畫面，進一步引申可與巨大電磁鐵處理廢棄物的作業意象呼應，祕密工廠是將真實世界的作業手段移植到異質的處置對象。同時故事從寫實的生活情境展開，主角一路上遇到的各種物質面、社會性與制度性的圍剿，全都是真實個人在日常生活裡可能遭遇的威脅。《異次元殺陣》則建立在徹底虛構、超出當今科技的科幻化場景，它有如某種原型般的極簡造型，並不直接指向任何明確的真實場所，必須透過構成與特性的分析，才能進一步掌握此種空間概念，連結到哪些現實場所的局部性質與象徵意義。此外故事沒有寫實開端，現實生活情境只存在個別角色的自述之中，劇情從一個堪稱莫名其妙、荒謬的狀態切入，等於人物只攜帶個人性格與價值認同，直接化身為敘事需要的能動身體。劇中角色衝突處於去模糊化的「理想」情境條件，突顯不同立場折衝的機制與本質，移去任何抑制要素使得衝突上升到最大規模，因此反過來看，它同時是較難於現實生活中經歷的「全面失序」。《詭屋》使用風格化的寫實場景，校園生活的景象與森林裡的小木屋本身是寫實脈絡，其呈現方式與傳遞的意義則是青年恐怖片的慣例內涵。封閉空間整體則兼具寫實與非寫實元素，除了傳統恐懼場所的寫實部分，地面上的高科技力場，地面下的電梯陣列屬於高概念的科幻空間。至於深入地底的機構本體，其營運方式亦具有科幻色彩，但如同前面提到當代軍工複合體的祕密地下基地(頁32)，在公眾認知以外具宰制地位的類似形式場所，確實存在於現實社會。故事也從類型風格化後的寫實生活情境展開，甚至連加害方的軸線都在現代白領辦公室的脈絡之中。與場景的構成相同，敘事朝向寫實與非寫實的兼併發展，除了恐怖片本來就會將程度不一的超自然要素鑲嵌進日常生活，劇末甚至宣告寫實框架其實一直都建立在非寫實的基礎之上。

縱觀而言，《電話亭》的場景與故事不僅始於寫實情境，也始終緊扣寫實脈絡發展。正是這種寫實之下極為異質的可能性，將這類社會生活恐懼的荒唐與驚

悚徹底襯托出來。《異次元殺陣》所有部分全由非寫實元素構成，科幻場景配上超現實的開場。完全虛構的空間基礎，也是立方體外觀缺席的理由之一，科幻場景具有承載創作者論述的功能導向，不必然打造得全面而完整。主要處理的是寫實恐懼的放大，雖然過度去脈絡化使得暴力像是有點無限上綱，但卻是根源於一般人際關係裡的不安因子，有寫實線索作為底蘊。《詭屋》的故事由寫實情境導入，場景由日常空間逐步進展到建立在真實空間上的科幻場域。雖然本研究將劇中恐懼主體，連結到全控社會與剝削性制度的批判，但終末整幅恐懼圖像卻突然擴張成存在神格地位的超現實場面，徹底溢出敘境內的既存現實。

二、角色隨機性與怪物等同物

本研究三部主文本都否定個別角色的主體性。《電話亭》的主角從頭到尾都被隔絕聲音傳達，主體性的深度只存在主角自己心中的各種不堪感受。《異次元殺陣》對主體性的探詢是功能性的，人選暗示每個受困者在脫困過程發揮某項單一作用，而剝奪個人物品與一致化的衣裝，將個別主體脈絡排拒在封閉空間之外。《詭屋》則因為機構釋放化學物質將主體特質剝除，每個受困者複雜的主體意義化約成數種扁平的角色形象。就像《極光追殺令》，所有城市住民只是外星主宰操弄不同敘事版本的工具，他們的記憶與自我認知被移除並隨意覆寫，宰制方只需要能夠執行、展演指定意識內容的肉身載具。角色的動機、性格與生命經驗變得不再重要，他們的形象與動力能否承載劇本的走位指令，演出有如觀察實驗結果般的後續情節，才是角色的重點。

恐怖片裡殺手的種類遠比受害者的種類多 (Driscoll, 2011)，運作出創意死法的加害方，比起展演這些血腥場面的受害者更具主體意義。封閉空間電影也有同樣性質，它亦向電影觀眾呈現單向可視性，環繞著死狀的視覺敘事成為觀影者消費的主體。例如《異次元殺陣》全無台詞的 Alderson，一上場就為示範立方體陷阱而死。《詭屋》最缺乏著墨的 Holden，純粹被用來誤導英雄替補的人選，並體現遵從類型慣例的徒然死法；Jules 只為了承擔窺淫與血腥的凝視慾望，服務商業恐怖片全然無深度的女配角慣例。換個角度去看，不問性格與經歷的人物，其實是可以任意抽換的主體位置。進入《電話亭》的可能是任何人，偌大的地下倉庫有無數人死於相似死法；另一名完全缺乏個人脈絡的受困者，他的登場純粹只為了以死亡預示主角的命運。任何角色處在該情境都是一樣的下場，強調所有個體其實都可以被輕易抹煞主體性的現實危機。由此敘事上的「隨機性」相當程度貫穿三部主文本，拒絕滿足觀眾對結局應該吻合善惡果報的期待，是與一般商業電影最大的差別之一。《電話亭》的主角與所有其他電話亭的受困者下場一致，沒有任何特別的救贖可能，彷彿影片只是選定其中一個受害者的視角，引領觀眾進入社會迫害下的人民處境。《異次元殺陣》每個角色在中段以前都具有刺眼的瑕疵，難以令觀眾代入、支持，無法將某個角色視為敘事的當然主體。警察起初

的英雄形象馬上混入不懷好意的表情，預告後面的行為變化；建築師一開始就展現憤世嫉俗、共犯結構的性質。看似純真無助的女學生，屢屢表現出對 Kazan 的刻薄；即便是充滿正義感的醫生，也因為歇斯底里的反應而難以得到認同。至於無法自理的弱勢角色 Kazan，於一般商業敘事裡經常是薄弱的存在，作為製造恐怖或感人橋段的消耗品。這樣的安排為際遇的隨機性奠定基礎，預示不全然符合救贖與懲罰條件的結局。

《詭屋》在好萊塢商業血統下，首先給出對應預期下場的鮮明角色形象，進而如後設電影語言提示地將某些角色的下場顛覆。將具有救世主與霸凌者雙重潛質的陽剛男性角色 Curt 早早拉下舞台，再將承繼順位的英雄人選 Holden 剪除，這裡隨機性的來源是對傳統意識形態的後設操弄；然而它還是不能免俗地服膺傳統角色待遇，讓對應蕩婦的 Jules 最早身亡。搖擺於順應或顛覆傳統意識形態的兩極，則有最後倖存女孩 Dana 的反抗意識（順應）與向機構臣服（顛覆）。Marty 的丑角位置經常在好萊塢邏輯裡作為階段性的消耗品，或是以英雄角色跟班之姿倖存到最後，然而他一語成讖的先知表現，使他獲得復活的機會，頂替為全片英雄。由此可衍生出本研究主文本與主流商業電影的另一項差距：「去英雄化」。同樣基於某種冷眼縱觀全局的清醒，而獲得近似英雄地位的是《異次元殺陣》的 Worth。透過他的自白，開始照顧弱勢與抵禦霸權，以及呼籲眾人自省的台詞，使他反動與立方體共謀的負面形象獲得平反與合理化。Suber（2012）提到「反英雄」（antihero）比較契合時代氛圍，他們可能在劇中展現種種缺點與惡行，卻在關鍵時刻做出與平常不太一樣的英勇舉止。此種非典型英雄的運用同時形塑出另外一種形象追求的取向，本研究的例子他們拒絕參與（Marty）或放棄希望（Worth）的作風，成為「眾人皆醉我獨醒」的象徵，或是對超然物外的標榜。

受害角色群的對立面是施加迫害的實體，除去封閉空間的幕後黑手、旁觀者與獨裁寡頭，就是各種直接製造性命威脅的存在。封閉場所沒有其他間隙的《電話亭》無法分離出這類對象，而在《異次元殺陣》裡是花樣繁多的機械陷阱，《詭屋》則是形象鮮明的怪物群，二者可視作互為等同物。Suber（2012）指出怪物通常是某種「中間人」，它們可能介於生與死之間，像吸血鬼或殭屍之類的活死人是常見的例子；又或者是人與其他「怪東西」的結合，像是半人半獸的狼人，介於人與機械之間的機器人。《詭屋》裡的活屍家族即屬於非生非死的例子，其他陸續登場的怪物，甚至直接就是上述提到的種類或近似物。而《異次元殺陣》的陷阱，具有一種啟動後即自主對人體進行切割與破壞的機器形象，與《詭屋》裡的蠍型機器人頗為相似。Suber（2012）針對電影裡的邪惡（evil）力量，將自然、科技或超自然因素並置討論，也就是將邪惡擴展至對人類有害的各種勢力；他另外提到將機械式行為套上活人的恐怖效果，像是一到滿月就一定會變身的狼人、停不下來的連續殺人魔、一直咬人的鯊魚，或一直殺人的機器人。由此可對照出《異次元殺陣》裡比較不具人類或生物形象的機械陷阱，與各種其他類型的

劊子手所具有的同質性。前面提到強酸陷阱的噴出口在前後剪接的對比下，像是一隻機械眼睛（頁 50）。Clover（1992）分析恐怖片裡「侵襲的凝視」（*assaultive gaze*），加害者的瞪視直接連結到對受害者的戕害，在這裡機械陷阱的眼睛盯住它的受害者，如同《詭屋》電梯序列裡魔王對 Dana 的凝視，這個畫面賦予機械陷阱擬人化的性質，成為鑲嵌在房間裡的自主加害者。

《詭屋》裡能自主移動的活屍不算真的活著，而《異次元殺陣》機械陷阱的動作反而有如逼視的眼睛，兩者都具有一定程度的中間性，因此更重要的結構性差異，在於它們與各自立方體單元的部署關係。《異次元殺陣》中的集結場所本身就有危險性，毀滅力量以陷阱的形式分散隔離於各單元內，裡面的人被迫於無法判斷安全的情況下，在非人性的空間裡移動。而《詭屋》裡的人物在集結後才轉移至事件發生的舞台，並且該空間本身不具有危險性，要等到分散隔離在各單元的「移動式陷阱」——怪物——被釋放進森林，原本屬於人的空間才與非人性空間重疊。前者是鑲嵌在小隔間裡的陷阱，與被迫在其中流竄的人物；後者變成從小隔間裡釋放出陷阱，在本來的人性空間裡流竄肆虐。在封閉空間的電影文本裡，劇情由眾人集結展開，意思是封閉空間裡的受困者到位以後，圍困情境方始成立。

《詭屋》裡 Dana 將系統裡所有怪物釋放出來，原本分散的陷阱也像人物的集結一樣集中到大廳，展開第二階段以怪物為主體的殺戮敘事。第三章指出屬於人的空間與非人的空間一旦重疊，必定為人物身體帶來毀滅（頁 50），怪物們四散到機構的各處，全面滲透屬於人類身體的空間，人性與非人性的空間徹底合併，不再是人物被迫在非人性的空間裡移動。各自流竄的人物與陷阱，在屬性已混同的空間裡隨機遭遇，原本人性空間裡的每一處皆均質化，任何地方都是可上演人體毀滅的場景。

三、懸置時間與破壞性回應

《電話亭》主角從受困到送入地下工廠，沒有經過天黑，在廣場上同樣一批圍觀群眾沒有散去過，在運送過程中電話亭作業員也未曾下車休息，可見影片歷時集中在一天之內。主角的受困從一大早的通勤時段開始，其後未曾表現出如廁或體力耗盡等生理極限，除了影片選擇性的事件呈現外，暗示整段受困到秘密處置的過程，甚至集中在當日白天的一段時間之內。相較之下《異次元殺陣》的立方體之內，與外界脈絡的隔絕同時移除時間參照物，眾人無法知道晨昏變化，沒有外界景物的更迭可供參考。對劇中人物而言，交替經歷高壓、恐慌，與偶爾完全沒有斬獲的漫長探索，足以延長或壓縮一個人對時光流逝的主觀經驗。對電影觀眾而言，角色進行過兩次稍事休息的片段，期間又穿插數次表示沒什麼重要事件的時段已經過去的蒙太奇段落（*montage sequence*）與省略式剪接（*elliptical editing*）（Bordwell & Thompson, 2008），觀眾無法確知在某個事件之前他們已經探索過幾個房間。另一方面人物本身的細節變化提供一些時間流逝的線索，每個

角色顯示嘴唇越來越乾的化妝，代表經歷一段愈形炎熱與沒有飲水補充的時光；每個人漸漸變成赤腳，代表他們又以靴子測試出幾座未於畫面呈現的陷阱房間。Kazan 曾欲在房間中央小便而被 Leaven 嫌棄，醫生趕緊把他拉到一邊，除了突顯人際間的緊張，動作本身也暗示在漫長的時間裡，其他角色在鏡頭之外也會滿足如廁等生理需求，甚至對該怎樣在立方體中小便有一定的共識。無論是角色還是觀眾，都很難判斷受困歷時究竟有多長，只能就瀕臨身心極限的程度推論，應該近於一天將盡或略超過一天的時段之內。《詭屋》的受困者白天抵達小木屋後，至湖邊玩水接著晚上開始派對，從進入受困現場到活屍入侵，集中在當日從白天進入夜晚的時段裡。之後屬於砍殺類恐怖片的動作情節，佔據約三分之二的影片歷時，受困主角持續地處於驚慌失措的狀態。這類電影進入敘事主題後，幾乎不可能展現受困角色的其他生理需求或隨之而來的生理極限，敘事會保持快節奏地集中在主角被侵擾的下場或回應；而且幾乎不會有暗示一段時間已經過去的省略式剪接，在緊張氛圍下每個時間點都是當下驚悚事件的最新變化。從角色抵達小木屋到最後顛覆整座機構，可能也幾乎將一日耗盡直到深夜，但卻給觀眾一種不斷接續下一場事件的快速遞進感。

就敘境內的時空而言，前面提到沒有意義的封閉空間拒絕帶領他們到任何地方，於是受困者被迫活在延伸現在式的時間中（頁 75）。資源流動的隔絕體現為不足或維持在固定的形式與數量（例如監獄），這點與空間形式自我反覆與缺乏變化的「匱乏」相呼應，它們同屬於「若不是輸入的刺激不夠，就是只有同樣的刺激重複出現並無法與之協商」的負面因素。受困者無法改善環境與際遇，進而不再顧及行動的後果，好人也會開始做壞事（Zimbardo, 2008）。因此封閉的不只是空間，還有時間，沒有徒刑期限的困境拒絕進展到下一個階段，就算環境有自主變化，多半也是在加劇劣勢，例如陷阱機關啟動、獄卒變本加厲的虐待、被塞入更多受困者，或者是空間本身作為資源逐漸縮減等等。制度性環境只期待一致性的集體反應（Zimbardo, 2008），每個受困者都必須勉強適應災難化的狹窄場所，由此口語或肢體暴力不見得來自特定性格、生活經驗或人類「隱密的天性」，更像是對建成空間與被迫形成的社群產生的回應（Taylor, 2002）。維持不變或逐漸惡化的無限期延續裡，唯一能改變的是受困者回應壓迫的激烈破壞行為。

如果封閉環境還能夠被污損，受困者的掙扎會進一步製造污損；而無論環境能不能被影響，受困者的破壞行為都會指向自己或其他囚徒。《異次元殺陣》的毀滅來自對其他受困成員的恐懼勝過外來威脅，《詭屋》人類祭品的遭遇來自犧牲少數的效益主義，機構人員所承受的威脅源頭也不在於各種怪物，而是憤怒人類的反撲。其他像《末日列車》底層車廂的武力反抗，以及來自中高級車廂的嫌惡與壓制，顯示所有車廂其實都是牢籠的本質。《絕命鈴聲》則建立一種特殊的獨囚模式，受困者的個人生活脈絡完全被保留下來，甚至封閉空間與外界還保有視線和聲音的雙重穿透性。主角被匿名狙擊手威脅不可離開電話亭，他自身的安

全從來沒有被直接危害，反而是電話亭外的一般市民被無差別地槍殺。怎樣都不肯出來的受困者，成為外界自由之身攻擊與恐懼的對象。

不論是受困者之間、受困者對外界人物，或是外界人物對受困者，幾乎所有以封閉空間為主舞台的故事，都會處理人際間的恐懼與猜疑。社會生活的片斷化，將主體暴露在人們隨時可以彼此反目的侵略性面前(引自 Balmain, 2008, p. 144)。人表現出非理性及破壞行為的潛能，以及對陌生人的恐懼，這兩者之間形成互為因果的負向循環。對他人的恐懼不須要得到實際證明，僅透過想像，恐懼本身就會運作出再被他者所恐懼的行為，而封閉空間會助長這種作用。負面集體效應要不是從外界發出，一齊針對內部失去自由的倒楣鬼；就是在受困集團內部流動，彼此針鋒相對，在很多場合下兩種情形都會發生。封閉界線就是區隔或切割主體性的界線，一方面它分隔出不平等的態勢，形成可投射恐懼與蔑視的客體；另一方面它分離出模糊的情境，使受困者原生脈絡的線索消失，因而在彼此眼中，他人的主體性顯得曖昧不明，值得猜忌。封閉界線迫使受困者必須與內部或外部集團，進行難以平衡或對等的互動。

四、揭曉困局真相的三段式敘事結構

前面提到尋找出口的過程，等於在探詢結構背後的真相(頁 75)，在敘事裡出口的有無與形式，經常指涉與幕後元兇相關的訊息，兩者分據同一個符號的符徵與符旨。所有封閉空間故事最後都會以某種形式處理圍困的終局，如果是災害或意外所造成，展現的是受困者與彼此或環境協商的成果，在畫面上可能以逐漸拉遠的鏡頭，拍攝歷劫千辛的受困者成功逃離的場所外觀；亦或是受困者仍然得繼續待在裡面，表現出囚籠整體牢不可破的意象。如果是明顯的人為因素，或劇情安排出乎意料的陰謀轉折，則敘事末尾著重於與幕後黑手相關的訊息，但不保證能讓人充分認識他的身分與意圖。接收故事時，我們觀眾一方面與受困人物一同走過封閉空間的試煉歷程；另一方面，我們也與受困者一起等待困境給出一個放不人及原因為何的答案。線性敘事都有一條指向所有折衝究竟結果如何的動力軸線，而封閉空間故事裡的這個終點，通常是出口及其幕後真相等同物的揭曉，在此前提下，可歸納出封閉空間文本的敘事結構。

從《電話亭》的三階段地景敘事為例，第一階段的公寓廣場作為受困現場，主角進入封閉空間，敘事由此展開。這個階段代表受困角色「集結」完畢，不論是單人還是多人受困者，所有或大部分主要角色進入受困位置，圍困態勢隨之成立。第二階段環城遊覽的運送過程，受困者在封閉空間裡使盡渾身解數向外界求援，卻只更加突顯困境的艱鉅。此時期的主要事件是人物抵達受困位置後，展開一系列「嘗試脫困」的探索與移動。從確認封閉環境的邊界，質詢圍困的目的與肇因，各種理論相互競爭，突圍或抵抗的實質作為，到物理空間或社會情境的回

應或無回應。受困者的身體主動或被動、實際或表面上地朝向脫困這個目標「運送」，等同於往封閉空間的界線逼近，是受困者的緊張與焦慮最為賁張的階段。第三階段地下工廠代表的神秘機構登場，一定程度揭曉了造成困境的背後主導力量。通常要等劇情到中間以後才會進入這個階段，此時期的重點集中在拘束力量的源頭本身。不見得都是機構化的箝制因素，受困者可能很早就知曉困局的肇因，但會對現狀之嚴峻或箝制因素有進一步認識。換句話說，這是「宰制力量現身」的階段，不論它以清晰或隱晦地方式呈現，這個階段指出與圍困來源有關的訊息，或是強調困境的規模。

	電話亭	異次元殺陣	詭屋
集結	主角隻身一人主動走進看似尋常的電話亭。	被擄獲的六人湊巧移動到同一房間。	相約的五人被誘導到特定地點。
嘗試脫困	雖偶有外人相助，但多數時候只能無助地拍打玻璃。	以身體移動探索並歸納立方體的運作規則。	無法突破無形力場束縛，輾轉發現入侵地底空間的途徑。
宰制力量現身	神秘工廠現身，但不知幕後黑手的身分與意圖。 現身程度：中	各種跡象顯示有人在持續監視，但從未現身。 現身程度：低	一開始就呈現迫害者的身分，到後來甚至給出一個誇張、明確的理由。 現身程度：高
發展形式	依順向時間敘事展開，搭配空間平面移動揭露最終目的地。	三階段敘事疊合在單一時空間的複合體裡，由角色移動來呈現階段性。	順向時間敘事鑲嵌在垂直下降的分層空間中，越往地底越接近真相。

表 5 三部主文本的三段式敘事結構對照³⁴

資料來源：筆者自製

每部封閉空間文本的三階段進展方式各有不同，以本研究三部主文本而言，《電話亭》將階段重點配置於封閉場所在空間中平面移動所經過的各個節點，最後宰制力量雖然明確地以物質性的工廠面貌現身，卻沒有為任何疑惑給出實際答

³⁴ 這裡令人聯想到戲劇與電影的「三幕結構」，Suber (2012) 提到現代電影經常以一看就上鉤、充滿戲劇張力的鏡頭作為開場，取代從前以平和或介紹性段落引入角色與場景的第一幕。以本研究的三部主文本為例，《詭屋》的開場可算是以青年電影引介角色的慣例，建立角色的形象與集結到受困現場的目的。然而《電話亭》與《異次元殺陣》，它們運用的角色幾乎完全去脈絡化，一開場就毫不遲疑地就將角色塞進主要衝突裡，更接近以受困事實確立，來標記故事開始。

案，但至少已提示禁閉源頭工業化、極權監控、人為陰謀的性質。《異次元殺陣》的三階段敘事疊合在單一時間與空間複合體中，由角色的移動與機械空間的回應呈現其階段性。環境中一直充斥著有人為力量在背後主導與監視的線索，但幕後黑手從未現身，受困者探索的成果最後只能告訴我們，迷宮頭尾相連的明確惡意，以及即使抵達出口也無法保證平安脫困的未知命運。《詭屋》的三階段敘事隨向下運動開展，敘事與時代焦慮的順向時間軸，同步鑲嵌在垂直下降的分層空間。幕後黑手始終是另一支敘事主線，然而其目的為何，類似情形通常無解或「不求甚解」，本片卻給出一個過分清晰且非常誇張的巨型理由。

各部主文本從電影類型、表現手法、內容主旨到封閉場所的形式都迥然不同，卻可以用圍困敘事的三段式結構來加以整理。我們看到受困者反抗拘禁力量的過程中，頻頻遭受誤導與毀滅性打擊，而透過這些細節，文本同時向受困者及觀眾透露困境的源頭，或是再三強調其凶險、拒絕協商與不可迴避的本質³⁵。封閉空間文本很適合用來討論不可違抗的宰制力量及其物質表徵，還有被這些因素加身的受縛者，三者間的動態關係。而本研究的三部電影，困境的肇生都源自系統化、機構化的陰謀，敘事皆暗示或明示背後藏有受益於宰制情勢的權力位置。即使是自然或意外形成的拘束力量，無助的受困者一樣會於心中再現出背後有某種歹毒或頑固的意志在與自己作對，像是「我做了什麼要被這樣對待」的天問，就是人在困境中對特定神祇或不特定意志的探詢。而權力觀點帶來社會性的分析優勢，受困者探詢的對象開始有物質依據，苦難處境經由陰謀論變成有人因此受益的被剝削位置。在此前提下，脫困行動及其相應反制也傳達出更複雜的訊息，事涉如何能從宰制體制真正逃脫的策略與反省。

第二節 逃逸的空間化分析：內殼、外殼與過渡空間

《電話亭》的地下墓穴將個人的不幸拉升到社會的危機，被監禁的理由要往一個更大的宰制結構裡尋找。《異次元殺陣》清楚揭示大型與小型封閉空間一直是一個連續的整體，就算跨越了拘禁身體的細部範圍，往往會發現外面還有一層更廣大的封閉力量。《詭屋》裡殺戮從地面上的封閉祭壇，擴展到整座地下機構

³⁵ 其他封閉空間電影的例子，《救生艇》的背景在二戰，一艘商業客船與德軍U型潛艇被雙雙擊沉，兩邊的倖存者逐漸集中到一艘沒有其他功能與物資的救生艇上。最後他們遇到一艘德國軍艦，正欲向前求援時該艦卻被遠方盟軍軍艦擊沉，這幕突顯圍困的真正肇因——戰爭本身——自我毀滅的本質，不論何方成員都是戰火籠罩的受困者。《飢餓遊戲》裡從全國各區選拔的參賽者——「貢品」(tribute)，一個明顯與替罪羊機制呼應的稱呼——被迫往中央政府打造的高科技競技場集結。他們經由自相殘殺，爭奪活著出去的唯一名額，而最後的倖存者還要接受主導整場殺戮遊戲的國家元首表揚。《末日列車》最後少數底層倖存者來到車頭，終於見到打造列車與決定內部運作機制的主人；而即便擊倒有如這個世界的神一般的剝削源頭，所有困在列車上的乘客，仍然要面對列車外難以謀生的核子寒冬。

被毀滅，意味除了指定的少數犧牲者，依賴替罪羊機制維生的所有階級，也都可以成為給怪物屠殺的祭品。三部電影都從單一封閉空間過渡到大結構封閉空間，封閉界線擴大的場景遞移模式，就是受困角色認識圍困規模或幕後成因的途徑。

一、內殼與外殼的踰越意義

從物理上最小的封閉單位——各別囚室的構成——出發，三部主文本都呈現一個困住身體的小格子，連結到無數同樣形式與功能的小格子。格子裡令人驚恐的內容物，以及格子本身的無盡堆疊，都加深無法逃脫的絕望感。在它們綿延的結構之外，全部都還有另一層更大的硬質牆體圍繞：《電話亭》工廠的牆壁，《異次元殺陣》包覆矩陣的外殼，以及《詭屋》的整座地下建物。受困者在邁向自由的道路上，眼前橫亘著許多道物質阻礙，而每一道都非常難以跨越。Featherstone (2000) 將《異次元殺陣》分成內外殼來討論，他指出受困者在內殼房間牆壁之間穿越，總是被立方體不間斷地再秩序化，他們只能表現出自我包含的無效移動，剩下逃生慾望不斷以「假踰越」(pseudo-transgression) 式的能量回饋給立方體機器。相較房間牆壁內殼，包覆立方體矩陣的金屬外殼，是一層遙遠而絕對的界線，只有 Foucault 的全景敞視觀點能加以掌握。進一步推展這個觀點，第一個跨到房間之外的是 Holloway，但卻是經由無視遊戲規則的手段強迫達成，並馬上付出性命代價；相較之下，積極摸索正確規則的 Leaven，是第二個幾乎要跨到外面的角色，她沒有也無須讓身體真正移出內殼，僅於等待接駁房間下降至定位時，探頭出去觀察自己的推論是否正確。立方體內殼是一個拒絕直接突破的界線，非法的跨越不具意義，合法的跨越只是朝向深陷或擺脫假踰越循環的階段性過程，不保證後續突圍能繼續取得成果。

Foucault (1977) 提到「界線」(limit) 與「踰越」(transgression) 彼此互相依賴才能產生意義：完全不能跨越的界線並不存在，而踰越如果只是跨過幻覺或陰影則沒有意義。因此在討論界線時，就已經隱含與之相應的不同踰越意義。《異次元殺陣》的內殼踰越提示「遵守規則與否」的辯證³⁶，非法踰越總是無效，合法策略可能成功也可能徒勞無功。對照其他電影的脈絡，《電話亭》徹底剝奪空間的互動性，對束手無策的受困者來說沒有從內部踰越的可能，也沒有遵不遵守規則的問題。然而從外界助人者的角度觀之，消防隊員捨棄一般狀態下與門和門把互動的日常法則，從頂部破窗而下，一度是最有機會幫助主角走出內殼的做法。《詭屋》地面上由高科技立場封鎖的表層範圍，反而是整座封閉機構裡被重重包圍的最核心，這個相當於內殼的場所本來就設計成沒有任何出口，是被機構忽略

³⁶ 其他電影的例子，《末日列車》底層居民違抗在車廂間流動的身分資格限制，突破所屬車廂的抗爭被視為武裝暴動。《飢餓遊戲》中唯一能走出生死擂台的是遵守遊戲規則的最終贏家，最後只剩下女主角與友伴倖存時，兩人以雙雙自盡要脅主辦單位，才破例讓兩名貢品活著步出擂台。

的 Marty 找到通往地下的暗門，侵入祭品沒有資格涉足的維修空間，才層層跨越到最深處的權力中樞，那裡同時是包圍力量的最外層源頭。

內外殼經常不只是兩層界線那麼單純，它們應理解為一組相對概念，在強力束縛的封閉結構裡，受困者無論突破多少道障礙，很容易發現眼前的障礙之外總是還有另一層障礙³⁷。立方體彷彿穿越不盡的房間牆壁，《詭屋》向下朝機構核心逼近的層層關卡，以及《末日列車》為了抵達車頭而必須跨越數節車廂。界線的擴張並不只是踰越向外的發現過程，若將束縛感從物質介面延伸到社會箝制，受困者出於脫困的算計或失控，也會製造出更強烈的束縛。在看似已經是囚禁人身的邊界以內，還可以發現更小的具有圍困意味的單元，它可能是較小的禁閉空間，或是更弱勢的被包圍核心³⁸。《異次元殺陣》裡遭受集體圍剿的 Kazan 與 Worth，是兩處比起他人更不利於生存的位置，前者屢次有人提議要拋下他，後者則被施予「罪有應得」的暴力洩憤。後期承受警察暴力威脅的 Leaven 瑟縮在牆角的肢體語言，也在物質和社會面封圍出無路可逃的受害地位。《詭屋》裡小木屋的房間可由機構中控上鎖，形成一處讓祭品更難逃脫的恐懼場所。

AlSayyad (2006) 描述規訓部署的兩極，其中一端是實質的封鎖 (blockade)，分布在社會邊緣的封閉機構，內部具有囚禁、阻斷通訊、懸置時間等負面功能。另一端是全景敞視主義 (panopticism)，它讓權力的運作更輕、反應更快，從原本例外式的規訓狀態，提升到全面監控的規訓社會 (disciplinary society)。規訓部署的光譜描繪出密閉囚室被機構圍牆包覆，機構圍牆被社會監控包覆的意象，物質界線只是多層圍困的表徵之一。現實生活如「監獄—囚室—禁閉室」(單人監禁)，或「監獄—囚室—霸凌」(多人監禁) 的軸線，在最末層的被包覆核心，都是一個被加倍污名化的受迫害位置。與最內層相反的另一極端，是規訓機制逐步擴張的結果，從某種社會隔離區，擴展到無限普遍化的全景敞視機制

³⁷ 《泯滅天使》是一個有趣的例子，劇中被莫名力量圍困數天的晚宴賓客，在重新演繹集結當晚的走位與程序後，終於找到離開交誼廳的力量。劇末好不容易逃出豪宅的眾人，某天與一群市民上教堂做禮拜後，包含神職人員在內的所有人，竟再次體會到難以跨出門框的心理阻力。從豪宅交誼廳的單一封閉空間，移進整座教堂的大結構封閉空間，劇中以延遲時間的形式，連結更寬廣的日常空間形塑層層後退的封閉界線。

³⁸ 其他像《末日列車》無法一同出擊的老弱居民留在末段車廂，最後被權力方派出的殺手殘殺殆盡。《奪魂空間 1/9》的個別寢室，成為受困團體拘禁失控成員，與偷偷殺害其他受困者的地方。《飢餓遊戲》戰力較弱的參賽者優先被包圍清除。《泯滅天使》強制受困者彼此照面的封閉空間裡，裝飾華美的數座壁櫥成為文明徹底崩潰前，所有必須隱密進行事務的喘息地。受困者在壁櫥裡如廁、停屍死去的成員；一對男女在裡面偷情，最後以自殺來逃離眼前地獄。壁櫥因為受困數天而散發出惡臭，令他們必須把門縫堵死。封閉空間除了切斷物資流通，也阻礙人們觸及溢出禮教規範之所需的邊緣場所，這幾座更小的封閉範圍，集中容納所有被文明禮數排拒的行為與有機殘餘。除了壁櫥，末段失去理智的賓客開始索求替罪羊之際，以簾幕隔開放置鋼琴的平台，後面躲著被視為禍首的豪宅男主人，而主張把主人殺了或許就走得出去的多數受困者，他們的控訴與肢體暴力也一致朝向這個簾幕後方的空間。

(Foucault, 1992a)。不論是向外或向內，踰越於各層封閉界線之間，只是往返被宰制狀態下相對優劣勢的位置，沒有任何一層界線的踰越真正導向困境的出口。第四章提到全景敞視建築有如地獄模型，不論是掌權還是被施加權力的一方，沒有人可以從裡面逃脫（頁 110）。在套層封閉結構裡，也幾乎不可能指認出層層包圍的終點或最核心的權力樞紐，最多只能發覺不同層域裡有一個相對的權力中心。他們可能是集體暴力的發動者（《異次元殺陣》的警察、《泯滅天使》要求血祭的賓客）、階段性的贏家（《奪魂空間 1/9》單一廳堂的最終倖存者、《飢餓遊戲》的每屆冠軍），或是聽命行事的中間主管（《詭屋》的機構人員、《末日列車》的各種打手），而他們最終都要回過頭去面對依舊逃不出去、投入下一輪自相殘殺，或是被原本指向底層受困者的威脅力量反過來加身的局面。

突破內殼不等於脫困，迎來的眾多內殼是層層覆蓋宰制源頭的面紗，它們延宕元兇現形，延長規訓作用，並推遲解放的到來，因此相較之下踰越外殼的意義是「真正」擺脫任何形式圍困的理想境界。在全景敞視機器裡，可以發現個體得到終將踰越的保證，但其實他們永遠都在機器的掌握之中（Walther, 2002）。精緻的宰制體制會賦予個體有自由選擇的錯覺，以及有可能透過努力去脫離體制控制的虛假希望。《異次元殺陣》的每個房間都有六個可開啟的門，以及房間序號暗示自身為脫困線索，還放進參與製造外殼的建築師提示出口的存在。但困境並沒有放人出去的意思，即使看似有一套酬賞機制，也更像以獎勵驅動的引誘，刺激內部社群持續輸出朝向特定行為模式的動能，個體表現全都在可預期範圍。有脫困希望的假象，讓個體將注意力集中在爭取個人自由的努力上；而適度地酬賞，使個體不會去質疑體制的霸權壓制。解放的保證是刺激受困者間集體效應極大化的統治手段，無論是像《異次元殺陣》的誘導生成，還是《飢餓遊戲》的制度性鼓勵，都是為了使受困者弱弱相殘、互相牽制，自動在內部形成更多道不易翻越的界線。一旦個別受困者認為自己有機會佔據脫困的稀少名額，就很容易沉浸在以他人與自身人性為代價的個人競爭中，不會意識到去人性化的體制，才是應該對準矛頭的目標。體制高懸的獎勵，對絕大多數受困者來說都不可能觸及，但它讓懷抱虛假希望的受困者，將「製造自身痛苦的責任」轉移到自己或其他受困者身上，這種權力機制大量生產以「競爭者」美化的「自願犧牲者」，源源不絕地從他們的脫困行動中，吸取假踰越的能量來自我壯大。極少數受困者看似真的獲得應許的獎勵，還是破壞性極強的「假見證」，它扭曲所有其他受困者的「受迫害意識」，使他們將踰越能量，回過頭去集中在屬於個人尺度、規則限定的脫困策略，或是眼前的單一界線上。曾經成功踰越的少數個人，其實一直都沒有真正離開過擂台，仰賴生死決鬥維繫的社會秩序生活，即使是優勝者也一直處於隨時

會再被拉回去以儆效尤的陰影下，從未成功跨越外殼³⁹。他們不僅未曾從宰制體制那裡確實拿回自主性，遵守困境規則所成就的跨越，甚至使後續圍困規模與跨越難度都更加提升。

有兩個角色被壓迫源頭直接賦予跨越所有低階界線的機會。《詭屋》的 Dana 雖然身為祭品卻不一定非死不可，劇末她幾乎被機構首腦說服，動搖於槍殺 Marty 來拯救世界的選項。如果 Dana 最後真的殺了 Marty，不只祭獻秩序得以延續，日後世界各地機構的執执行程序勢必會改良得更加嚴謹。《末日列車》的 Curtis 被年邁的列車主人賦予接掌列車的大任，最底層的被剝削者一下子獲得主宰體制的最高權力。他後來拒絕革命夥伴的明顯肢體語言，顯示他一度已繼承鞏固既有階級結構，維持住底層可剝削的大量人口，來延續社會秩序與列車營運的做法⁴⁰。在朝向圍困真相的旅程中，如果文本明確地展現封閉力量的源頭，則跨越敘事通常會來到要不要回歸內殼或體制規則的猶疑。《詭屋》拒絕祭獻招來邪神一視同仁的毀滅，沒有任何既有的剝削體系苟存，但也代表顛覆所有體制的代價是文明與世界的終結。《末日列車》最後一切動力輸出源的车頭被炸毀，所有維持列車營運的物理與階級界線隨之打破，但外面的世界依然是另一個由自然環境構成的困局，少數倖存者將面對如何不依賴列車提供的資源與科技，從險峻的環境生存下來。兩部電影都點出人類社會要能正常運轉，是否一定程度必須根植某種制度性框架的約束，此處可對照對資本主義的某一類探問：

有人堅稱，除了一個顯著的例外（即資本主義本身，其組織環繞著一個經濟機制），從來沒有存在過一個不以某種形式的超越或宗教為基礎的具凝聚性的人類社會。如果沒有殘暴的力量（這永遠只是暫時的解決），那麼，若不訴諸某種宗教信仰或超越性的價值，訴諸某種絕對無法和任何可設想的社會主義社會相容的東西，那麼，在這種意向上，便無法要求人們互助合作地生活，並且放棄無所不吞吃的本我(id)之欲望。(Jameson, 1995b, pp. 370-371)

這裡並非無條件肯定宰制系統在結構或歷史上的必然，而是如 Jameson (1995b) 所進一步闡述的，如何在被資本主義包圍的現實下，去想像一個無階層社會的可能性，去想像一個放棄市場經濟而依然能夠凝聚起來的社會，這是以擺脫資本主

³⁹ 《飢餓遊戲》的最後贏家步出封閉擂台後，享盡體制賜予的榮華富貴，然而在極權政府強迫參賽的恐怖統治下，即使自以為已永遠擺脫困獸鬥威脅的歷屆冠軍，也可能再度被徵召回生死擂台。這正是《飢餓遊戲 2：星火燎原》(The Hunger Games: Catching Fire, 2013) 的劇情主軸，第一集女主角因為打破賽制慣例促成兩名貢品倖存下來，給各行政區人民帶來體制規則可以被改變的希望。極權元首為了壓制這種蠢動，強推一次例外賽事，只不過這次的參賽者是從各區歷屆冠軍中遴選，藉此向人民傳達反抗只換招來更強烈壓制的訊息。

⁴⁰ Curtis 的夥伴 Yona 旋即發現保持列車引擎運轉的殘酷真相，原來在極狹小的機械空間裡，塞進底層出身的兒童以手動來替代老舊零件——這裡再度清楚體現加倍細小、壓迫的封閉空間，及其異化並役使個體的效果——此時 Curtis 才從犧牲特定階級換取社會秩序的迷醉裡清醒過來。

義為初衷的社會主義的責任。踰越外殼不會是「最終界線」的突破，那並非實際存在的位置，我們無法想像一個界線之外再也沒有其他界線的社會生活。Foucault (1977) 指出踰越最終以自身的界線為界線，動態的踰越與界線之間呈螺旋狀的關係，無法盡以單純的「犯規」描述。也就是說踰越自身就攜帶著邊界，現實中即使能顛覆最源頭的宰制權力，也必然要依賴其他秩序機制營塑社會生活。

反覆越界的重點在於讓宰制結構下的生活樣貌越顯清楚。《異次元殺陣》劇末呈現另一種面對外殼的猶疑，終於來到出口的 Worth 竟萌生退意，他躊躇不前的理由正可用層層疊疊的箝制界線來表達：就算逃出了內殼，又能怎樣？仍然有無數個廣袤無垠的外殼（「無止盡的人類愚行」）等著我們去面對。在那些更大的封閉系統裡，同樣的愚行或惡意依舊會無止盡地複製上演。深感自己的日常生活就鑲嵌在共犯結構裡，Worth 悲觀地認為不只是立方體之中，即使在外頭的任何踰越也都是假踰越。沒有單一對象足以扛起我們生活變成這樣的全部責任，身處其中的每一分子都該為這個局面負責。任何只考慮個人幸福的追求，其實並沒有往「脫離既有生活框架」的方向更進一步，人們在這個過程裡反而不斷鞏固、加強既存體制與權力關係。所以最後 Worth 放棄踰越，而唯一成功步出立方體外殼的，是無視任何規則也不在乎社會地位的 Kazan。精神分裂的兒童需要的是封閉、安全的小圓圈 (Tuan, 2008)，對 Kazan 而言待在正確色光的房間才是重點，他在立方體中不會去想如何脫困，在外面的世界也不會處心積慮地往社會上位移動。沒有受困意識的 Kazan 做到的不是「脫困」，而是無法普及的「超越」。

但從 Kazan 的實踐裡，我們還是可以看到能踰越任何界線的，通常是不從眾競逐獎賞或遵守規則的「偏差個體」，這也是身為「搗蛋鬼」的 Marty 與《飢餓遊戲》女主角 Katniss 表現出來的人格特質。他們基本上排斥任何體制給出的犧牲意義或獎賞窄門。Zimbardo (2008) 對 Milgram 服從權威實驗中少數受試者拒絕服從指令的延伸討論⁴¹，可以反映突破內殼後即止步的情形。在「被電擊對象其實是主試者共謀」揭曉以前，對受試者來說等於真的有人被如此對待，少數有辦法違抗權威的受試者，僅讓自己與當下被電擊對象暫時從痛苦中解放，他甚至能拿到約好的實驗酬勞全身而退。但如果沒有進一步質疑與挑戰主試者的做法，那麼所有其他受試者與被電擊對象，依然必須承受這種殘酷待遇。這個例子顯示個人脫離一層封閉界線，不會對剝削體制產生任何衝擊，而 Marty 與 Katniss 之

⁴¹ 美國心理學家 Stanley Milgram 於六零年代進行的飽受爭議的心理學實驗，目的在研究盲目服從權威的心理效應。研究主持人向受試者宣稱，他們在協助進行一項有關提升學習效果的研究，當位於隔壁房間的答題者回答錯誤時，主持人便指示受試者操作桌上的儀器給予對方電擊，對方每答錯一次電擊的強度還要跟著往上調升，而受試者聽得到隔壁房間答題者被電擊後的叫喊。這只是表面上的實驗目的，實際上隔壁房間的答題者與研究主持人是串通好的研究同夥，電擊裝置沒有真正接通，被電的反應是訓練出來的表演。實驗的真正目的在於觀察操作電擊裝置的受試者，會服從主持人的命令到何種程度。

所以能開啟體制的顛覆，在於他們的踰越不是為了自身的一時解放，而是對體制的憤怒與否定。



二、過渡空間的翻轉意義

踰越引領受困者在不同的封閉界線間穿梭，但他們並不是一瞬間就進到下一個階段，受困者既未徹底脫離前一個拘禁空間，又還沒完全進入下一個封閉範圍，屬於既不在此、也不在彼的邊際位置。人類學者 Van Genep (2004) 探討從一種處境進入另一種處境，從一種社會、宇宙的世界框架進入另一種框架的「通過儀式」(rites of passage)。他指出地域的通過 (territorial passage) 被視為精神、社會地位的通過，當人們經由某個中性區 (neutral zone) 從先前的地域去到另一個地域時，過渡中的主體會感受到在身體、精神或社會地位上面臨轉變的特殊狀態。這類「過渡」(transition)、「邊緣」(marge)⁴²、「闕限」的處境呈現出兩種面向：該成員因為不屬於任何相對穩定的社群，因此他們特別脆弱；同時他們無法被歸入任何傳統標準或類別，在其他人眼中又顯得特別危險 (Douglas, 1995)，這也是進退不得的《絕命鈴聲》主角會被外界恐懼的基礎之一。過渡狀態經常將受困者導向更險惡的境地，《電話亭》的消防員欲以破壞工具從頂部將主角救出，電話亭員工及時趕到阻止，以強制的過渡狀態接續圍困態勢。主角歷經漫長的「運送過程」階段，身處闕限空間的人們對自身狀態有最為敏感的覺察 (Starr, 2014)，主角曝光程度擴大，被觀看的尷尬與羞恥也上升；更進一步各種外界景色被塞到主角面前，帶給他觸景傷情或怵目驚心的折磨。最後脫困迎來的卻是更廣大的封閉脈絡，物質上由小入大地發現貼身障礙之外另有牢籠，等於圍困態勢從原先以為的外層朝被包圍的核心後退。《詭屋》與《電話亭》的封閉系統基本上都拒絕任何踰越，既沒有出口也沒有遊戲規則，任何踰越路徑對體制而言都是非法管道。Curt 企圖用越野摩托車飛越出去，結果一頭撞毀在無形力場上，連人帶車墜入峽谷深處。這條非法逃逸路徑，將受困者引向黑森林內殼與無形力場外殼間的縫隙，作為過渡空間的峽谷吞噬踰越者，接手祭品宰殺。

《異次元殺陣》的 Holloway 將整副身體探出內殼之外，以一副岌岌可危的姿勢懸吊在立方體房間外，既無法觸及外殼，又難以回到內殼裡，最後因為警察鬆手墜入間隙深淵。這個空無一物的地帶將內殼的受困者與外壁遠遠隔開，並吞噬所有強行踰越的身體。這裡過渡區域同時重振體制權威，不守規則的踰越被相應的懲罰標示出來。有了犧牲者不被鼓勵的示範，其他受困者將收到教訓，回頭服膺規則並放棄找尋捷徑。Quentin 雖然是經由合法的開口踰越，但在其他受困者的反撲下，他的身體一半在內殼以內、一半在外殼之外地卡在中間，這短暫的

⁴² 「過渡」為 Vizedom 與 Caffee 的英譯版譯法，法文原版 Van Genep 以「邊緣」指稱這個階段 (張舉文, 2010)，比較這兩組詞彙可突顯對中間狀態的不同掌握。

遲滯使他被夾死在內外壁之間的縫隙。《異次元殺陣》的內外殼間隙拒絕人體的侵入與滯留⁴³，踰越必須經由特定時間點才會形成的通道去實踐，只有從內殼延伸出去的橋樑，才是穿越內外層的合法過渡。

《詭屋》裡電梯序列的過渡空間則根本不屬於人體，是無論祭品或一般人類都不應該出現的地方。從那些無法到達的地方回來的人，將帶回留在社會控制下的人們無法得到的力量(Douglas, 1995)，這裡排拒人體的電梯序列，卻賦予 Marty 和 Dana 反抗體制所需的洞察與決心。大清洗開始以後，一隻怪物在機構走廊的牆壁上撞出一個大洞，步出電梯的兩人於是有機會避開怪物肆虐，經由非常軌的管道繼續往下移動。這個怪物撞出來的洞開啟受困者後續踰越的契機，將他們從怪物與機構人員的追殺隔開。循著這個夾層空間，他們首先遇到主管 Sitterson，透過他的說明對犧牲機制有了進一步認識；再接著往下，兩人竟然來到機構最核心的石碑陣，在那裡經由機構首腦之口，對維繫文明存續的替罪羊機制有了全盤了解。《詭屋》的踰越敘事經由數層過渡空間展開：地面下的維修空間給予 Marty 開啟電梯的機會，電梯序列讓 Dana 了解到超自然力量背後的人為布局；然後反抗機構的同盟——逃逸怪物——開出的通道，讓兩人一路下降到權力源頭。從最無知的底層受害者，逐步累積對真相的認識，直到給出徹底顛覆剝削機制的決定，多層排拒人體的過渡空間，成為受困者洞察整體結構並累積反抗勢能的立足點，由此《詭屋》的過渡狀態同時體現「強大」的面向。Douglas (1995) 提到一個在夾縫中暴怒的人非常危險，相較於在社會結構中具有明顯地位的人，一個在系統之外、地位模糊的分子，會從無結構的角度對有地位的人製造威脅。在電梯序列裡憤怒拍打牆面的 Dana 開啟癱瘓機構的大清洗，與《電話亭》主角求救的拍打不同，Dana 此刻的怒意成為顛覆與毀滅機構的起點，在系統化位階的宰制下，縫隙或邊緣成為系統底層或被系統排除者反抗上層的位置⁴⁴。Turner (1969) 提

⁴³ 《泯滅天使》的過渡空間同樣排拒人體，從最核心的交誼廳出發，外面依序是豪宅內部的其他空間、豪宅牆體、牆體外的寬廣庭院，乃至豪宅大門。在圍困態勢未解除前，受困者連其他廳室都無法進入；而街上的民眾也一樣感到難以言喻的內心阻力，讓他們連豪宅大門都無法跨越。無形阻力與物質牆面分隔出多層真空區域，對豪宅內外的人來說，通過這些地方的壓力與恐慌過於龐大，因此裡面的人逃不出去，外面的人也不會進去救援，等於雙方都處在動彈不得的困境裡。這些過渡帶完全排除人體，只有莫名的羔羊與黑熊可以遊走其間。原本富麗堂皇的屬人空間，成為渾沌闕黑，只有曖昧的純粹符徵獨存的場域。

⁴⁴ 社會底層意欲扭轉階級結構就是《末日列車》的劇情主軸，情節進展直接建立在直線前進的地域通過，徒步的地域穿越明確指涉政治權力的地位穿越。如同《異次元殺陣》的受困者每穿越一個可滯留的房間，只是在無數房間串聯成的通道跨越一個環節，《末》片裡由數節車廂連成的通道，對底層居民來說也一樣是不知其所盡的過渡空間。在裡面他們遭遇血腥鎮壓，多數人在節節穿越的過程裡橫死，「通過」讓底層居民顯得無比脆弱，卻也運作出破壞既有秩序結構的龐大動能。多年來不見天日的底層居民，在沿途驚見前面車廂過著難以想像的舒適生活，享有個人空間、乾淨的飲水與多樣的食物來源、教育與醫療服務，還有社交與休閒場所。前面車廂有如奢華的長程鐵道之旅，起居空間鑲嵌在個別包廂，各種生活機能分散在不同車廂裡滿足；底層車廂則如同集中營列車，所有生活機能在單一車廂裡以最低限度達成，車上絕大多數人口都塞在這個擁

出反結構 (anti-structure) 的「交融」(communitas) 概念，它是闖限階段的一種表徵，能夠踰越並消解支配結構化與制度化關係的常規，帶來平等與剝去階級差異的狀態。「交融以闖限的形式進入結構的縫隙，以邊緣 (marginality) 的形式存在於結構的邊沿，以低階 (inferiority) 的形式存在於結構的底層」(Turner, 1969, p. 128)。大清洗消解了所有等級和功能的差別，強制所有人進入怪物眼中一視同仁的平等命運；再進一步通過夾縫空間，抵達邪神棲息的權力中樞，將交融弭平差異的作用擴及全世界。

交融的最大化將激發結構的最大化 (Turner, 1969)，如同《末日列車》裡叛軍首領 Curtis 一度被掌權者說服，搖擺於接手整頓出更年輕、高效的剝削體制。Turner (1969) 指出交融將人們從結構的約束釋放出來以後，終究要回到結構之中；通過闖限之後勢必是聚合進一個相對穩定的狀態，現實中不太可能以《詭屋》的普世混亂作為顛覆的「恆定」終局。前面也提到踰越最終將面對需要秩序，從闖限出發的交融概念，強調結構與反結構的縫隙力量彼此鑲嵌，交融只能在與結構的關係中產生意義，二者總是相互激盪出下一輪的狀態循環。《末日列車》的掌權者提到底層暴動已經發生過不只一次，如同《駭客任務》的母體告訴 Neo 他並不是第一個凝聚反抗力量的救世主，我們觀眾所看見的顛覆運動只不過是敘境的歷史中撐得最久、去得最遠的一次，而掌權者都訝異處在掌握之中的定期能量釋放，這次居然真的累積出足以改變結構的勢能。過渡空間突顯踰越由動態的地域通過體現其意義，它帶給主體威脅的同時，一併開啟洞察與違背規則的選項，並使踰越除了個體追求釋放以外，進一步具有反抗與抵制的宏觀意義。而其中交融的概念則提示社會生活仰賴的結構中存在縫隙的必然性，具有受困意識的成員會找到這些中介區域，並使它們成為偏差個體或造反勢力反覆進出各種界線的立足點。重要的是縫隙不應該被虛假的保證、希望或獎勵所填補，成為結構役使的幻象、誘餌或鎮靜劑。

第三節 自我包含的祭獻機器

本研究的三部主文本最終都導向對機構化極權的恐懼，身體囚禁的另一端是政府的檯面下操作在幕後主導一切。Suber (2012) 指出現代故事中，英雄疲於應付的「哥利亞」(Goliath)⁴⁵ 往往代表一個更大的力量，以往的單一大魔頭或最終反派，被某種機構或團體所取代。《異次元殺陣》的 Holloway 提到幕後黑手

擠骯髒的空間。前車居民對這群衣衫襤褸的人投以鄙夷與困惑的目光，在承平或歡慶氣氛中顯得無憂無慮，無法判斷這群人是否知曉他們的生活仰賴剝削底層人民。相較之下，底層受困者藉由通過的所見所聞加上自身處境，對整個剝削體制有著更全面的了解，使反抗決心更加堅定。

⁴⁵ 舊約聖經裡與以色列人大衛對戰的非利士人 (Philistines) 戰士。

就是那些「一樣的機器」(It's all the same machine.): 五角大廈、跨國集團、警察；如同《電話亭》的秘密工廠、《詭屋》裡的跨國機構，還有《飢餓遊戲》與《末日列車》的極權社會。其中《詭屋》直接將極權監控的目的，與犧牲少數人換取秩序、安全與發展的邏輯相連，代表宰制體制向社會給出承諾，指出通往和平穩定的不二法門。人們總是趨向剛硬的架構，渴望明確的界線與清楚的概念；如果人們的經驗能夠以某種形式定著，就會覺得更有安全感 (Douglas, 1995)。這種傾向意味對解套方案的執著，它要求社會吻合一套提供合理解釋與預期的系統，因此各種能夠自圓其說的預期性幻象，得以填入結構的空缺之中。

首先從非威權主導的封閉空間文本，可以找到上述機制較為原始的模型。《迷霧驚魂》的小鎮被突然其來的濃霧籠罩，霧裡潛藏著威脅性命的怪物，一群居民被迫據守於一間超級市場不敢出去。在圍困態勢不見好轉，恐懼與壓力不斷累積的情形下，一名婦人開始為眼前困局提出答案與解套，她信誓旦旦地指出浩劫乃是人們不再崇敬上帝的懲罰。這位 Mrs. Carmody 平時因為過激的最終審判言論，以及與現實脫節的言行舉止，遭到多數鎮民忽視、邊緣化，但面對無法解釋的恐怖威脅，大部分鎮民竟開始相信她的說法，讓她獲得長久以來未曾有過的注目與權力。隨著越來越多人喪命，群眾逐漸聚攏到一處，凡質疑她權威與不遵從她指示的人，都被指控是招來神罰的異端，淪為集體暴力的目標。社會陷入危機的第一範式，以及安置罪名的第二範式皆已達成，接下來只剩下方便的受害者標記：為了控制不服從自己的主角，Carmody 將主角的兒子指名為血祭祭品，鼓吹殺了孩子就能夠停止災害⁴⁶。超自然力量是《迷霧驚魂》困局的肇因，但加劇超市內圍困情勢的，是這層封閉界線內以盲信為號召的權威，她決定誰可以留在裡面等待救贖，誰要被丟出去平息神怒。《迷霧驚魂》裡的一句台詞說道：在驚恐萬分的情形下，人們會依附宣稱自己有解決辦法的人 (They'll turn to whoever promises a solution.)。如同《異次元殺陣》裡最後也出現偏執語言的 Quentin，他們都對權威人士給定或自己導出的恢復秩序理論堅信不疑，進而以此要求所有人尊重、畏懼、服從、感激這套表述。迷信形成的假解答在封閉危機中，成為群眾快速依附的對象，它建立起能夠預測、解釋並保證回饋的系統。進而一個口號就把人群動員起來，去反對即將成為敵人的人，集體的焦慮和失望在那些人身上暫時得到滿足 (Girard, 2004)。

環繞著假解答，一套支配關係被建立起來，進而替罪羊邏輯允諾一個讓人暫時喘息、安心的縫隙，於是所有封閉情境的成員，持續在彼此之中搜尋使群體看

⁴⁶ 類似情形也出現在《泯滅天使》後半段，經由一小群成員煽動，瀕臨崩潰邊緣的大部分賓客，開始真的相信殺了豪宅主人困局就會結束。其中一名曾宣稱以猶太密教卡巴拉 (Kabbalah) 儀式占卜真相的賓客，也對這個說法深信不疑。當一直盡力照料眾人情緒與健康的醫生力勸大家不要這麼做時，這名賓客還慫恿其他人：把醫生也殺了，他很礙事。

起來沒那麼和諧的分子，然後不停將之投入祭獻儀式。這個過程在滋養的不是假解答宣告的超然主宰，而是支配關係本身；換來的也不是保證的出口或安全，而是內部成員的自我消耗。在長期、懸置的過渡狀態中，每個人既處於危險的境地，也向其他人散發著危險（Douglas, 1995）。於是無法通往任何地方的假踰越不斷由集體暴力體現：不在任何常態社會規範下，反社會性格得到釋放的許可；而沒有確切地位的邊緣存在，則必須提防來自所有人的危險。這裡闕限狀態的不穩定與 Girard 的替罪羊範式有所交匯，因為每個受困者只剩下曖昧的身分意義，所有人都可能參與到集體暴力的迫害方，也都同時具有不完全吻合社會常模的可疑標記。這種可置換的主體性並非「交融」，而是如神話裡經常出現角色圍成環形或圓形的結構（Girard, 2004），是一種最基礎的、形意式的封閉結構。圍成圓圈的成員，與被包圍在中間空隙的成員會互相交替，有如銜尾蛇圍成的環狀空隙，將施暴目標困在裡面後，不具有任何線性通過的方向，群體只能在裡面彼此吞噬。這個縫隙裡沒有洞察或反抗的立足點，它更像是一處深陷的蠱洞，成癮的祭司將持續動員群眾指責彼此為下一個祭品，就算產生最終倖存者，支配關係仍傾向將每個潛在暴力源犧牲殆盡。

在極權再現或是機械化譬喻的封閉空間文本中，上述諸多特徵嵌鑲在制度化的過程裡。《詭屋》裡 Sitterson 與 Hadley 兩位祭司指引儀式進行並控制所有程序細節，在 Jules 犧牲後還唸誦一段禱詞，並拉下控制台後方的其中一具拉把，機關連動的結果將事先準備好的受害者鮮血，導入具有古風的黃銅托盤。部分宗教氛圍的禮儀與器具被保存下來，顯示以現代科技進行的儀式，其半文明社會的風俗沿襲。極權統治總是需要一個冠冕堂皇的理由，《詭屋》直白地以文明存續為目的，合理化監控與剝削常民的機制，《末日列車》則以神話化的意識形態灌輸來達成相同的目的。列車中階主管 Mason 不斷宣導列車的偉大與不可或缺，強調每個人各安其位的重要性，各級成員必須堅守自己的車廂，秩序才得以維繫，令大眾免於嚴寒的列車才能正常運轉。她甚至稱永動機引擎的發明者 Wilford「神聖引擎的偉大守護者」（the divine keeper of the sacred engine）。待主角一行人來到更前面的學校車廂時，這種意識形態的箝制更為清楚。女教師一方面將爭取探索外界卻失敗的成員，貶抑為可鄙而愚昧的被流放者，一方面反覆播放同一段影片，講述列車發明人 Wilford 的生平與宏大理念，然後以一系列音樂伴奏、活潑舞蹈與朗朗上口的歌謠，教導孩童對永動機引擎和 Wilford 的感恩與崇敬。與簡單明瞭的文明目標同為一體兩面的是「禁忌」，它透過不須解釋、自我參照的口號交織出一片社會規約的網羅，讓社會成員自發地互相制約，不問敏感問題，消去踰越動機，以避免極權地位的動搖。被凍死的出逃者成為扁平的負面教材，建立界線之外不如內部的觀念，消除囚徒的受困意識並令空間的懲罰意義逆轉，流放成為排除替罪羊的方式，他們反而仰賴禁錮維生，尊崇有資格被囚禁的狀態。此外鮮明的手勢與口號是向極權效忠的常見手段，列車教育以吸引孩童目光的旋

律與躍動，從小灌輸舒適的生活全都是列車所賜，強調引擎不停轉動的可貴與神聖，並且一切都要歸功於列車主宰 Wilford 的遠見與恩典。吞噬底層孩童的列車引擎宛如真正的 Moloch，祂的庇蔭換來上位階級的孩童從小無條件的信服，從 Mason 的反應可看出每個在前段車廂長大的人，對手勢與歌謠都極為熟悉，精神上填滿對機械神與機械神之父，二者合而為一的膜拜。

威權搭配神話與禁忌傳達簡單清晰的行動意義，將傷害行為重新定義為榮譽行為，藉由採納神聖化暴力的道德命令，創造出暴力的道德正常性（Zimbardo, 2008）。各層封閉界線裡的相對權力中心，威權意志的執行者、代理人，運作出有如祭司的形象與功能。他們堅稱某些非必要規則的正當性，執行一套制式的任務性操作，反覆進行教條指導的儀式，然後漠視所有他者的痛苦，指揮出恪遵特定程序的暴力場面。出於恐懼混亂的集體圍剿，與維繫秩序的暴力剝削有明顯交集，封閉結構裡的女祭司如 Mrs. Carmody、Mason；男祭司如 Quentin、Sitterson、Hadley，他們的言行都具有泛宗教、神話式的色彩，以美好的空話營造一個令人憧憬或安心的意象（Zimbardo, 2008）⁴⁷。這些表述填滿每一個有待被發現的縫隙，麻木所有潛在踰越動能，因為它們保證只要獻上輸家／罪人／異端，就可以讓贏家／無辜者／虔信者得到應有的獎賞、自由或安全，由此社會成員將自動服膺助長威權的遊戲規則。

《電話亭》掩埋受困者讓有瑕疵的公共設施得以繼續擴充，《詭屋》定期獻上常民祭品延續人類文明。《末日列車》確保底層居民永遠困在末節車廂，以定期供應兒童替補引擎零件；《飢餓遊戲》則每年固定消耗各行政區共二十三名年輕人，轉移或恫嚇人民的反抗意識。它們都強行、專斷地困住一部份社會成員，來確保秩序或權力運轉。少數人的消失或監禁成就極權社會的和平發展，破壞社會秩序的罪過與使其恢復的責任，被推給這些必須進入更狹小封閉界線分子，只要他們盡快從眼前移除，極權結構施加的壓迫就會暫時消失，其餘成員得以回到承平的日常生活。人們傾向於選擇簡易的方式來重構秩序，這就讓統治者與權力者，藉由大眾選擇「沉默」、「否認」事實，也就是沉默的串謀，來遂行他們的權力意志（董建宏，2013）。多數時候人們很難去體察「社會權力的受困者」與自己沒有太大差別，也很難承認自己其實也被圈養在更大的後備人選界線裡。

⁴⁷ 在《飢餓遊戲》中，前往各區遴選貢品的女主持人 Effie Trinket，在每年、各區的遴選大會上都播放一樣的宣導影片，歌頌當前政權帶來和平穩定，而戰爭與混亂將成為拒絕服從的代價。以失序的恐懼威脅人民的同時，宣導內容強調被選為參賽者是榮耀所屬行政區的機會，以聲望與財富粉飾強制徵召，作為維繫體制的虛假縫隙。此外制式口號傳達政權的仁慈與賽事的必要性，賦予賽事乃為了「紀念歷史與守護未來」這種近乎神聖的理由。而人選要求年輕男女的成對條件，既呼應《詭屋》揭示「祭品永遠要年輕的」迫害標記範式，也隱含男女對稱的創世神話模板。

較原始的集體暴力場景，群眾在混亂的縫隙中消耗或成為替罪羊；制度化的權力配置，則以剛性的空間框取與視覺技術達成類似目的（Walther, 2002）。制度化的消耗機制由封閉空間本身實踐，多重囚禁單元組成系統性的集合體，嚴格分配與限定囚徒的主體意義。囚禁或強迫可視性只是固定身體與行為的手段，重點是囚徒被限制在體制強行指派的位階、角色，甚至人格特質。內殼起到侵蝕主體性的作用，為了容易辨識與徵用，囚徒被放在一個等級體系中，人變成只能以固定在明確支配關係中的方式存在（Foucault, 1992a）。被異化的對象更準確地說應該是個人的生活內容與選擇可能：《電話亭》的受困者毫無選擇餘地，《異次元殺陣》的受困者只是發揮協調、推理與踰越功能的肉體。《詭屋》的囚徒被裁剪成符合體制需要的樣板，《末日列車》的底層居民只是製造兒童零件的繁殖機器，而《飢餓遊戲》的受困者變成各具不同殺傷能力的角鬥士。人類是非常複雜且多面向的生物，痛恨自己被他人簡化為某種簡單的實體，但事實上我們大部分人所扮演的角色都被簡化了（Tuan, 2006）。在貼身的物質封閉界線之外，其他無形的箝制界線，將多數社會成員永遠固定在少數幾種工具身分或刻板印象中。除了極權治權，拒絕流動的社會階級或主流意識形態，也會生產出許多動彈不得的異化位置，而任何宰制體制都會為了壯大自身，將社會成員固定在上面加以消耗，並視需要生產出更極端、更有效率的坑洞。

Quentin 問道為什麼要放人進立方體，Worth 回答他說：不放人進來，就得承認這東西根本毫無用處。封閉結構存在的理由就是要放人進去，而裡面的人必定會尋找出路（Walther, 2002），無論是避免進入更狹小的封閉界線，或是從裡面逃離，都正是宰制機器仰賴的能源。沒有困住人的故障電話亭將更加沒有意義，任何宰制體制為無權者打造的位置，如果欠缺可剝削的對象，其本身亦失去存在價值。就像建立在祭獻信仰的半文明社會，許多原始神祇只有震怒與殘酷的特徵，缺乏溝通的意義，祂們的存在只為了貪婪地吞噬祭品。雖然少數祭司階級得以鞏固自身地位，但有時候他們也會變回一般人，成為他們自己製造的無用系統的囚徒（Kunkle, 2000）。

第四節 研究反思與後續研究方向

本研究從描述並定義封閉空間電影形式出發，為角色被關在特定空間，或情節仰賴有人被困住的故事建立分析框架。這個出發點將故事上演的封閉舞台拉升到醒目位置，突顯出環境直接或間接形成的壓迫感，是不同封閉空間文本的共同底蘊。無法流動、拒絕協商、有害或危險的空間條件，都指向多重面向的被剝奪狀態，不論是本研究提到的資源、安全或道德共識，端看不同故事還摻進那些剝奪對象，經營否定人類自主性與主體性的強制處境。除了作為有趣的文本特質，這個主題其實更深刻地根植於現實世界中的社會機構與歷史事件，甚至零星、暫

時、片段地出現在日常生活經驗。若然從任何一處真實生活場域的入手，研究必須深入梳理該場域的空間與時間脈絡，成為專為特定情境主體建構的理解框架，也就是質性研究的核心所在。本研究的關注既是文本形式，也是相似的現實社會處境，在此前提下本研究擬出「賦予影像同質性社會取向的詮釋」，以及「為現實結構與能動折衝提供空間化分析視野」的目標（頁 3），從文化再現與真實世界的兩端，同時朝向彼此出發。借用電影理論從「反映」到「互相建構」的概念，本研究可說是以「困局」為主要關懷的「互文」研究，將真實世界與電影再現皆當作文本來操作。分析過程為不同類型影片去模糊化，密室殺戮不再只有製造驚悚的通俗效果，敘事浮現出呼應當代處境的解讀可能；也為真實社會情境去模糊化，從本來具有豐富脈絡與異質機制的各種宰制建制，攫取出共同的動態運作法則。Sontag(1966)提到科幻電影象徵對災難的不適當反應(*inadequate response*)，封閉空間電影裡的逃逸、鬥爭與權力落差，則突顯單一價值結構下的互相傾軋，像是當代生活不得不然的唯一選項；而本研究揭示這種互動模式的圍困與束縛性質，並指出它其實屬於潛伏在現代與後現代性中，有如集體「祭獻」的前現代性法則。

然而去模糊化意味著淡化脈絡，對現實事例或文本去脈絡化後再行徵用，與本研究的批判內容相當。首先就現實事例而言，以現代主義為例，它的特徵不只有格狀空間，並且標準化生產的生活空間始於社會主義的理想脈絡。格狀空間體現的宰制機轉是模型化、局部性的特徵，這類空間的負面性質可能是片段地鑲嵌在某些時空條件裡，或是與進步面並行的黑暗面，它不具有全面、全時、表顯的地位，也不見得是現代主義專屬的空間形式。筆者想要強調的是收納與管理的意圖被應用在人類主體的層面，除此之外，在不同的時空脈絡中它仍可能體現必要性或其他正面影響，直接將本研究的分析成果套用於任何現實情境，都會過於武斷。另外本研究指涉真實世界的空間或情境之際，顯得有些尷尬，因為現實資料總是有太多不同方向的細節，無法岔開去處理所有面向；而不同讀者對資料抱有不同見解，援引明確的地點或事件必然會造成認知落差，因此必須以概念化或抽象化的方式，化約與現實相關的資料。

就寫作策略而言，本研究選擇三部電影並陳比較，而不是專就單獨一部深入分析，是為了初步建立封閉空間電影的普遍性論證。當然這會產生許多問題，首先三部電影必定無法代表與涵蓋封閉空間電影的分類範疇，它們之間或許可以歸納出某些共同特質，並透過對照差異反映出其他可能的論域，但一定具有偏誤與疏漏之處，唯有透過更大規模的文本分析，才可能掌握封閉空間電影的發展脈絡與各種觸角。再來本研究已盡力就各別主文本脈絡深入分析，但整體行文目標仍以發展綜覽式理解框架為主，縱使文本局部為此提供說服力，依然可能因為特徵式的擷取與對照，而使文本脈絡遭到某種程度的忽視、曲解，使文本解讀受先人為主的意向所左右。鎖定在單一文本的研究，可以徹底掌握脈絡細節，卻無法回

應綜覽式的理解企圖；選一部以上的文本為研究對象，即使可以建立較為宏觀的理解框架，卻依然具有以偏概全的風險。而更大量地納入不同年代、類型的封閉空間文本，則是本研究的規模力有未逮的理想操作方向。討論的文本太多會增加忽略個別脈絡的風險，討論的文本太少會使分析成果停留在寥寥數部電影之間的互文參照，難以觸及論證的普遍性。兩相折衝下，本研究以三部主文本的深入探究為核心，並且環繞著這個核心，穿插進多部其他電影的局部特徵作為參照或佐證，來奠定略具宏觀意義的論述基礎。

三部主文本已然突顯出某些共同要素，這點既屬於分析優勢，也提示本研究的不足所在。前面提到三部主文本皆具角色上的隨機性（頁 116），每種類型的角色都可以被塑造成受害者，更接近如果故事情節發生在真實世界會有的情形。相反地在好萊塢商業製作裡，晚近封閉空間電影經常來自青少年小說（young-adult fiction）的原著改編，似乎封閉領域裡的內鬥場面成為考驗舞台，以此塑造艱難條件下做出正確決定的青年英雄形象。像是《飢餓遊戲》系列還在不停推出新作，以及必須在充滿陷阱的巨大迷宮裡尋找出口的《移動迷宮》（*The Maze Runner*, 2014）等新片，從中可探討當代英雄主義如何向不得不犧牲他者或自相殘殺的情境提出回應。此外本研究雖然分析封閉空間的強迫可見，並稍微提到視覺快感的主题，但未對封閉空間與窺看慾望的關係進一步討論。事實上有大量封閉空間電影，不僅將受困者的生活與痛苦作為視覺娛樂，甚至將困局遊戲化或賭局化，透過網路或電視散播，聚焦於收視大眾與視覺媒介互動的情形。《楚門的世界》是極具啟發性的例子，而《飢餓遊戲》也提到死亡擂台的賽事以全國規模現場直播，甚至經由豪華的導播與主持團隊包裝、評析。這種類型常見於驚悚、恐怖電影，像是真人實境酷刑遊戲的《索命現場》（*Are You Scared*, 2006），同樣是現場直播，以巨額冠軍獎金作為殺戮驅力的日本主流商業電影《算計：7日死亡遊戲》（*The Incite Mill: 7-Day Death Game*, 2010）。故事體現「真人實境秀」召喚觀眾煽情與嗜血慾望的本質，封閉空間的視線從無所不在的監視，變成娛樂化的全民收視，兼為另一種轉移焦點、提供生活意義與快感的假解答。同時將「犧牲少數人成就多數人利益，犧牲底層階級保護上層階級優勢」的祭獻機制，直接建立於一樣被現實生活視為出口等同物的金錢之上。此處可進一步討論各種形式的旁觀者更為積極的共犯面向，以及視覺中心主義的年代，媒體作為一種宰制建制包圍、框取、標記替罪羊的意義。

前面提到受困者眼前的屏障可能不停後退（頁 124），踰越一層又有下一層，實際上無休無止的圍困感，也可能由「沒有界線的封閉空間」加以體現。相較於本研究以人為、系統化的困境為主，這種困境通常由意外、災難形成的封閉場景再現，例如遭遇海難：《救生艇》、《海神號》（*The Poseidon Adventure*, 1972）；遭遇山難：《我們要活著回去》（*Alive*, 1993）、《凍劫》（*Frozen*, 2010）、《殘骸生機》（*Wrecked*, 2010）。沈船或墜機後被困在荒島的《魯賓遜漂流記》（*Robinson Crusoe*,

1719)⁴⁸、《浩劫重生》(*Cast Away*, 2000)，甚至被困在外太空的生物危機如《異形》等等。即使能夠自由踏出滯留場所，外面也環繞著汪洋、荒漠、冰天雪地或原始森林等不適用於生存的自然環境，令受困者寧願留在逐漸變得痛苦、高壓的封閉環境裡。相較於幽閉恐懼，四面八方看上去都一樣，無限延伸、看不到盡頭的遼闊空間，人無法掌握自己與邊界相隔的距離，一樣會產生被囚禁的感覺。「正因為視野毫無改變...彭巴草原卻變成了我的監獄」(Bachelard, 2003, p. 323); 「這一位感到與荒蕪的大地同枯的農民的非差異感，抹煞了他的思想能力，記憶過去經驗的能力和產生靈感的能力」(引自 Tuan, 1998, p. 51)。沒有差異、沒有界線的空曠同樣是「壓逼性的存在」，界線的缺席連想像踰越的立足點都不提供給它的受困者，這種存在式的困局自成另一類社會異質處境的空間象徵。

封閉空間文本的分布極其廣泛，除了本研究聚焦的恐怖／科幻類敘事，其他在好萊塢商業動作片，淵遠流長的歐系、日系密室推理等脈絡下，都能找到與本研究分析框架對應的文本。《史丹佛監獄實驗》(*The Stanford Prison Experiment*, 2015) 是第三度根據這個備受爭議的實驗改編的電影⁴⁹，這次 Zimbardo 本人參與製作過程，期望能為前兩次高度商業化的翻拍，帶來一些煽情之外的深入視野。筆者認為就當前趨勢來看，不論是主流、獨立製作或 B 級電影，封閉空間敘事是一種愈形蓬勃的形式，本研究僅初步以場景、角色與逃逸事件的範疇開啟分析視野，並以封閉界線內外的社會互動為討論主題。事實上對封閉空間電影的探索儘可以從各種類型化或非類型的文本著手，並採取、開發截然不同的理解架構。僅希望本研究能開啟讀者發現、解析這類文本的興趣，甚至藉此幫助我們對現實生活與社會的困局產生進一步的覺察與洞悉。

⁴⁸ 此為原版小說出版年份。

⁴⁹ 第一次為 2001 年的《死亡實驗》，第二次為 2010 年的《叛獄風雲》(*The Experiment*, 2010)。

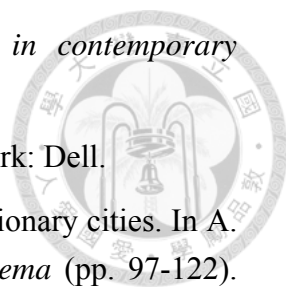
參考文獻



- AlSayyad, N. (2006). *Cinematic urbanism: A history of the modern from reel to real*. New York: Routledge.
- Aumont, J. & Marie, M. (1996) 《當代電影分析方法論》(吳珮慈譯)。台北：遠流。
- Bachelard, G. (2003) 《空間詩學》(王靜慧、龔卓軍譯)。台北：張老師。
- Balmain, C. (2008). *Introduction to Japanese horror film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008) 《電影藝術：形式與風格》(第八版)(曾偉禎譯)。台北：麥格羅·希爾。
- Brandt, S. (2009). The city as liminal space: Urban visibility and aesthetic experience in postmodern U.S. literature and cinema. *Amerikastudien / American Studies*, 54(4), 553-581.
- Brossat, A. (2012) 《傅柯：危險哲學家》(羅惠珍譯)。台北：麥田。
- Bruno, G. (1990). Ramble city: Postmodernism and *Blade Runner*. In A. Kuhn (Ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (pp. 183-195). New York: Verso.
- Bruno, G. (2006). Visual studies: Four takes on spatial turns. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 65(1), 23-24.
- Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. & Stam, R. (1997) 《電影符號學的新語彙》(張梨美譯)。台北：遠流。
- Clarke, D. B. (Ed.) (2004) 《電影城市》(林心如、簡伯如、廖勇超譯)。台北：桂冠。
- Clover, C. J. (1992). *Men, women, and chainsaws: Gender in the modern horror film*. Princeton: Princeton University Press.
- Craig, P. & Fradley, M. (2010). Teenage traumata: Youth, affective politics, and the contemporary American horror film. In S. Hantke (Ed.), *American horror film: The genre at the turn of the millennium* (pp. 77-102). Jackson: University Press of Mississippi.

- Craven, W. (2013) (來自韋斯·克雷文的致歉信)。S. Grahame-Smith《恐怖電影逃生指南》(頁 1-2)。北京：世界圖書。
- Douglas, M. (1995). *Purity and danger*. New York: Routledge.
- Driscoll, C. (2011). *Teen film: A critical introduction*. Oxford: Berg.
- Featherstone, M. (2000). Cracking cube: Cryptology and ichnography. (<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=125>), 2013/11/21.
- Fielder, A. (2001). Poaching on public space: Urban autonomous zones in French *Banlieue* films. In M. Shiel & T. Fitzmaurice (Eds.), *Cinema and the city: Film and urban societies in a global context* (pp. 270-281). Oxford: Blackwell.
- Foucault, M. (1977). A preface of transgression. In D. F. Bouchard (Ed. & Trans.), *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews* (pp. 29-52). Ithaca: Cornell University Press.
- Foucault, M. (1992a)《規訓與懲罰：監獄的誕生》(劉北成、楊遠嬰譯)。台北：桂冠。
- Foucault, M. (1992b)〈權力的凝視〉(王志弘譯)。《當代》，74，97-115。
- Fradley, M. (2013). 'Hell is a teenage girl'? Postfeminism and contemporary teen horror. In J. Gwynne & N. Muller (Eds.), *Postfeminism and contemporary Hollywood cinema* (pp. 204-221). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Girard, R. (2004)《替罪羊》(馮壽農譯)。台北：城邦。
- Goffman, E. (1963). *Behavior in public places*. New York: The Free Press.
- Goffman, E. (2010)《污名：管理受損身分的筆記》(曾凡慈譯)。台北：群學。
- Goffman, E. (2012)《精神病院：論精神病患與其他被收容者的社會處境》(群學翻譯工作室譯)。台北：群學。
- Gold, J. R. & Ward, S. V. (2004)〈計劃與計劃者：1935-52 年間紀錄片與都市未來的挑戰〉。D. B. Clarke (Ed.)《電影城市》(頁 75-106)。台北：桂冠。
- Grahame-Smith, S. (2013)《恐怖電影逃生指南》(肥田譯)。北京：世界圖書。
- Hall, E. T. (1973)《隱藏的空間：人類的領域行為》(關紹箕譯)。台北：三山。
- Harvey, D. (1989). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Oxford: Blackwell.
- Jacobs, J. (2007)《偉大城市的誕生與衰亡：美國都市街道生活的啟發》(吳鄭重譯)。台北：聯經。

- Jameson, F. (1995a)〈後現代主義，或晚期資本主義的文化邏輯〉。王志弘（編譯）《空間與社會理論譯文選》（頁 297-358）。台北：臺灣大學建築與城鄉所。
- Jameson, F. (1995b)〈認知繪圖〉。王志弘（編譯）《空間與社會理論譯文選》（頁 359-374）。台北：臺灣大學建築與城鄉所。
- Jameson, F. (1998)《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》（吳美真譯）。台北：時報文化。
- Kavanagh, J. H. (1990). Feminism, humanism and science in *Alien*. In A. Kuhn (Ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (pp. 73-81). New York: Verso.
- Kijak, M. & Funtowicz, S. (1982). The syndrome of the survivors of extreme situations: Definitions, difficulties, hypotheses. *International Review of Psychoanalysis*, 9(1), 25-33.
- Kitchin, R. & Kneale, J. (Eds.). (2002). *Lost in space: Geographies of science fiction*. London: Continuum.
- Kuhn, A. (Ed.). (1990). *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema*. New York: Verso.
- Kunkle, S. (2000). Lacan's life, the universe, and Vincenzo Natali's *Cube*. *American Imago*, 57(3), 281-297.
- Mateos-Aparicio, Á. (2008). The symbolism of synthetic space in *Cube* (1997): Postmodern SF film as consensual hallucination. *BELLS: Barcelona English Language and Literature Studies*, 17.
(<http://www.raco.cat/index.php/Bells/article/view/141347/192782>), 2013/11/21.
- Metz, C. (1996)《電影語言：電影符號學導論》（劉森堯譯）。台北：遠流。
- Newton, J. (1990). Feminism and anxiety in *Alien*. In A. Kuhn (Ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (pp. 82-95). New York: Verso.
- Pieto, R. (2003). *The meaning of monsters: An interview study of young adult horror fans and their interpretations of horror films*. Unpublished doctoral dissertation, School of Education, New York University.
- Relph, E. (1998)《現代都市地景》（謝慶達譯）。台北：田園城市。
- Rose, G. (2006)《視覺研究導論：影像的思考》（王國強譯）。台北：群學。

- 
- Shary, T. (2002). *Generation multiplex: The image of youth in contemporary American cinema*. Austin: University of Texas Press.
- Sontag, S. (1966). *Against interpretation, and other essays*. New York: Dell.
- Staiger, J. (1999). Future noir: Contemporary representations of visionary cities. In A. Kuhn (Ed.), *Alien zone II: The spaces of science-fiction cinema* (pp. 97-122). New York: Verso.
- Stam, R. (2002) 《電影理論解讀》(陳儒修、郭幼龍譯)。台北：遠流。
- Starr, M. (2014) Whedon's great glass elevator: Space, liminality, and intertext in *The Cabin in the Woods*. *Slayage: The Journal of the Whedon Studies Association*, 10(2). (<http://slayageonline.com/Numbers/slayage36.htm>), 2014/10/5.
- Stern, M. (1990). Making culture into nature. In A. Kuhn (Ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (pp. 66-72). New York: Verso.
- Suber, H. (2012) 《電影的魔力：Howard Suber 電影關鍵詞》(第二版)(游宜樺譯)。台北：早安財經文化。
- Taylor, J. S. (2002). The subjectivity of the near future: Geographical imaginings in the work of J. G. Ballard. In R. Kitchin & J. Kneale (Eds.), *Lost in space: Geographies of science fiction* (pp. 90-103). London: Continuum.
- Thomas, D. (2004) 《解讀好萊塢：電影的空間與意義》(李達義、曹玉玲譯)。台北：書林。
- Troutman, A. (1997). Inside fear: Secret places and hidden spaces in dwellings. In N. Ellin (Ed.), *Architecture of fear* (pp. 143-157). New York: Princeton Architectural Press.
- Tuan, Y.-F. (1998) 《經驗透視中的空間與地方》(潘桂成譯)。台北：國立編譯館。
- Tuan, Y.-F. (2006) 《逃避主義》(周尚意、張春梅譯)。台北：立緒。
- Tuan, Y.-F. (2008) 《恐懼》(潘桂成、鄧伯宸、梁永安譯)。台北：立緒。
- Tudor, A. (1989). *Monsters and mad scientists: A cultural history of the horror movie*. New York: Blackwell.
- Turner, G. (1997) 《電影的社會實踐》(林文淇譯)。台北：遠流。
- Turner, V. W. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Chicago: Aldine.

- Van Gennep, A. (2004). *The rites of passage*. (M. B. Vizedom & G. L. Caffee, Trans.). London: Routledge.
- Vernant, J. P. (2008)《宇宙、諸神、人：為你說的希臘神話》(第二版)(馬向民譯)。台北：貓頭鷹。
- Vogler, C. (2010)《作家之路：從英雄的旅程學習說一個好故事》(第三版)(蔡鵬如譯)。台北：開啟文化。
- Volpato, C. & Contarello, A. (1999). Towards a social psychology of extreme situations: Primo Levi's *If This is a Man* and social identity theory. *European Journal of Social Psychology*, 29(2-3), 239-258.
- Walther, B. K. (2002). The ontology of virtual space: In search of *Matrixes* and *Cube-machines*. In C. Madsen, E. Kjems, J. F. Jensen, L. Qvortrup & N. Lehmann (Eds.), *Virtual space: Spatiality in virtual inhabited 3D worlds* (pp. 285-306). London: Springer-Verlag.
- Wells, P. (2003)《顫慄恐怖片：失聲尖叫電影院》(彭小芬譯)。台北：書林。
- Wertheim, M. (1999)《空間地圖：從但丁的空間到網路的空間》(薛絢譯)。台北：台灣商務印書館。
- Zimbardo, P. G. (2008)《路西法效應》(孫佩姛、陳雅馨譯)。台北：商周。
- 沈善榮 (1996)〈二戰後佛朗哥政權繼續存在的原因初探〉。《中山大學學報(社會科學版)》，36(5)，86-93。
- 周尚意 (2006)〈譯者序〉。Y.-F. Tuan (2006)《逃避主義》(頁 7-14)。台北：立緒。
- 林志明(2004)《電影城市》策動報告。D. B. Clarke(Ed.)《電影城市》(頁 I-VII)。台北：桂冠。
- 侯守謙 (2006)《駭客任務三部曲：穿越機器世界到真實的荒漠》。台北：台灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文。
- 柳嘉信 (2014)〈西班牙的轉型正義：從「選擇遺忘」到「歷史記憶」〉。《台灣國際研究季刊》，10(2)，83-105。
- 徐穎(2010)《三十年獨裁政權緣何不倒：二戰後佛朗哥獨裁政權存在原因探究》。甘肅：蘭州大學歷史文化學院碩士論文。
- 張舉文 (2010)〈對過渡禮儀模式的世紀反思(代譯序)〉。A. Van Gennep《過渡禮儀》(頁 7-19)。北京：商務印書館。

- 畢恆達 (2003) 〈家的想像與性別差異〉。G. Bachelard 《空間詩學》(頁 12-19)。台北：張老師。
- 董建宏 (2013) 〈恐懼的修辭：恐怖主義與民主的反挫〉。
(<http://twstreetcorner.org/2013/04/22/dongjianhong/>), 2015/3/1.
- 葉維廉 (1992) 《解讀現代·後現代：生活空間與文化空間的思索》。台北：東大。
- 劉永皓 (2010) 〈慢慢地走在黑暗電影院的裡面：分析蔡明亮《不散》中的異質空間與電影的行徑路途〉。《思與言》，48(1)，55-101。
- 劉立行 (2012) 《當代電影理論與批評》。台北：五南。
- 蔡昆奮 (2004) 〈論恐怖片《鬼水怪談》中母親的性別角色與恐懼世界〉。世新大學性別、媒體與文化研究學術研討會論文。
- 蕭瑞莆 (2006) 〈文化轉向的視覺反省力：《視覺研究導論》導讀〉。G. Rose 《視覺研究導論：影像的思考》(頁 VI-XIV)。台北：群學。

參考片目



- 《2001 太空漫遊》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)
- 《De Lift》(1983)
- 《X 檔案》(*X-Files*, 1993-2002)
- 《十三號星期五》(*Friday the 13th*, 1980)
- 《七夜怪談》(*リング*, 1998)
- 《上班女郎》(*Working Girl*, 1988)
- 《上錯驚魂路》(*U Turn*, 1997)
- 《大都會》(*Metropolis*, 1927)
- 《不散》(2003)
- 《巴西》(*Brazil*, 1985)
- 《水深火熱》(*Deep Blue Sea*, 1999)
- 《日落號列車》(*The Sunset Limited*, 2011)
- 《史丹佛監獄實驗》(*The Stanford Prison Experiment*, 2015)
- 《半夜鬼上床》(*A Nightmare on Elm Street*, 1984)
- 《末日列車》(*Snowpiercer*, 2013)
- 《死亡處女》(*Death and the Maiden*, 1994)
- 《死亡實驗》(*Das Experiment*, 2001)
- 《羊男的迷宮》(*El Laberinto del Fauno*, 2006)
- 《我們要活著回去》(*Alive*, 1993)
- 《泯滅天使》(*El Ángel Exterminador*, 1962)
- 《金剛》(*King Kong*, 1933)
- 《阿達一族》(*The Addams Family*, 1991)
- 《虎膽妙算》(*Mission: Impossible*, 1966-1973)
- 《叛獄風雲》(*The Experiment*, 2010)
- 《活死人之夜》(*Night of the Living Dead*, 1968)



- 《活埋》(*Buried*, 2010)
- 《凍劫》(*Frozen*, 2010)
- 《浩劫重生》(*Cast Away*, 2000)
- 《海神號》(*The Poseidon Adventure*, 1972)
- 《索命空間》(*The Killing Room*, 2009)
- 《索命現場》(*Are You Scared*, 2006)
- 《迷霧驚魂》(*The Mist*, 2007)
- 《鬼店》(*The Shining*, 1980)
- 《飢餓遊戲》(*The Hunger Game*, 2012)
- 《飢餓遊戲 2：星火燎原》(*The Hunger Games: Catching Fire*, 2013)
- 《救生艇》(*Lifeboat*, 1944)
- 《殺戮》(*Carnage*, 2011)
- 《異次元殺陣》(*Cube*, 1997)
- 《異次元殺陣 2：超級立方體》(*Cube 2: Hypercube*, 2002)
- 《異次元殺陣 3：前傳》(*Cube Zero*, 2004)
- 《異形》(*Alien*, 1979)
- 《移動迷宮》(*The Maze Runner*, 2014)
- 《惡靈電梯》(*Devil*, 2010)
- 《殘酷考》(*Exam*, 2009)
- 《殘骸生機》(*Wrecked*, 2010)
- 《絕命鈴聲》(*Phone Booth*, 2002)
- 《楚門的世界》(*The Truman Show*, 1998)
- 《極光追殺令》(*Dark City*, 1998)
- 《詭屋》(*The Cabin in the Woods*, 2012)
- 《隔山有眼》(*The Hills Have Eyes*, 1977)
- 《電話亭》(*La Cabina*, 1972)
- 《奪魂空間 1/9》(*House of 9*, 2005)

《算計：7日死亡遊戲》(*The Incite Mill: 7-Day Death Game*, 2010)

《緊急迫升》(*Elevated*, 1997)

《銀翼殺手》(*Blade Runner*, 1982)

《德州電鋸殺人狂 2》(*The Texas Chainsaw Massacre Part 2*, 1986)

《養鬼吃人》(*Hellraiser*, 1987)

《駭客任務》三部曲 (*The Matrix franchise*, 1999, 2003, 2003)



附錄 三部主文本劇情簡介與背景資料



片名	《電話亭》《La Cabina》
年代	1972
國籍	西班牙
導演	Antonio Mercero
片長	35 min
IMDb 分類	Comedy Horror Short (喜劇、恐怖、短片)
IMDb 評分	8.1 from 1,828 users (2014/4/29)
爛番茄評分	TOMATOMETER: N/A (2014/4/29)
票房紀錄	由西班牙國營電視台 (Televisión Española, a.k.a. TVE) 製播，故無票房紀錄。
製作成本	N/A
劇情簡介	<p>一男子某日早晨送兒子去搭學校巴士，行經一集合式住宅的公共廣場，發現多了一座電話亭，待孩子上了校巴以後，男子想進去打個電話。人進去以後電話亭門自動關上，男子發現裡面的電話根本沒有接通，正欲出去，卻發覺門怎樣也打不開。隨著受困時間越來越長，行經廣場的民眾也越來越多，有些人停下來試圖幫他出去，但發現從外面也一樣無法把門打開後陸續離開；同時有更多人開始駐足圍觀，好奇這起事件會怎樣演變，並以輕鬆嘲諷地態度觀看這種罕見的窘迫場面。最後在消防隊欲以破壞工具強行破壞電話亭之際，安裝電話亭的工人們出面把困住人的電話亭整個抬上拖板車載走。運送的路途上男子沒有被告知要開往何方，途經城市與鄉村依然遭受不少他人的指指點點。在一段漫長的運送旅程後，卡車竟然駛進荒山野嶺中的一座地下工廠。那個看似高度系統化運作的廣大空間裡，竟然還有無數同樣款式並且裡面也關著受困者的電話亭，有些受困者已然化做白骨，有些受困者才剛剛用沒有接通的電話線自縊。影片最後，電話亭工廠的</p>

	工人再度於某社區廣場安裝一座一模一樣的電話亭。
空間簡介	一座漆成正紅色，四面玻璃帷幕的普通電話亭。之後這座電話亭被運到一座位於山谷裡、往地下蔓延的工廠般超大量體建築，而裡面的廣闊空間擺放無數同樣困著人的電話亭。
製作背景	影片製作於西班牙佛朗哥獨裁政權時期（1939-1975）。後佛朗哥時期政治風氣愈趨開放，Baget Herms（2001）說明在以贏得國際電視獎項為目標的政策下，TVE 催生出《電話亭》等一系列節目，並以本片成功拿下 1973 年國際艾美獎（International Emmy Awards）Fiction 類獎項。該經營方針表面顯示媒體的自由度增加，但實際上多數作品只有在影展時有機會播出完整版，從 TVE 所屬頻道僅得見大幅刪減的版本，Baget Herms 認為製播這類節目是為了粉飾國內媒體其實仍受「審查制度」（censorship）嚴格把關的形象考量。
資料來源	http://www.imdb.com/title/tt0065513/ http://www.rottentomatoes.com/m/la-cabina-the-phone-box-the-telephone-box/ Baget Herms, J. M. (2001). The legacy of Franco's television. (http://www.iaa.upf.edu/formats/formats3/bag_a.htm), 2014/11/10.

片名	《異次元殺陣》《Cube》
年代	1997
國籍	加拿大
導演	Vincenzo Natali
片長	90 min
IMDb 分類	Mystery Sci-Fi Thriller（懸疑、科幻、驚悚）
IMDb 評分	7.4 from 121,817 users（2014/4/29）
爛番茄評分	TOMATOMETER: 62% No consensus yet（2014/4/29）
票房紀錄	境內（加拿大）：501,818 美元。日、法：10,000,000 美元以上

製作成本	365,000 加幣（估計值）
劇情簡介	<p>六個素不相識的人各自在一個陌生的立方體房間醒來，並且身上除了一套完全一致的衣物外，沒有任何其他個人物品。在嘗試移動到其他房間的過程中，他們發現有些房間有著致命的陷阱。隨後這群倖存者偶然集中到同一個房間，在簡單地互相認識以後，決定一起想辦法脫困。他們對於為什麼要綁架他們，以及自己如何來到這裡，都拼湊不出頭緒，然而他們發現每個人的職業與專長似乎透漏著些許端倪，這六個人分別是警察、醫生、負責立方體外殼設計的建築師、數學系學生、越獄專家，以及一個原本被視為累贅的高功能自閉症患者。隨著他們摸索脫困的過程，生命威脅與成員間的不信任越演越烈，在種種不利的高壓情境下，人群的行為逐漸失控，小團體彼此之間施加的壓力，已開始超過立方體帶來的恐懼。在內部成員造成的持續犧牲下，最後只剩下一名倖存者成功從立方體逃出，迎向未知的局面，而幕後黑手自始至終都沒有現身。</p>
空間簡介	<p>由 26 X 26 X 26 個（一共 17,576 個）立方體房間，堆疊成巨大的立方體結構。每個房間內部沒有任何其他器物與功能，僅在立方體的六個牆面上各有一扇門，打開門後可通往相鄰房間，除了室內燈光的顏色以外，每個房間的大小和外觀都一模一樣。這其中有些房間是安全的，有些房間則設置有感測器與致命的機械陷阱，人一旦踏入這樣的房間，會馬上觸發陷阱啟動。每個房間都各有一組長達九位數的序號，刻在門打開後的通道上，藉由解碼這組序號，可以判斷哪些房間是安全的、那些房間不是。整個巨大立方體內的所有房間會週期性地相互位移，其中只有一個特定的房間會定期移動到整個立方體結構之外，與通往外界的出口接合。</p>
製作背景	<p>導演 Vincenzo Natali 為了申請進入加拿大多倫多電影培訓機構 Canadian Film Centre 主辦的劇情片計畫（Feature Film Project），以本片腳本獲得最終參加資格，其後僅剩下三個月完成改寫腳本與場景製作的前置作業，實際拍攝時間只有二十一天。在預算與時間的高度受限下，全片於一座 14 X 14 X 14 英尺的立方體場景中完成拍攝，角色移動經過的所有房間全都在這個單一佈景裡製作出來。</p> <p>在拍攝本片的同年年初，Vincenzo Natali 已製作過一部以真實電梯為場景的短片《緊急迫升》（<i>Elevated</i>, 1997）。內容描述兩名陌生人搭乘的電梯，突然闖入渾身是血的第三名陌生人，新到來者宣稱電梯外面有難以形容的怪物在肆虐，讓電梯停止躲在裡面比較安全。被迫共處</p>

	<p>一室的三人面對無法證實的恐懼，催生出愈形劇烈的互不信任與毀滅行徑。片中的莫名怪物從未現身，探討主題與呈現形式和《異次元殺陣》十分相近。</p> <p>本片為導演執導生涯的第一部劇情長片，獲得 1999 年金尼獎（Genie Awards，加拿大國家電影獎）五項提名，並贏得 1997 年多倫多國際電影節（Toronto International Film Festival）最佳加拿大首部劇情片獎（Best Canadian First Feature Film）。另外特別在日、法等地出現影迷團體（cultish following）。</p>
資料來源	<p>http://www.imdb.com/title/tt0123755/</p> <p>http://www.rottentomatoes.com/m/cube/</p> <p>http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=cube.htm</p> <p>http://cinecoup.tumblr.com/post/44160423294/reel-roots-cube</p> <p>http://schofieldjourney.blogspot.tw/2005/12/vincenzo-natalis-cube-production.html</p>

片名	《詭屋》《The Cabin in the Woods》
年代	2012
國籍	美國
導演	Drew Goddard
片長	95 min
IMDb 分類	Horror Mystery Thriller（恐怖、懸疑、驚悚）
IMDb 評分	7.1 from 198,804 users（2014/4/29）
爛番茄評分	TOMATOMETER: 92% Fresh（2014/4/29）
票房紀錄	全球：66,486,080 美元
製作成本	30,000,000 美元
劇情簡介	五個大學生相約去一間位於深山裡的小木屋度假，沒想到本來令人興

	<p>奮期待的假期，卻出現一群活屍開始虐殺他們。隨著友伴一一慘死，最後兩名倖存者意外發現，原來在活屍肆虐背後，存在一個地下機構在操控管理為數眾多的超自然力量，而活屍群正是由這個人類組成的秘密組織有計畫地釋放到小木屋裡。發現原來有幕後黑手的兩人在潛入該機構後，故意將所有的超自然怪物釋放出來，於是被收容的各種怪物開始肆虐整座機構。最後機構領導人出面企圖控制局勢，才向這兩名倖存者說明，原來他們五個是早就被跟監、選定、符合條件的犧牲者，誘導他們來小木屋，是為了犧牲他們的性命去獻給一個深藏在地底的邪神，以防止祂回到地表並摧毀世界。這個祭獻的儀式從原古以來就一直存在，而且人類文明的存續其實一直都是依靠這個週期性儀式在維持。然而得知真相的二人拒絕配合犧牲，最終這次祭獻儀式無法完成，邪神從地底衝出。</p>
<p>空間簡介</p>	<p>場景首先集中在森林裡的小木屋，接著活屍開始入侵，受害者們企圖沿來時的山路逃離，才發現小木屋周遭的山區被某種透明且無法穿越的膜或電網籠罩。無路可出的倖存者們隨後發現森林的地面上有通往地下室的掀門，進入地下空間以後，更進一步發覺自己身處某種透明的立方體隔間。該隔間能沿著軌道移動，並且還有非常多個其他同樣的單位，裡面都各收容有一種不一樣的超自然怪物。接著裝載主角們的透明隔間，移動到一處看似大樓的電梯中庭並打開門，步出隔間的主角們發現自己身處在一座錯綜複雜的大型地下機構。</p>
<p>製作背景</p>	<p>本片是導演執導的首部作品，他與製作人 Joss Whedon 過去長期是製作夥伴，本片的創作契機始於兩人共同對恐怖片這種類型的看法。他們不滿近來恐怖電影的主流越來越靠向劇中角色決策愚昧老套、大量摻入色情元素的虐殺風格，於是想要製作一齣顛覆地挪用雷同元素的作品，來嘲諷這種趨勢。</p> <p>全片在加拿大拍攝，電影後段的機構場景部分攝於加拿大英屬哥倫比亞理工學院 (British Columbia Institute of Technology)，製作團隊表示正是看中該處的設計質感，藉此營造高科技、現代化、功利主義、機構性、銳利且無個性的空間氛圍。</p> <p>本片監製與編劇 Joss Whedon 在好萊塢業界集編劇、製作、導演等多種角色於一身，以創作主流商業作品為主，打造過多部膾炙人口的奇幻、科幻類的電視、電影。他的作品從九零年代末至今屢次成為當代流行文化的指標，代表作有影集《魔法奇兵》(<i>Buffy The Vampire Slayer</i>, 1997-2003)、電影《復仇者聯盟》(<i>The Avengers</i>, 2012) 等等，並於《魔</p>

	<p>法奇兵》中就已開始嘗試並置狼人、吸血鬼、女巫等多種經典怪物形象的後設敘事。</p> <p>本片贏得 2013 年土星獎 (Saturn Award) 最佳恐怖／驚悚片獎項 (Best Horror/Thriller Film)，並獲同年雨果獎 (Hugo Award) 三項提名。</p>
資料來源	<p>http://www.imdb.com/title/tt1259521/</p> <p>http://www.rottentomatoes.com/m/the_cabin_in_the_woods/</p> <p>http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=cabininthewoods.htm</p> <p>http://www.imdb.com/name/nm0923736/</p> <p>http://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabin_in_the_Woods</p>