

電影藝術普通選修課

認識電影

輔助教材

本教材適用於國中課程

電影
專文

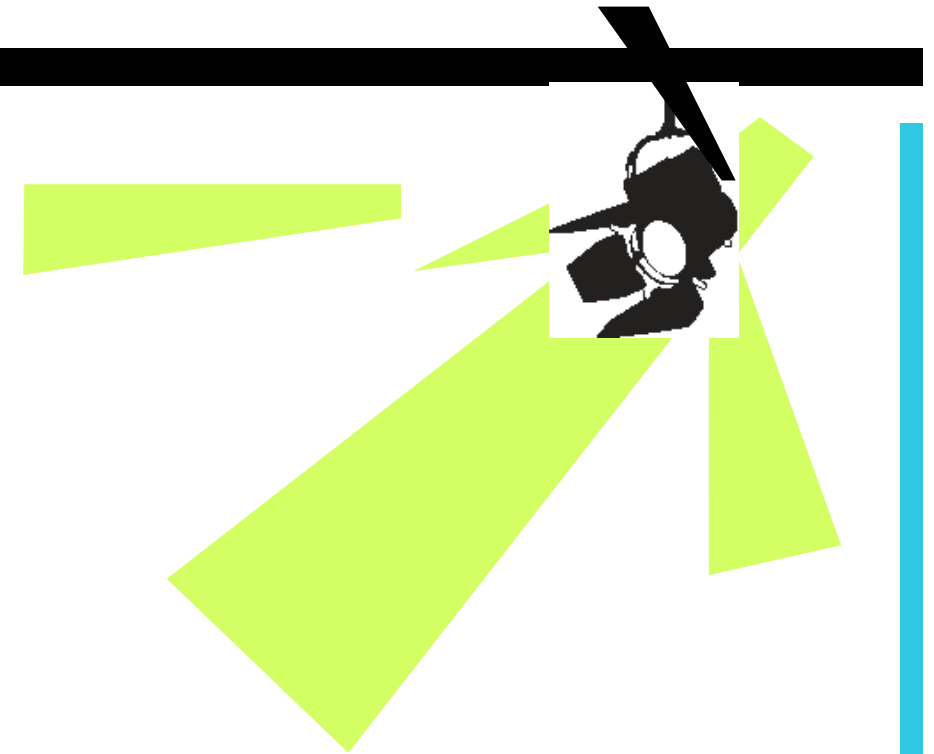
溺境

Under the Water

溺境

Under the Water

文 / 王志欽 (影評人、作家)



影片基本資料

導演：柯貞年

編劇：柯貞年

製作人：練建宏

年份：2014

規格：HD/ 彩色

片長：29 分鐘

電影 之前

劇情簡介

影片開始於溪邊的警消搜索，一名綽號小六的男孩失蹤了，另外三名玩伴大春、小春兄弟以及阿猴，都對事情的經過絕口不提。但隨著相關證物（小六的衣物）的浮現，小六的凶多吉少終究演變成具體的死亡。在死亡被揭示之後，大春才透過回憶將案發經過透露給觀眾。原來出於惡作劇與無心，阿猴忽略了患有氣喘的小六之求救，而大春則因為無法即時替小六取得吸入器，導致小六在無人在場的情況下因窒息死亡，為了不讓大人們錯怪、責備同伴，大春遂將小六拖入水中，營造出溺斃的假象。但無論真相是否被發現，罪惡感始終將伴隨大春成長。

本片不論從攝影、剪輯到配樂，甚至是四位素人

孩子的演出，都展現了在台灣短片中少見的成熟，除獲得 101 年度電影短片及微電影輔導金的創作補助保證了影片品質之外，更榮獲第 37 屆短片金穗獎一般作品類優等獎及最佳編劇獎，主要肯定了影片透過漸次閃回的方式將這件雖殘酷卻單純的意外呈現出來，而劇作的安排其實是深刻地召喚了片中人物的性格，藉此窺視最直接樸質的人性。



導演簡介

柯貞年，1982 年生，世新大學廣播電視電影研究所畢業。在她目前可見為數不多的作品中，可以看到她從激進的影像往更精緻劇作編織的轉向。在《無名馬》（2010）中明顯可見實驗電影的影響，劇中人被設定一位長期受到同學霸凌的孤僻

學生，唯一的愛好就是拿著 DV 拍攝，剪輯一部始終未完成的作品。因為這個基本設定，使得影像得以在較寫實的（校園生活）與較抽象的（他拍攝的大量晃動甚至失焦的片段）影像之間流動，而片中有寫意的超現實場景，符合角色的設定。從人物身上派生的異質影像材料，讓她在一部作品中呈現與統合多元材料的機會。替搖滾樂隊 KoOk 的歌曲《絕對正義》（2012）所拍攝的 MV，依舊可以看到她本著影像與節奏上所進行的實驗。

這些作品透露出她個人在題材上的偏好，基本在人性的黑暗面，多少造成在影像呈現上的沉重傾向。然而，異質影像材料以及 MV 拍攝的過程，也累積了她在處理影像、節奏與聲音的經驗。儘管過往作品帶著陰鬱色彩與消極情緒，也在這樣的前提下，《溺境》的創作也就不是一個偶然了。事實上，這部作品起初在申請短片輔導金時的設定是以國中生為題材，同樣是根據真實社會事件改編。然而，國中社群所涉及到的面向顯然要比小孩複雜許多，最終修改為小孩或許顯示了導演的某種轉變。

作品緣起

雖說導演在接受映後問答時，聲稱是為了挑戰業界三大難拍對象（動物、老人、小孩），而採用了相對比較好掌握的小孩，即使我們接受這樣的動機，依然無法掩飾她調整之後呈現出來的積極面向。

再說，改成小孩之後，在情節上的改動，特別是心理狀態的描述，需要花更大的心力去建構，正因為小孩的行為在很多時候出於無心，便很難從他們那裡獲得更深沉的自省；畢竟故事的發生本來就是意料之外。由於訊息的稀釋有助於形式的著墨，小孩題材讓導演有更多的空間去雕琢影像、敘事手法以及象徵體系。

導演明白指出，拍攝這部片的背景主要是她意識到這類因為無心而發生的悲劇層出不窮，但重點是小孩都成了被責備的對象，而她認為「有時候我們以為的事實，後面還有另一層真相，而我們以為的真相，背後可能還有更哀傷的苦衷。」這也是為何她會採取穿插的敘述方式，她認為「看到的真相不一定是真正的，背後或許有許多不得已苦衷或偶然、巧合」，抽絲剝繭的敘事結構有

助於一點一點發現那深埋的苦衷。至於小孩題材，則是因為「想用童真的視角去闡述殘酷的事實，如果是用大人，會覺得是已經長大、具有心機的去這些無心的舉動，我選擇用小孩的觀點去看大人的故事。」



分場大綱

01 — 00:00 搜尋與採訪 黑畫面傳來對講機聲。溪邊，警消搜尋，記者採訪，小六失蹤，阿猴撇清關係，大春則四處觀察，神色凝重。（溶）

02 — 01:22 兩個惡作劇 稻田，小六、阿猴、大春與弟弟小春四人，小六搶了小春珍愛的彈珠，大春制止；大春奪了阿猴的遊戲王卡，四人追逐，落後的小六停下，痛苦表示需要「吸入器」，但其實耍弄了跑來關心他的阿猴。片名「溺境」浮現在無雲的藍天。

03 — 03:43 母親的指責 大春家，晚餐，母親關切溪邊情況並指責大春不該帶弟弟去深山玩，大春抗議說是小春自己要跟的。

04 — 04:32 大春的秘密 房間，大春手上拿著塑膠袋，小春問是什麼，大春急忙收到床底，說是「重要的東西」。兩兄弟在床上，大春對小春關於小六的話題都不予回應。

05 — 05:33 阿猴的自責 樹林裡，大春在樹邊，持手電筒，然後往溪邊走去，看見坐在溪邊啜泣的阿猴，大春表示是來找小六的，阿猴則哭訴說「小六不會回來了，都是我的錯。」

06 — 07:44 阿猴視點下回溯事故過程 [閃回] 樹林裡，阿猴在樹邊數數，他是捉迷藏的鬼，數到一百開始找人。

07 — 08:23 溪邊，阿猴發現小六躲在水裡，悄

悄游近他，「抓到你了！」小六試圖游走，阿猴追上還把小六壓制在水裡一下，小六游回岸邊時感覺不適，呼吸急促，阿猴說「我不會再被你騙了」。

08 — 09:20 回到數數的樹邊，阿猴對贏得遊戲很開心。但是其他人都沒回到這裡，他開始叫喚每個人的名字。

09 — 09:52 回到溪邊，阿猴四處找同伴，卻看到了水裡漂著疑似小六（面部朝下）的遺體，阿猴倉皇逃離。[閃回結束]

10 — 10:32 大春建議沉默 溪邊，阿猴要大春證實到底那具浮屍是不是小六，以及要不要向大人講，大春制止，認為現在講出來會被當壞人。其間閃現了兩個白天的鏡頭，大春手上拿著衣物奔跑（慢動作）。

11 — 11:38 小春埋寶物 剛剛大春站的樹下，小春在埋他的彈珠。

12 — 11:52 警方找線索 白天，樹林裡，搜索行動仍在繼續。一頭警犬似乎聞到樹旁土堆有東西。

13 — 12:18 警方問話 教室走廊，大春囑咐小春在老師問話時要說什麼都不知道或不記得。阿猴

從教室出來，對大春說老師叫他先進去，並表示「我們什麼都不知道。」

14 — 13:07 大春出賣阿猴 教室裡，在老師的陪同下，警方向大春問話，說是已經找到小六衣物，以及小春的彈珠，大春情急下承認衣物是自己埋的，而小六溺水的訊息則是阿猴跟他說的。

15 — 16:43 擱淺在石頭上的小六屍體，背上有許多處傷痕。

16 — 16:50 警方盤問阿猴 大春揹著書包一個人走著，經過阿猴家巷子，看到警員正在跟阿猴與其母講話，警員走了後，阿猴注意到大春，他邊啜泣邊怒視大春。

17 — 17:43 大春的惡夢 夜裡，水從門縫流進來，水流聲與雜聲將大春吵醒，他注意到家中淹水了，水深將近床板。這時身上、臉上都有創傷的小六走來，臉上還有水在流。大春嚇得鑽進被窩裡。

18 — 19:34 招魂儀式 溪邊，招魂儀式，小春注意到小六的奶奶正往溪裡走去，大人們去制止，奶奶哭喊著要去找吸入器。阿猴跪下來向小六道歉，哭著說不是故意的。

19 — 21:12 大春情緒失控 大春與小春走在樹林裡，回到埋東西的樹旁，大春試著挖掘，不理會小春的問題，小春拿出吸入器，說是在床底下撿的，並欲埋它，因為哥哥將「重要的」塑膠袋埋起來，他才會跟著將彈珠埋起來的。大春這時情緒失控，將小春推倒，痛哭控訴說都是小春害的，「你幹嘛拿人家衣服？拿人家吸入器？」

20 — 23:10 大春視點下閃回事故經過 [閃回] 在樹邊等不耐煩的大春離開他的藏身之處，喊著小春和小六的名字。

21 — 23:29 來到溪邊，聽到小六的急促呼吸聲，大春前去，小六表示需要吸入器，但大春在草叢邊沒找到放有吸入器的衣服。他往樹林裡跑去。

22 — 24:11 大春在林間跑著，看到蹲在路邊的小春，小六的衣物在他腳邊。大春責備他說「你幹嘛拿人家衣服啊?!」趕緊拿著衣物往回跑。

23 — 24:33 [第二層閃回] 小春閒晃，看到小六放在草叢旁的衣物，順手拾起，又看到小六躲在水中，於是他拿著衣物就往樹林裡跑去。[第二層閃回結束]

24 — 25:04 大春奔回岸邊，發現小六已經沒有呼吸，這時又聽到小春和阿猴叫喚他的聲音，情急下只好邊哭邊將小六拖到水裡，再拿著小六衣物離開。[閃回結束]

25 — 26:34 丟棄吸入器 大春和小春在溪邊，小春還天真地玩著，大春則默默地將吸入器放入溪裡。他回頭看，彷彿看到了以前四個人玩水的快樂情景（慢動作）。

26 — 27:58 黑畫面，水聲與對講機聲，說是在下游處找到了，但身上都是傷，懷疑被人拖過。導演名字在對講機的對話過程中浮現。

人物角色

大春 幾乎一個人背負了所有的真相，大春在片中始終保持著眉頭深鎖：因為他從阿猴的自白裡頭了解到阿猴以為是他自己害死了小六，但實際情況卻是因為小春藏起了小六的衣物以及在褲口袋裡頭的吸入器，使得大春因來不及將吸入器給小六而致死。當時是為了保護小春，所以大春帶走了小六的衣物，並將其埋藏，埋完衣物後才聽

到阿猴的自白。豈料，大春埋衣物時卻被小春看見，小春學大春將重要的彈珠也埋在一起，這才使得小春的嫌疑加重，而讓大春在情急之下將阿猴抖出。可是即使逃脫了嫌疑，卻無法迴避良心的譴責，所以在出賣了阿猴之後，當天晚上大春就夢到了小六回來找他。

雖說基於護弟心切，在面對警察的詢問，他不斷強調自己和弟弟什麼都不知道，就像他叮囑弟弟時也是不斷重複類似的對白，這一次次的強調，最重要是保護又恨又愛的弟弟，但也是一再地向觀眾強調：他們真的什麼都不知道。這種貫串全片的無助感也把大春壓得喘不過氣來，直到小六的招魂儀式之後，他才按捺不住地宣洩了出來。飾演大春的傅顯捷瘦弱的體型更將飽受壓力而失衡的心理狀態具象化，並因而喚起觀眾的疼惜：他纖細得根本無力支撐這麼大的罪惡感。這或許也說明了為何即使飾演小六的汪師超與飾演小春的汪心珏在現實中是真正的兄弟，但導演仍選擇由這位更消瘦，神情更深沉的傅顯捷來飾演大春。

阿猴 阿猴絕對是充滿同情心的角色，這是一個

前提。在稻田上的嬉鬧，他看到小春的彈珠被小六不情願地撒落一地時，也是主動上前來幫忙撿拾；而當他自己的遊戲王卡片被大春搶走，被迫要以跑步跑贏才能贖回卡片這麼緊張的時刻，卻還會因為小六發出的痛苦呼吸聲而停留，並且關注小六的情況。

也正因為阿猴的這份豐沛的同情心，才會強化他在小六溺斃之後的種種行動邏輯：他會在夜間獨自到溪邊為小六哀悼，並以放在石頭上的遊戲王卡來祭祀小六，也會在招魂大會上痛哭下跪。事實上，他起先在記者訪問時的迴避，在警方於教室問話後的啜泣，以及當大春出賣他警員來家裡調查時對大春的怒視，在在凸顯了阿猴那豐沛的情緒反應。

因為裝載了極大的情感能量，所以飾演者梁智瑜圓潤的體型也適切地回應了這個角色的內在，同時他也身負替其他同伴向周遭人表達對小六之死的真誠情緒之責。

小六 雖說死者為大，然而在片中小六被設定的角色形象實在稱不上討喜。首先是為了捉弄小春

而搶走他手上的彈珠，後來是為了趕上大家追逐的腳步而假裝氣喘以博取阿猴的同情——這件事自然奠定了隨後悲劇的基調。然而這個行為同樣體現了小六的人格特質：一來是拿別人的同情來開玩笑，二來因為他自己並不認真看待自己的病，於是才會想到躲藏在水裡這麼危險的行為。這個輕忽大意當然馬上就讓他自食惡果了，阿猴不分輕重的玩鬧，多少也讓小六緊張了，這才致使他發病。同樣地，雖說大春可能是因為負罪感而夢到小六的鬼魂，也可以說是小六平常不自覺表現出的不友善，加深了大春的恐懼感。事實上在招魂儀式上，當阿猴下跪道歉時，小六的母親以如此惡狠的眼神看著阿猴，或多或少也透露了小六的家庭氛圍，實在很難以溫馨來形容。

小春 作為年紀最小的角色，他適時地擔任了無心的穿針引線者。在行為上的無意，使得所有事件顯得自然不刻意，同時也為悲劇增添了一股無奈的氣息。同樣地，小六搶走他彈珠的行徑在先，所以當他看到躲在水裡不設防的小六，小春才會拿走衣物的行為，或許是某種程度上的報復，

但也可以推論為他單純的模仿行為，就像他會尾隨大春半夜出門，然後依樣畫葫蘆般地将自己的彈珠也埋到哥哥藏小六衣物的土堆中；甚至還會拿出小六的吸入器做吸氣的行為，想必他曾在什麼時候看過小六只用吸入器。他臉頰上不經意出現的酒窩，不離手的蜜豆奶強化了他的天真，專注在夾不起來的菜上沒有一絲躁進，無疑也統一了他在面對事件的鎮定，在被哥哥敷衍後的不強求追問，以及被哥哥推倒責備下也不會有激烈反應。也是因為小春的這種處之泰然，更凸顯了哥哥的庸人自擾。

文本分析

無關懸念

四個玩伴因為無心也因為無知，而釀成一樁悲劇，這樁悲劇似乎傳達了這樣的訊息：當無心與無知互為因果的時候，其破壞力是驚人的。題材選用了小孩的樂極生悲，基本設定就已經存在既有的張力；同時，也因為是小學生，片中那個「放羊

的孩子」的邏輯（場 02、07）才能順理成章地成立。不過，阿猴並非造成小六意外喪生的主因，因為即使他沒有因為前車之鑑而拋下小六，小六的衣物（以及裡頭的吸入器）也已經被小春拿走（場 23），因此小六的死甚至可以說是一開始已經註定好的，所以，當他在稻田惡作劇地奪下小春的彈珠時（場 02），已經寫下他生命的句號了。

既然死亡是一個前提，情節顯然不偏往偵探的類型，畢竟在片中並沒有任何人真的著力於偵探案情，即使大春因為邱警官挖掘出小六衣物，同時也發現了小春彈珠這個重要線索的時候（場 12），情急下將阿猴抖了出來（場 14），這也頂多是讓警官再次去找阿猴確認小六其實早已溺斃而阿猴跟大春知情不報而已（場 16）。總之，因為不是偵探片，所以案情的漸次揭示則回扣到人性的自剖：阿猴夜間悼念小六時，在情境配合下向大春透露了他罔顧小六呼救的事實（場 05～10），這一點也給了大春在面對警官的追問時可用的托詞，大春於是成了案件的唯一拼湊者，他的沉著變得異常必要，即使他在面對招魂儀式以及小六奶奶的情緒崩潰，依然冷靜面對，看著阿

猴聲淚俱下的道歉（場 18），他心中還在盤算著趕緊回去將吸入器挖出來的事情；豈料吸入器已經被小春收起，這才觸動了他的真情流露（場 19）。

因此，到底發生了什麼以及如何發生的，才是劇情的重心。然而，即使大春在整個過程中為了掩飾真相而進行的自我壓抑顯得太過處心積慮，但這也同樣出於人性。大春對小春行為的隱瞞出於一種天性，而阿猴起初的逃避、後來的告白以及最後的道歉亦如是。如何在人性前提下設計出帶懸念的劇情，考驗著編劇的智力。

閃回時機

既然「放羊的孩子」邏輯在影片中一開始就被確立了，那麼故事的起伏基本上也就不是劇作重心，是在什麼時機進行了閃回以逐漸為觀眾拼湊事件原貌，才是劇作上的特點。

劇情嚴格算起來有四次的閃回，第一次是從場 01 到場 02，但這一次也不完全是閃回，即並不是劇中人物進行回憶而召喚的過往影像，不如說是為了補充說明場 01 溪邊搜救的原因，所以更像是將

外部的敘述者（即編導）引入片中，因此也使用了全片唯一一次轉場效果，溶接¹，使得兩場距離遙遠的戲似乎是交融的，並且場 01 的搜索似乎被預示了到場 02 的惡作劇中：小六搶奪了小春心愛的彈珠，大春搶奪了阿猴的遊戲王卡，以及在賽跑時小六裝病博得阿猴的同情。

第二次的閃回出現在河邊阿猴的自白，閃回的內容（場 06～09）是阿猴在水裡發現了小六，因為是在玩捉迷藏，所以他去捉小六，並且還惡作劇地將小六頭按到水裡一下，小六發病向阿猴求救，但阿猴覺得小六是故技重施，所以不理會他。至於這一段閃回究竟是屬於阿猴的回憶影像還是大春根據阿猴的描述而想像的畫面，不得而知，但總之是屬於兩人於當下共有的影像。

第三次閃回發生在招魂儀式後，大春本來要回去挖掘尚未被人發現的吸入器，小春這才將吸入器拿出來玩，大春在看到吸入器之後情緒潰堤，此時閃回開始（場 20～24），內容主要是大春一直沒等到出來捉人的阿猴，散步到河邊才發現呼吸微弱的小六，跑去找吸入器，但仍來不及救回小六。這個閃回比較明確是大春自己的記憶影像，值得一提的是，在這段閃回中，還包含了另一層閃回（場 23，即第四次閃回），也就是小春在稍早前藏起小六衣物的戲，這也是大春在找到小春（以及小六衣物）而啟動的閃回，基於小春可能無法清楚地陳述整個過程，所以屬於小春的這段閃回也完全可能是大春自己想像的，這讓第二層閃回結束在第一層閃回內的影像這個構思完全合理。

¹ 溶接轉場指的是前一場最後的鏡頭逐漸淡出但尚未完全消失前，下一場的第一個鏡頭便逐漸淡入，於是會有一小段時間內兩個影像融合在一起，此消彼長。

事實上，雖說在電影中本來就不容易處理單一觀點的影像呈現，但在本片中四次閃回基本上都有一個共同點：幾乎都可以說得上是大春的視點，哪怕是阿猴和小春各自經歷的過往，但啟動閃回影像的，都是大春，而這些畫面完全可能由大春自己拼湊，無怪乎場 01 到場 02 的那個溶鏡頭也是大春的頭像溶接到大夥走在稻田裡的鏡頭。

行動間隙

影片還有一個巧妙之處，就是大春、小春以及阿猴三人分別來到溪邊卻彼此錯過這樣的設計。簡單來說，這幾個人分別見證了小六生命最終的不同時間段，允許這樣的情況發生，則需要魔術般的時間安排。

因為阿猴必須要從 1 數到 100，所以頑皮的小六有足夠的時間躲到水裡，重點是為了不讓阿猴一下子就發現自己躲到水裡，所以要把衣物放得遠一點。因為藏身的時間還很多，小春閒晃看到草叢裡的衣物，隨後發現原來屬於之前搶過他彈珠的小六，可能基於報復，小春帶著衣物跑開（場 23）。當阿猴數到 100 之後，他開始出來找人（場 06），這

時候小六在水裡基本上已經泡了一陣子了，因為樹林很大，所以阿猴花了一點時間才找到溪邊來（場 07），與此同時，大春也開始等得不耐煩了（場 20），而小春甚至已經忘記還在玩捉迷藏，逕自在樹林小道上蹲著玩起他心愛的彈珠（場 22）。阿猴逮到小六跑回樹幹的這段時間差剛好讓大春發現發病的小六（場 21），也讓他有時間去找衣物，甚至再返回來處理事故現場（場 24），就在這時陸續聽到阿猴和小春的叫喚（場 08）。小春沒有也不會再回到溪邊，但阿猴會再回到這裡尋找大家，因此成了最後的目擊者（場 09）。一切只因為這個遊戲空間實在太大、太複雜，空間使得時間得以延長，而時間則是這部片最重要的函數。

段落分析

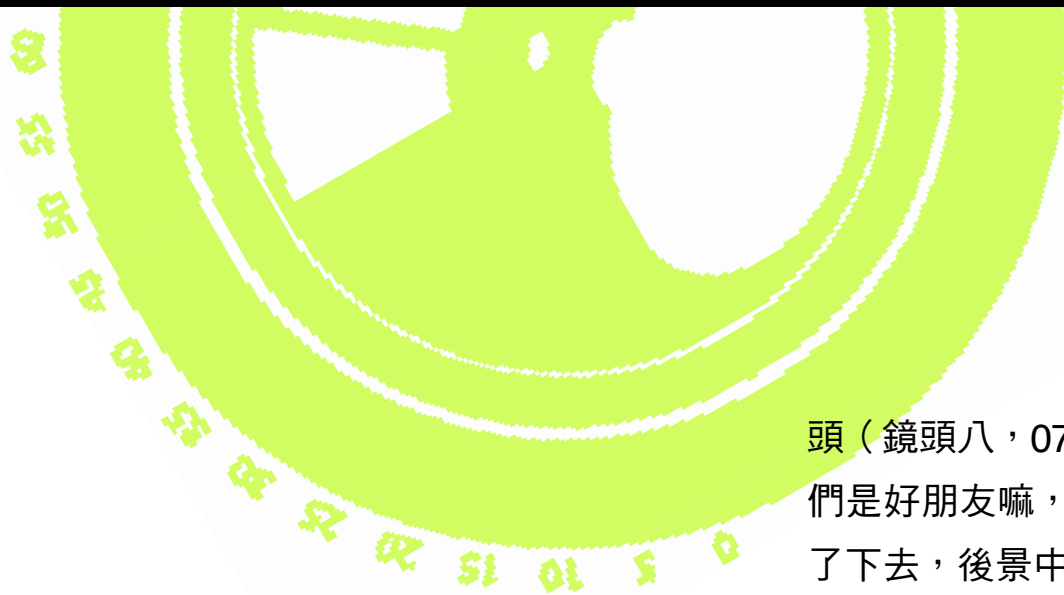
劇作上以大春為敘述中心的設定，基本上也體現在場面調度上，從影片開場段落可以獲得證實。為了更好地說明場面調度如何與劇作資源進行結合，以下將分析開場的兩個段落（場 01、02），

它們也是奠定全片形式的關鍵。前一段溪邊搜救的戲，主要透過一個「視點中心」作為統合剪接與分鏡的支撐點，共 11 個鏡頭，約 1 分 13 秒；後一段的分鏡概念圍繞著兩次惡作劇帶出的衝突，動態與方向成了重點，共 13 個鏡頭，約 2 分 21 秒。兩段不同的分鏡、取景與剪接構想，則有助於向學生解釋這幾種創作的考量。

視點中心作為剪接支點

第一個鏡頭是搖攝鏡頭（01～03）²，從樹蔭下的圍觀群眾（01）、家長與警方（02）再到溪裡搜救的消防員（03），可說是尋常的建立鏡頭，但不從舞台的全景入手，而是從登場的「人」出發，點出了主題所關切的重點：（失蹤的）人。但更重

² 搖攝鏡頭，指攝影機架在腳架上，作左右的搖擺拍攝。



要的是透過下一個鏡頭揭示出來的觀看中心。

鏡頭二（04）顯示前一個鏡頭其實是大春的主觀視角，他深鎖著眉頭，表現出這些「人」給他的困擾，畢竟他不但知道小六身亡，還盡力做足了掩飾的工作，但依舊不能保證萬無一失，而這幾批登場的人物，都有可能成為指控他的證人。另外，這個鏡頭的構圖富有含意：在焦距內是大春，而被他遮擋住大半並且被置放在失焦範圍內的阿猴，則是事件的另一個知情但又不完全知情者。因而虛與實、完整與局部就形成影像內部的意義張力。

同一個鏡頭，大春被記者的詢問叫回了現實（配樂消失），接著是一組「正／反拍」鏡頭組：鏡頭三～七，分別是記者訪問阿猴與大春（鏡頭三）跟失蹤的小六的關係，蹲在地上玩彈珠的小春趕緊回答說他們每天都一起玩（鏡頭四），大春制止小春的發言（鏡頭五，05）而小春失落低下頭（鏡頭六，06），阿猴發難說他肚痛早退（鏡頭七），記者繼續追問，而這個鏡頭被一個插入鏡

頭（鏡頭八，07）給中斷，是在當記者說到「你們是好朋友嘛，對不對？」時，大春將眼睛低垂了下去，後景中除了阿猴之外，還有介入的記者身體的局部。在鏡頭八插入之前的正反拍鏡頭並非以問一答的尋常組合構成，而是由「高一低」、「禁止－說明」的對立構成，強化了大春的主導地位，也預示了隨後情節中，作為發言者的大春是如何強勢地掌握敘述的大權；當然，取景角度與構圖方式也凸顯了兩人的衝突：因為小春的關係間接引發了小六之死，而大春則是在目擊小六瀕死而試圖要救回他的人。

鏡頭九再回到記者問話，這時阿猴的母親將正在發言的阿猴拉走，順勢也帶走了阿猴，留下大春。剩下大春的畫面，與緊接著兩個鏡頭像是樂曲中導向另一個音調的過渡，鏡頭九的最後是大春將頭略為左轉（08），順勢帶動了攝影機的跳動，鏡頭十（09）在前景帶大春背的構圖中進一步確認觀看主體（大春）與觀看目標（小六父母與警察）。至此，我們都能想像有一台攝影機像蒼蠅一樣，在大春的身邊圍繞著，一下子代替了他的視點，一下又近距觀察他，最後慢慢遠離他，以

更宏觀的角度來檢視他。

因此，鏡頭十一（10）的景別稍微鬆一點，大春的人雖小了一些，但由於鏡頭內只剩下他一人，仍然凸顯了一份孤立感。正當此時，通過溶鏡轉場，大春的影像與一片黃澄澄的稻田重疊了，場01基於場景位在溪邊，全段色調以藍綠、灰白為主，色調偏冷，也給人一種深沉的印象；但即將接上的場02卻是高調的黃，除了與藍色調產生對立之外，多少也給人一種雀躍、活潑的印象。然而場02的第一個鏡頭（11）中那筆直的田中小道，倒是劃進了大春的心，而他也在此時閉上了眼睛，彷彿回憶，也彷彿以傷感回應了小六的失蹤。

行動衝突作為分鏡原則

場02開始時是大春要借看阿猴的遊戲王卡但阿猴不給，鏡頭二（12）點出了明亮的天空與耀眼的稻田，似乎是出遊的好日子，但是配樂卻始終帶有一絲不安的感覺。

鏡頭三回到鏡頭一的延續（13）是小春透過彈珠看天空，卻沒發現背後小六悄悄靠近搶走了他的彈珠。這一惡作劇重複了大春對阿猴做的事，只

是阿猴跟大春年紀相近，所以大春沒能得逞，因而小六與小春之間的年紀差也是劇作設定的重要考量。而「重複」也成為片中重要的行動模式，同時也符合了小朋友單純的世界。

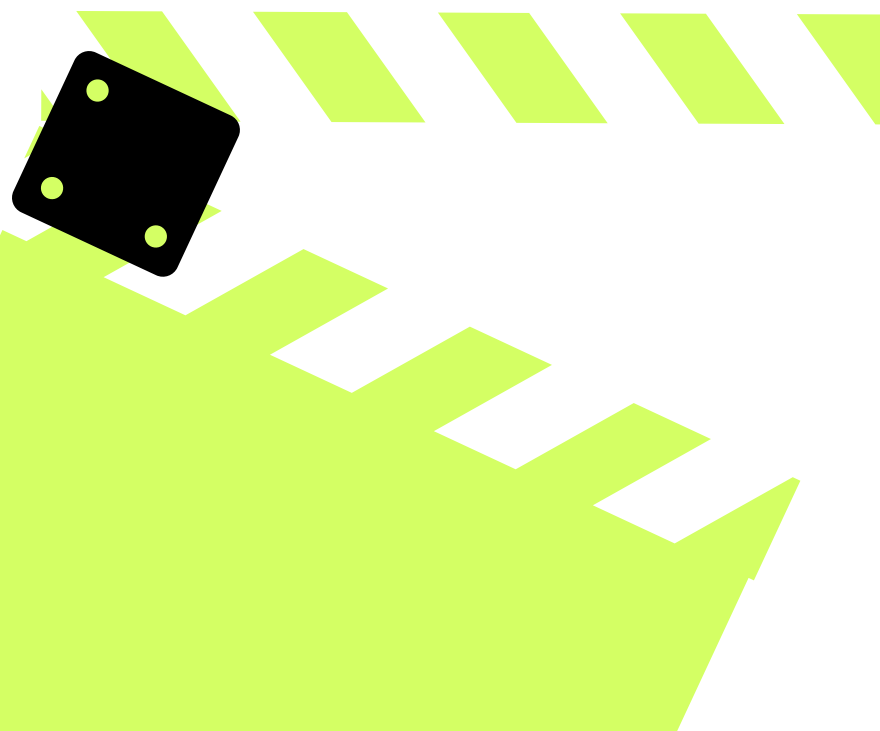
鏡頭三到鏡頭四（14）之間顯然有時間的省略，因為即使追逐的行動像是持續的，但場景已經略有不同。改變場景有其重要性，一來自然是暗示了時間的跳躍，即小六與小春的追逐持續了一小段時間，顯示兩人在個性上同樣執著，二來是透過兩人之間的水溝凸顯了追逐的衝突，並且在小春從右邊跑到左邊來試圖搶回他的彈珠這個動態（15），強化搶奪與行動的激烈。而鏡頭五基本上是根據這個動態接續的，由於小六往左邊跑的動作，使得剪接的痕跡很不明顯（16）。值得一提的是，鏡頭四跟鏡頭五完全可以是一個鏡頭，但卻切成兩個，後者無疑需要一個橫向的移動來繼續加強爭奪的衝突，但鏡頭四卻又需要將攝影機放在小六的「這一邊」，所以犧牲掉拍攝的連續性，也要以運動方式加強行動張力。鏡頭五的橫向跟拍也才強調了大春的忽然闖入（17），並緊接著以一個幾乎是 180 度的反拍鏡頭（18），

透過相反的構圖所產生的對立性，增強了大春制止小六的力道：「還他啦！」接著幾個鏡頭交代小六的掃興與阿猴主動幫忙撿被小六丟下的彈珠，以及阿猴疑惑為何彈珠對小春如此重要，這是一個不需要解答卻必須被提出的問題；不過我們可以看到這個鏡頭已經偷偷的換了空間，雖同樣在這片稻田，但他們所處的道路又有所不同，顯示出不同的道路選擇具有其功能性，為此必然得犧牲掉寫實的連續性。

在撿彈珠的過程中，大春注意到阿猴有一張珍貴的遊戲王卡，於是趁阿猴不注意搶走了那張「光

之創造神」，大春甚至提議賽跑，先到終點的人就能擁有這張卡片，這已經是場 02 的鏡頭九（19），至此，藍色逐漸取代了黃色，一次又一次的孩童間嬉戲，看似無害卻又逐漸引向悲劇。這條寬敞、筆直的道路是必要的，才能將奔跑與停頓都表現得無遺，大春與小春兄弟是自顧自地跑著，阿猴是被小六裝病耽誤，這裡順勢要帶出小六（看不見）的吸入器，鏡頭十二的收尾（20）是以一種相對隱晦的方式回應了場 02 的鏡頭二，構圖很像，但場景中已經沒有人了，導演刻意讓落後的阿猴離開鏡頭還有短暫的停留絕非無心，尤其這個鏡頭最後一句對白是小六的畫外音「跑最後的要當鬼！」這也是一句可怕的咒語，因為稍後正是由於阿猴當鬼了（很顯然阿猴跑最後），才觸發了小六喪生的機制。

鏡頭十三（21）則諷刺地象徵了幾個人筆直地衝向了「溺境」，雖說死者只有小六一人，但其他三人（小春也許除外）無疑也溺在小六之死的深水中。片名「溺境」的字樣以逐漸浮現的方式顯現，自然是配合了片中事件逐漸被揭示出來的方式。



場面調度

透過場 01 和 02 的段落分析，我們清楚看到導演自覺地使用構圖、剪接的手段來達成將意義孕於影像的目的，再加上劇作上透過時序的切換，也讓影像的呈現顯得更加靈活。儘管視覺無疑是影片讓人印象深刻的第一性，然而影片是以一個黑畫面開場，這也是值得特別注意的一點，那就是片中聲音的處理。

聲音的調度

全黑的片頭，搭配的是警消聯繫用的無線電聲音，隻字片語中聽到的約略是彼此探問搜尋情況，最後清晰可聽到的是用閩南語講的「沒呢，什麼都沒看到。」因為什麼都沒看到，甚至什麼情況都不清楚，黑畫面給觀眾帶來懸念，另一方面則凸顯出聲音的份量。

片末，同樣回到黑畫面，就在大春緬懷完大夥嬉戲的影像（以慢動作顯示）之後，黑畫面收尾時的警消無線電通報說找到小六屍體了，因為隔了幾天了，所以尋獲者強調「腫得像麵龜一樣」，更重要的是「整個背都是傷……好像給人拖過！」

似乎暗示了案件重啟的可能性，但劇中人當下還不知道是否面臨重新調查，而因為影片的結束，觀眾更是不得而知，黑畫面於是又變得相當貼切。由於影片大多數場景都在室外，蟬鳴、水流聲便成了影片中重要的聲音角色，而配樂在烘托情緒的前提下，偶爾也擔綱「演出」，如阿猴再次出來尋找小六等人身影而回到溪邊時，當他走近溪的另一邊時，他的動作突然停止（01），隨侍的配樂也同樣嘎然而止，以突然的中斷強調了阿猴的震驚。當阿猴匆促逃離溪邊後，鏡頭對準了小六的浮屍（02），被誇大的蟬鳴，無疑也體現了人物情感。誠如劇情分析一章的說明，阿猴的自白的閃回，極可能是屬於大春的想像影像，因此，這個包含在閃回段落中的浮屍鏡頭，自然也可能是大春的主觀想像，聲音多少加強了對浮屍影像的驚懼。

然而這類本應承載敘事功能的鏡頭，有時候卻被轉化為純情緒功能的影像。帶有小六浮屍的影像就跟片中其它空景一樣，更多是情緒延伸的場域。餘韻空景也就成為影片中另一個重要特點。

取景的堅持

就像場 02 倒數第二個鏡頭一樣，在落後的阿猴也從畫面中跑開之後，攝影機停留在原地，留出一個休止時間，包括像阿猴抓到小六之後，聲明不會再上小六的當，而逕自拿著衣物就離開現場，鏡頭也是停留在阿猴離開後的空景（03），但觀眾卻聽到了小六持續的急促呼吸以及細微的呼救聲，可是，觀眾作為局外人，既不可能介入搶救，更重要的是，觀眾連小六的身影都無法視見。這類遊走於敘事—情緒的空景影像使得最終，影像在這兩種功能上已經無法區分，而難分難解，就像阿猴夜裡悼念小六，他放在岩石上的光之創造神的卡片（04），究竟帶有一種敘事功能（因為搶奪卡片的人明明是大春，雖說當時被掃興的小六也因為這張卡片而才有了興致），還是一種代表情緒的延伸？因為連卡片的圖案本身也帶有強烈的反諷象徵。

另一方面，由於敘事時序需要切換，空景有時也承擔起這個轉換的裝置。比如在招魂儀式之後，樹林裡，大春因為小春藏起的吸入器而啟動了他的閃回機制，這時有一個拍攝陽光透過樹葉縫隙

灑落的鏡頭（05），究竟是當刻還是過往，這不得而知，因為也不重要，重要的是這個標點鏡頭串連起兩個樹林。樹葉背後才是真的「光的創造者」，但樹葉卻遮擋了光，落葉同時也成了大春兄弟埋藏「重要東西」的掩飾，縫隙射下的光，依然頑強地逼使真相顯影。時間的表意影像這時又成為帶敘事功能的象徵鏡頭。

最特殊的一個鏡頭，無疑是從溪裡往岸上拍攝的鏡頭（06），這個鏡頭作為一個壓縮時間的畫面，先是記錄了小春拿了衣物跑走的影像（07），同時也目擊了大春拿回衣物趕來救援的過程（08）。由於是一個不自然的鏡頭，所以鏡頭周圍也以特殊濾鏡處理，這個「無人稱」的鏡頭沒有觀看的主體（因為它不可能是小六的視線），而被隱喻

地呈現為大自然（溪水）的視點，正靜靜地目睹這樁悲劇的發生。

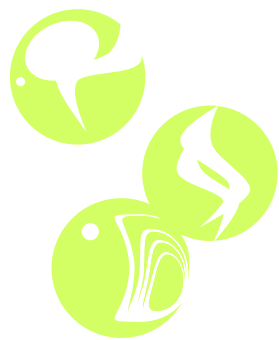
除了堅持的凝視之外，一如開場時幾個單獨將大春取景的鏡頭，片中也充滿了大量單獨取景的設計，讓即使有兩三人以上的對話場面，被單獨取景的人物總是顯得分外的隔離。比如在學校走廊上，阿猴走出教室而對等著被約談的大春兄弟說話時（09），他不但被單獨取景，且透過背景廊柱與天花板構成的線條給框住，因而顯得更加隔絕。更明顯的，當然是隨後被叫去教室內問話的大春，攝影機橫過一排排桌椅（10），最後來到大春旁（11），鏡頭也就停在這裡，沒有繼續走下去讓警員跟老師也入鏡的打算，自然也帶有強烈的隔離象徵。

象徵的安排

綜合看來，象徵幾乎成了這部在劇情上相對單純的影片中，場面調度思維上最終的目的。不管是片名顯示的方式，甚至就在片名浮現之前，小孩奔向遠方時，導演都要刻意安排在一輛有列車由左橫穿的時候拍攝（12），當然是要強調這場「遊

戲」的危險性。列車代表了一種強力、堅實與速度，在在指向孩子們所奔去的方向基本上是危險、可怖的。

為了統一全片的象徵性，即使連小細節都不放過。就像小春深愛的彈珠，正因為彈珠這個微不足道且尋常的道具，卻可能裝載了強大的象徵意涵，而使得影片在總體構思上，透露出一種異常深邃的思想。小春拿著彈珠出場的形象是他透過彈珠在看天空，而彈珠雖有紋路，裡頭也往往有花樣，但它畢竟是透明的，是可以透過它看出去的，當然看到的影像也必然已經蒙上不同的雜質了。這點得回到小春的設定上，當他看到哥哥大春坐在床邊拿著一袋塑膠袋（裡頭裝著小六的衣物和吸入器），他問哥哥那是什麼，哥哥僅以「重要的東西」敷衍他，小春也就不再追問，這是很重要的，前一場晚餐的戲已經可以看出端倪：小春因為菜夾不好，被哥哥念說「很笨」，但他卻沒有任何氣惱的反應，仍然淡定地試著將菜夾起來，顯示了小春氣定神閒的個性。因此，不追問顯得很自然，更重要的是，其實他是以自己的敏感度在觀察周遭，特別是哥哥的一舉一動。所以才會



有夜半跟著哥哥的腳步出門，在看到哥哥埋藏塑膠袋的之後（這個觀看鏡頭以強烈的手持晃動來暗示了屬人的視角），小春自己也仿效將彈珠埋在同一個地方（13）；他同樣以自己的推想，替哥哥將吸入器給藏了起來。最後他本身甚至成了一個折射物，才在招魂現場引導眾人目光發現正往溪裡走去的小六奶奶。

當然最重要的一場象徵戲，當屬大春夢到小六半夜來找他的戲，這場戲一方面為了配合小六溺死

而布置成家裡淹水，但更重要的是，水淹到床底也是有意義的：因為大春將「重要東西」放在了床下，即使衣物已經轉移（而當時他還不知道吸入器還落在家裡），但是那裡確實曾經藏著攸關小六死因的重要證據，所以將證據淹沒，基本上才是大春作這場夢的真正含意。

簡單來說，導演透過一些與表面上看來有差距的含意，以回應劇情設計的共同走向：一件尋常意外事件背後不尋常的真相。

問題思考

- 一、這部片的敘事結構跟主題是怎麼樣搭配的？
- 二、關於整起事件，你覺得誰最應該對小六的死負責？
- 三、影片中，「水」這個元素主要給了你什麼樣的意象？它是否也擔負起象徵的功能？
- 四、影片中重要的道具有哪些？它們如何推進情節的發展？

參考資料

- 劉彥璇。〈【座談記錄】0703《台北電影獎—短片I》〉。2015台北電影節。2015.07.04。網站。2015.08.31。