

第六章 鬼怪在電影中的呈現

香港以鬼怪作為題材的影片，展現的手法多元，自六〇年代末起，香港電影開始與世界接軌，注重感官刺激的商業娛樂片成為電影製作的主流。不同於好萊塢類型片之間有嚴格的區別相比，港產類型片則呈現元素龐雜，搞笑功夫煽情胡鬧血腥怪誕統統融合在一起，以求滿足不同觀眾的口味。

早期六、七〇年代的鬼怪類型電影，受限於營造恐怖的道具、技術貧乏，所以敘事模式受到限制。這種情形直到七〇年代末期香港「新浪潮」電影才有所改觀。以許鞍華、徐克、嚴浩、余允抗為代表的一批接受西方電影專業訓練的學院菁英，一改過去邵氏旗下導演如胡金銓、張徹等人的拍攝方式，運用先進的拍攝技巧，個性化的創作理念，營造出空前的恐怖氣氛，掀起鬼怪類型影片風潮。1981年余允抗所拍攝的《凶榜》更一度被認為有史以來香港最嚇人的電影，他運用大量攝影及化妝技巧增強驚悚的視覺效果，情節鋪陳又極盡煽情恐怖之能事，比如三個管理員離奇之死，和懷孕妻子惡魔上身幾段場景，營造了令人毛骨悚然的氣氛。影片於守候在門外的丈夫突然舉斧劈向妻子懷中的魔嬰之際戛然而止，更將那種恐怖感發揮到極致。

香港電影以鬼怪做為故事題材的電影，主要分成兩種路線，再予以延伸。一則是驚悚路線，如上述電影《凶榜》。另一條路線是喜劇。鬼怪驚悚喜劇是八〇年代香港最流行的片種之一，發展這條路線的第一部電影就是新浪潮導演之一許鞍華的《撞到正》。影片直接向中國傳統民俗取經，包括戲班文化、敬鬼風俗，甚至還加入了中國傳統戲劇中插科打諢的表現手法，配合傳說中的陰陽眼、打通人鬼世界，全片強調並非人鬼殊途而是並無區別，人鬼皆有愛恨情仇。《撞到正》雖然不乏鬼影重重的嚇人氣氛，但最令人吃驚的是導演竟將「鬼上身」、「鬼看戲」等讓人害怕的民間傳說轉換成搞笑情節，作為了電影中的「經典」。

從這部影片起，香港鬼怪類型片開始不斷地挖掘中國傳統鬼神習俗趣味作為故事題材，加入茅山驅鬼法術、避鬼延壽及鬼戲人等習俗傳說，發展出以殭屍、靈幻作為題材的鬼怪類型電影。在鬼怪喜劇路線延伸之一，則是新藝城的都市鬼怪喜劇，比如《小生怕怕》（劉家榮導演）和《開心鬼》系列（高志森導演），影片中的鬼魂往往性格善良、樂於助人。事實上，八〇年代香港電影主流路線是以搞笑和功夫為主，所以鬼怪類型電影必然會融合功夫和搞笑的元素。到九〇年代前期，正值香港電影的黃金時代，由武俠片、警匪槍戰、賭片和搞笑片共同造就

空前輝煌的成績。鬼怪類型電影也將此時主流電影的重要元素融入其中，創造出許多受歡迎的作品，包括融合武俠元素的《倩女幽魂》、警匪槍戰元素的《奪舍》、《目露凶光》等等。這些鬼片在大量翻製抄襲之下，也產生許多粗糙的電影作品，不過大體而言，鬼怪題材類型電影在所有主流電影產量上非常可觀，題材的元素雖然龐雜，它大量取用香港各時期主流電影的元素，令人一時之間無法歸類成哪一類主流類型。如果將它獨立於既成類型電影之外，我們將會發現，這些曾經是難以歸類的鬼片原來自成一個型態，甚至可以看出它所傳達的主題寓意仍一直保持它一貫的特色，我們可以在這些鬼片當中找出它主要表現的風格及敘事主題。因此，本章將剖析香港鬼怪類型電影的表現手法及敘事核心意識。

第一節 香港鬼怪電影的主題類型

香港鬼怪電影數量比話本多，較能做區別歸類分析，因此關於敘事類屬會按照主角形象的建構原則進行分類，將香港鬼怪電影的故事主題分成：「奇談」、「冒險」、「警世」、「歸返」及「情愛」五種。這些故事主題都傳達一個具有啓示性的寓意（Moralization）作為建構主角形象的原則，並將此原則擴及到一定的情節以及整部電影的佈局。以下分析各個主題類型的特色。

一、奇談型鬼怪電影

奇談型電影的情節向來建築在背離主角生活的正常軌道，描述超出常理的事件和境遇；這些在平凡的、尋常的、一般的人生經歷中是不存在的。譬如：在九〇年代中期，香港盛行三段式故事結構的鬼片，以《夜半一點鐘》、《怪談協會》和《陰陽路》為代表。這些影片分別由葉偉信、錢永強、南燕、邱禮濤、譚朗昌、馬偉豪等集體創作、分頭導演每一個故事。由於每篇故事長度以三十分鐘左右為限，所有情節都必須簡短、精悍、精巧，才能擴大故事的張力。每段故事起點與終局之間所發生的事件，都是一些突如其來、聞所未聞、異乎尋常的事件，目的在讓每篇故事都有驚奇的效果。從西元1993年到1999年，錢升偉幾乎以每年一部的速度拍攝《七月十四》、《正月十五之一生一世》、《二月三十》、《七月十三之龍婆》、《四月四日》、《七月又十四之信不信由你》等驚悚鬼片，這些影片情節皆與日期有關，除了《二月三十》外，都是以員警辦案時發現離奇鬼怪事件為故事框架，通過主角漸漸了解真相，延展出一段關於友情、愛情或家庭的煽情奇談。

既然是以奇談作為電影主題，題材多以違背社會生活和個人經歷的常軌作為主題核心事件，再以事件平息、生活重新納入常軌作為結束。奇談型鬼怪電影中所發生的事件，通常都會誇大突顯對於主角的衝擊，甚至徹底改變主角的命

運，即便這些事件與現實互不相關，卻會讓讀者自動與「宿命」、「報應」的觀念結合，認為主角會面臨這樣的遭遇，必然是因為這些因素。

奇談型電影裡所設定的時間，通常完全沒有任何歷史時間與時代的痕跡。它安置時間的方式是隨機的，一個小時空，它所經歷的城市、街道、建築、車輛、商店都未曾發生任何變化；世界依舊照常轉動，只有故事人物彷彿獨立於這些事物之外，連故事主角也沒有說明來歷。奇談型故事是由一連串短暫的各種奇遇組合而成，往往發生在三段式不連續、各自獨立的時空下，在每一回荒誕無稽的奇遇裡，時間都在加速進行，核心人物永遠都在極度恐懼的情緒下不斷地追趕、奔逃。基於三段故事共同組合成一部電影，故事中的時間都必須精密地計算，不斷地日夜交替、快速轉換，要讓讀者對時間存著錯亂的感受，彷彿故事的時間變得毫無意義，充其量是一塊無形的布景。其間必須沒有遲疑、毫不猶豫完成每一個行動，核心人物被既定架構操縱著，所有看似零碎的片段、短促的情節都在等待「突然間」和「冥冥中注定」將它交錯組織起來。「突然間」和「冥冥中注定」將說明整個故事的來由，因為當故事時間推進，敘述者都把「解釋」都留待故事最後，因為奇談型故事將當下事件發生的原因及可用常理推測的邏輯都擱置，也難怪奇談型電影讓讀者不自覺地產生無法預知的緊張感。「突然間」和「冥冥中注定」將作為整篇故事的獨特邏輯與精神核心，所有故事中發生的事件都必須合時合地存在，不容差一分、多一秒。

奇談型鬼怪電影把全部精力集中於主角身上，周圍世界及次要人物都成為主角的背景。但這並不意味周圍環境在故事中不具有重要的位置，它意圖突顯主角所面臨的處境、經歷事件所產生的情緒，主角無法突破限制，解開束縛，而被宿命所綁住。奇談型鬼怪電影主角往往被迫接受眼前的局面，故事的主角都不是具有正義感、成功者、英雄，都是平凡的市井小民，往往是命運令他他必須面對這樣的事件，他無法改變命定的結果，只能接受這無奈的現實。例如，在翁維銓的電影《再生人》便是典型的奇談型鬼怪電影。故事開始於二十六年前，一個木偶藝人遭殺害，兇手逍遙法外。二十六年後，主角林惠民（林子祥飾）從美國回香港舉辦時裝表演會，他想要在表演中結合傳統的木偶藝術，邀請徐竺筠（張天愛飾）任時裝表演會的主要模特兒。不料某天在展開籌備時他意外被木偶攻擊，腦海中出現一連串奇怪的幻象，他覺得這些木偶似曾相識。在他被木偶擊倒昏迷時，依稀間目睹了二十六年前的一樁凶案。林雖經歷一件不尋常的事情，但仍堅持用木偶做表演，招來贊助商施繼豪（謝賢飾）不滿。林始終覺得自己似乎和木偶有著不尋常的關聯，在他籌備表演期間，林與徐竺筠之間的關係越來越密切，但他不知道徐也與贊助商施繼豪交往甚密。當他再次經歷被木偶擊倒而昏迷的過程裡，夢中的凶案過程更加清晰。林不明白為何屢次目睹凶案，於是林不斷尋找原因，也尋求宗教人士的協助。在詢問的過程中，這些卜卦算命人士都告誡他命在旦夕，要他立刻離開此地，但他始終不相信自己會有此遭遇，終於根據諸多線

索查得，他得知自己與徐竺筠兩人原來是二十六年前因凶案死亡的夫婦二人轉世，而贊助商施繼豪竟是當年殺害丈夫的兇手。當時丈夫因為氣憤妻子與施曖昧；施用木偶謀殺他之後，於是在垂死之際他憤而將妻子殺死，同歸於盡。他將這件事情告訴徐，要她不要與贊助商施繼豪交往，但徐不相信林所言，她認為這是林氣憤她與施交往的藉口，於是在時裝表演會場裡，三人起了爭執，此時施再次用同一木偶重擊林的頭部，隨後林又將徐殺害，前世凶案完全重演。

《怪談協會》(1996)) 這部電影包含三個獨立故事。電影的開始是一位八卦報刊的記者採訪一個特殊的團體，這個團體每年邀請會員比賽說鬼故事，會員要在三位參賽者中挑選出一位故事講得最出色、最恐怖的人，由他擔任下一任怪談協會的會長。這種三段式的鬼片一直是香港鬼片的主要形式。「突然間」和「冥冥中注定」將構成電影的全部內容。三個故事分別以辦公室、學校、租屋為背景。故事除了充滿了奇談型的色彩之外，還夾雜著異色的幽默氣息。在第三則租屋故事裡，主角袁詠儀、舒淇分飾房東、房客，舒淇飾演一位尋找替身的女鬼，她一步一步地侵佔袁的生活。影片中，袁的父母、丈夫及她的工作很快地為舒淇所取代，漸漸地，她的家人不再認得她，直到主角袁看見鏡中的自己，她才驚覺自己的模樣消失了，她已經與舒淇兩人彼此交換了身體。袁極力抵抗，也無法改變失去身體的現實，到最後她接替舒淇遊蕩於人世間，繼續尋找下一個替身。這個故事作了一個非常有趣的聯結，它把身體間接地比喻成家屋，當主角袁詠儀打算把自己的家分租給別人，也隱喻著自己的身體將釋出的可能。影片中舒淇按著電鈴，主角袁打開門那一瞬間的畫面，也意味著舒淇得到進入主角袁身體的許可。這篇故事巧妙地運用民間鬼神的觀念，以「鬼魂附身」作為故事主線。

另一部電影《零時空間》(Midnight Zone, 港名《迴轉壽屍》)，葉偉信導演的三段式作品，串連了迥異的人生百態。第一段故事敘述留守兇案現場的年輕員警，遇到熱心的老看更，教他各種驅鬼祕方，誰知這才是噩夢開始。第二段故事則敘述一對夫妻撞死人後逃逸，受害人死而復生，兩人被逼反擊，卻正中鬼的圈套。電影的第三段「最後晚餐」，藉由中國人相信亡魂頭七會返家的傳說，來作為故事主線，是一齣「歸返」型的故事類型的鬼怪電影，講述一個家庭，全家人生前對待家中長輩老母親(羅蘭)非常苛刻不孝，他們草率地辦完老母親的後事之後，這對夫妻與他們的兩個在學子女壓根忘記亡魂頭七返家的習俗。那天晚上他們各自找樂子去玩，沒有人願意留在家中，卻意外陷入各種不可思議的因素出不了門。最後老母親真的回家了，她面帶死容走到廚房拿起菜刀，全家人嚇得以為老母親回來報仇，故事急轉直下，老母親不是來報仇，而是希望和全家人一塊吃最後的團員飯。當老母親將餐飯端在桌上，吆喝大家坐在一塊吃飯，待大家坐好，老母親卻一個人端著碗到廚房，蹲在陰暗的牆角裡吃飯。這個情景終於讓活著的兒孫痛心認錯，哭訴自己的不孝，但為時已晚。天要亮了，兒孫哭泣不捨老母親的離去，老母親必須與陰差返回陰間，他們只好目送老母親的靈魂消逝於人

世中。在這段影片中，導演葉偉民大量地運用時鐘的畫面，加強影片整體節奏感，透過時鐘滴答滴答的聲音企圖呈現出子欲養而親不在的道德寓意。

二、冒險型鬼怪電影

冒險型鬼怪電影將情節建立在對主角的一系列考驗上，考驗主角的正義、英勇、品德、情操、信念等等，例如：《倩女幽魂》、《電線杆有鬼》、《畫中仙》、《妖魔道》、《追日》、《俾鬼捉》等等。在這些電影中，刻意將男女主角一些巧遇的情節誇大，使它充滿巧合的意味，巧合的背後有很大的可能性支撐。故事主角的身分決定了他必然經歷到這份奇緣，而故事男女主角生活在不同時空，因為巧合讓他們相逢，並為彼此穿梭不同時空裡，希望為遭險的一方找到解脫的途徑。

影片的敘事基本上是在因果關係的軌道之內展開的，如《倩女幽魂》寧采臣與小倩之間情感發展的每個階段，都充分鋪陳了客觀或主觀的前因後果；甚至是小倩的投胎轉世，故事發展到結束前一刻，觀眾在心理上都期望著小倩能與寧采臣相聚，終成眷屬，但創作者還是遵循因果關係原則，選擇了讓小倩離開寧采臣，投胎轉世到新的世界，這是前面關於小倩與寧采臣相戀之下由輕而重的層層鋪墊與暗示的結果。在事件的呈現上，有外在衝突和內在衝突。《倩女幽魂》雖也有內在的心理衝突，例如寧采臣知道小倩女鬼的身分，他掙扎是否該放棄這段感情，而他外在的衝突則是他必須消滅法力高強的樹妖，才能和小倩一起脫離危險。由此來看，影片還是以大情節的外在衝突為主，也就是說主角必須結束眼前最大的危機。險型鬼怪電影經常出現的情節公式是主角一定要歷經千辛萬苦、突破重重考驗，幫助遭遇危險的一方脫離危險，但不求回報，宣揚他真摯勇敢的英雄人格。

在時間結構上，則是以是否具有時間邏輯為標準，分為線性與非線性。電影《倩女幽魂》明顯地以線性原則構築時間鏈，遵循大情節的時間結構，也就是主要衝突事件作為時間推進的主線。在空間結構上，以一個統一且封閉的空間為主，也就是說《倩女幽魂》的故事發生在某朝代的某縣附近的荒郊野嶺，使它具有一個統一連貫的空間現實。時間和空間總體上是線性和連貫的，卻並不刻意去強調線性邏輯和連貫性標示；在事件與事件之間，並不指出明確的時間承接關係，在空間與空間之間，也沒有顯示出具體的地理關係，而只是在整體上營造時間的線性與空間的連貫性。

三、警世型鬼怪電影

當故事主題以警世為中心時，情節安排都會先著重描繪故事主角以及他身處環境，讓我們很快了解故事人物的主要性格，特別是故事人物人格上的瑕疵，故事的主線便針對這個缺點發展成情節。例如《奪舍》一片，主角李修賢飾演口

吃膽小的街頭混混，故事的主線從他的缺點「口吃膽小」加以延伸，讓主角遭遇一場意外，意外之中主角竟然成為正氣凜然的警察，透過轉換的過程，他被迫改邪歸正。也因為這個機會。他得到了自新。此類故事多半取材現今的社會事件，這些在平凡的、尋常的人生經歷中是存在的。例如許鞍樺導演的電影《瘋劫》，便是取自龍虎山一件真實凶殺案，加以改編為殺人鬧鬼事件，闡述三角戀情演變成情殺事件的故事。她的另一部電影《撞到正》則是取材自吃假藥集體死亡事件，《幽靈人間》也是取材一場交通意外，加以改編成鬼片，林嶺東《目露凶光》則是改編銀行搶案社會事件。這些作品將罪刑、社會上發生的乖謬事件都賦予強烈的果報邏輯及懲惡教化的意涵。

警世型鬼怪電影總是從我們的社會生活常軌出發，所以電影裡發生的事件往往很貼近真實生活，甚至揭示底層社會樣貌，各行各業的百態，反映社會生活與鬼怪信仰之間緊密相連的關係。例如電影《陰陽路》系列「凶週刊」、「升官發財」、「命轉乾坤」等等。警世型鬼怪電影中的時間與現實時間是相符的，表現時間的手法單純，主要是以陳述事件的發生時間，透過抽絲剝繭找出事件原因，著重解釋事件發生的周邊人為環境，積極地介入引導觀眾對事件的理解。警世型的故事中因果關係主導了時間發展，因此觀眾閱讀故事時，也會直接地接收到故事傳達的寓意。例如，桂治洪導演的《邪》的情節便是警世型鬼怪電影的典型。影片《邪》的故事講述民國初年，廣州西關的陳家大屋，因家道中落，陳家中只剩下女主人秀英和丈夫，秀英體弱多病，而丈夫經常借酒澆愁打老婆出氣。陳家僕人之女兒梁綺華的來臨，使事態有了發展，她和秀英聯手反抗振宇的毒打，不料在一次撕打中失手將振宇錯殺。從此陳家大屋籠罩在恐怖氣氛之中，一連串的驚魂事件之後，秀英被振宇的鬼魂活活嚇死。而事情並沒有這麼簡單，丈夫與僕人梁綺華其實籌畫了整件事，丈夫為了謀得妻子的財產，與情人（僕人）梁綺華合演這場戲，秀英便被丈夫假扮鬼而活活嚇死，秀英枉死成了厲鬼，突然出現向二人連環索命，自以為陰謀得逞的丈夫在驚嚇中了卻餘生，而丈夫的情人梁飽受驚恐下而瘋狂，故事的結局則是秀英變生的妹妹假扮秀英，利用人心怕鬼、罪惡感作祟，讓兩人自食惡果。

四、歸返型鬼怪電影

歸返類型的鬼怪電影通常以靈魂返回人間作為故事主線，故事主角通常分為兩種型式，一為主角並不知道自己已經死亡，卻照常維持生前的生活。例如：電影《鬼婆婆》、《鬼味人間》、《三更回家》。二是得知自己離開人世，卻心有遺憾，希望透過返回人間彌補。例如：電影《九個女生一隻鬼》、《我的左眼看到鬼》、《魂魄唔齊》、《戀愛行星》。此類型的故事情節以故事主角為中心發展，回溯主角的過去，著重交代故事主角的背景及過去經歷，細緻刻畫故事人物的性格，為此類型主題電影的重要特色。時間表現手法較為靈活，經常片斷式穿插過去、現

在的時空，著重故事人物的心理轉變過程。以故事主角作為敘事時間的主線，也就是依照故事主角經歷事件的時間為主。

等待親人返家則是歸返型鬼怪電影裡經常出現的橋段，在電影《三更》裡，一個等待太太回魂的男主角，每天用藥水擦拭妻子的身體，當頭髮、指甲長了便替太太修剪，每天抱著妻子的身體坐上輪椅帶著她四處散步，每天對著妻子談話，妻子從未應答過，主角不曾認為妻子已經死亡而是堅信她只是睡著了，當他想念起妻子的聲音則是放著妻子生前的錄影，聽著她最後的談話，他的妻子在影片裡敘述著自己當年也是這樣地日復一日照顧男主角冰冷的身體，三年後成功地等待男主角甦醒，妻子認為這是上天對他們的考驗，要他們夫妻倆共同經歷生離死別的過程，只要撐過三年死別，她便會跟男主角一樣醒過來一起生活了，於是妻子叮嚀著三年後她將會醒來，叫主角不要忘記了她的誓言。就這樣主角總是藉著影像提醒著自己，妻子只是短暫地與他分離，默默地守護著妻子的身體，他希望妻子醒來那一刻起，第一眼醒來時看見他守護在她的身邊。這篇故事的結局是主角為了躲避警察的追捕被車撞死，而妻子則是躺在棺木裡因為見不到丈夫便落下淚而閉上眼，黯然地、無聲地離開了人世。從上述的電影《三更》故事梗概，我們可以看出歸返類型的鬼怪電影裡有一個主要的終極意識，支撐了所有的情節發展，它是這個主題電影的靈魂中心，它表達了人們對『永恆』的嚮往，期待真摯的感情可以一直延續下去。在這裡『信念』、『約定』是故事主角心中最記掛、在乎的，故事主角總是希望藉由重返、時間倒轉能將遺憾得以彌補，此類型電影刻畫時間的流動是最為細緻，最為強烈，透過這樣的表現來強調「珍惜所有、珍惜現在」積極寓意。

五、情愛型鬼怪電影

描繪人鬼婚戀的故事，是香港鬼片重要的類型。它通常以繁華熱鬧的城市為背景，勾勒出各種關於人的情欲想像，展現出一個世俗社會對欲望的想像力。

在這裡自有一套言情說愛的公式。雖然這些作品都在闡述自由的愛情，但主題意識上還是受限於「因緣」、「緣分」等傳統社會觀念，盡管強調對於情愛爭逐的渴望，但故事結局通常趨於保守，回歸現實，使得這個故事主題對於人鬼婚戀題材呈現上傾向於制式的表現。基於這樣的限制，這類主題作品易流於筆法粗糙、陳腔老調的愛情宣言，人物和情節也千篇一律。情愛主題鬼怪電影在數量、篇幅上產量驚人，交雜融合最為通俗浪漫愛情小說的題材，如：穿越時空的愛情，宿世姻緣、冥婚、附身與人相戀等等，表現題材種類繁多。

如區丁平導演的電影《夢中人》，敘述一段輪迴兩千年的愛情，管弦樂團的首席指揮家宋羽（周潤發）在參觀一場秦朝兵馬俑展覽時，似乎對這些兵馬俑感

到似曾相識。正巧悅香（林青霞）也在參觀兵馬俑，同樣的兵馬俑好似也勾起了
一些藏在內心深處的祕密。兩人相遇之後所有的記憶迅速恢復，原來悅香在兩千
年前曾為當時的宋羽殉情，很快地，兩人就恢復舊情。他倆常常聚首一起回憶過
往的種種，演變到後來宋羽的未婚妻竟因受不了這打擊而自殺，重演當年悅香為
宋羽自殺的悲劇。

此類主題故事情節的展開，開始於男女主角的初遇和互相愛戀之情突然爆發，
情節終點是兩人愛情的結束。這裡呈現出兩種路線，一是強調陰陽相隔，兩人
被迫分離，例如電影《鬼新娘》的女主角為了解救男主角免於女厲鬼索命，只
好迫於無奈，委屈自己嫁給惡鬼，盼惡鬼能助男主角將女厲鬼收服，最後以犧
牲女主角命運為收場。另一種結局路線則是兩人的愛情有了完滿的結局，這也
是情愛型鬼怪電影常見的結局。這兩點之間展開了故事的全部情節，時間上的
表現呈現脫離正常生活的軌跡，處於一個封閉且虛構的時間敘事，故事時間發
展集中倆人情愛關係。電影《胭脂扣》便是此類型的電影，以及電影《陰陽錯》
中一位保險員因為玩碟仙而與美麗多情的女鬼相戀，兩人之間的關係彷彿冥
冥中注定，因為女鬼正是保險理賠案的死者。此主題類型的情節都以「機緣」、
「巧合」下扣連成故事，而愛情情節（初識、一見鍾情、愛情的折磨、初吻等
等）都是此類型故事最主要的情節公式。



第二節 香港鬼怪電影常見情節與敘事手法

在西方鬼片研究裡，以鬼怪為對象的研究都多半局限於恐怖片研究，一直
以來，研究取向主要處理人類焦慮心理的呈現，普遍將恐怖片的歷史視為二十
世紀的焦慮史。西方恐怖類型電影的研究皆以回溯恐怖小說的研究脈絡為基
礎，從早期歌德式小說、吸血鬼故事、科學怪人以及愛倫坡恐怖小說發展出
的故事架構談起。這些作品一直以來是恐怖電影的主要情節公式之一。嚴格來
說，針對這些故事原型所進行的論證，核心命題扣緊恐怖（Horror）一詞發
展，以社會文化面來說，恐怖的形成是來自於個人化的社會，其特徵以製造
恐怖情緒為主要目標。萊特提到的：「在它們對美麗和快樂註定失敗的，電
影中的怪物反映出經濟蕭條年代的某種絕望感受。」（Lloyd 1983:55）恐
怖片透露出一種獨特的創作語言，是透過我們自身文化找尋對立、衝擊性
的語言來表達。透過一連串對理性世界的破壞過程，踐踏秩序井然的生活來
表露出我們生活世界中不願提及的另一面，一個渾沌、不可預知、無以名
狀的生活經驗。在恐怖片重新想像世界的過程中，世界的形貌通常很少保留
完好的現狀，在許多例子中，它對性別、階級、倫理與社會背景的議題，採
取的是破壞性或另類的觀點（Paul Well, 2000）。在恐怖片的研究裡，針
對從穆瑙（F.W. Murnau）的吸血鬼（Nosferatu, 1922）、詹

姆斯惠爾（James While）的科學怪人電影，運用尼采的「權力意志」觀念，認為人性必然面對精神危機與持續的墮落過程，並且強人天生就有一種在全然世俗的當代環境中掌握秩序並促成毀滅的欲望。以及「當一種動物喪失了本能、當牠開始做抉擇、當牠偏好對自己有害的事物時，我稱之為『墮落』。」（1986:117）強調著人類是徹底的虛無主義者，而且，「在我們這個不健康的現代性(modernity)中，沒有什麼比基督教的虔誠更不健康的了。」（119）批判著「現代性」冷淡無情的發展以及宗教價值的瓦解，這樣的精神與恐怖片互相呼應。

在諸多恐怖片裡，故事場景設定在城市中，許多分析研究都談到這是深受愛倫坡恐怖小說影響所形成的類型公式：事件發生地點多半在城市，且在殘破、紊亂、黑暗的角落，反諷現代社會、資本主義社會特色的城市造成的異化和破碎，例如《生人勿近》、《狼人》、《月光光心慌慌》等恐怖電影。為了突顯異於原先熟悉且高度掌握的環境，而製造許多奇怪的怪物，如狼人、豹人等，帶來混亂、殊異的元素。超自然小說家拉夫克洛特（H.P Lovecraft）詳盡地分析這種情節：「人類最初的本能和情感會導引他發現自我環境的反映，在他能夠理解原因和結果現象中逐漸形成快樂或痛苦的明確感受，而他所不能理解的事物，以及早年充斥這些事物的世界等等想法，就自然而然化為象徵、神奇的詮釋與敬畏恐懼的感受，正如一個只有少數單純想法和有限經驗的種族所能想到的那樣。這種未知和不可預測對人類原始的祖先而言，變成一種可怕、力量無限的恩典與災難源頭，以隱密和完全不屬於地球的理由降臨到人類身上。這種未知顯然屬於存在領域，對於它我們一無所知，在其中我們沒有立足之地。」這樣的觀點對應到凱舍（Wolfgang Kayser）對於「怪誕」（Grotesque）的定義解釋認為，「怪誕是疏遠或異化世界的表達方式，將熟悉的世界，透過一種突然使其陌生的透視角度，加以展現。」¹怪誕的世界多半是現實世界變形而來的「個人化世界」，是透過創作者的主觀想象力而建築的時空。源自於現實本身的怪誕情境來自「這個世界的陌生處」（或者是說「這個被你熟悉的世界中不被看見的陌生處」），兩者看法提供另一種觀點來詮釋恐怖電影裡經典怪物的出現，以及為何總將事件發生地點定於城市之中。

恐怖片研究裡都將鬼怪界定為怪物來作分析，所以分析的對象較為繁多，例如怪物天才、殺人狂、鬼魂、殭屍、吸血鬼、木乃伊、魔界器物、人形動物、超能力人士等，從中分析想像的怪物形貌隱涵著什麼樣的意識型態，像吸血鬼的研究分析中，認為吸血鬼含有性別意識，特別同志意識上的轉換。或是電影《魔女嘉莉》運用精神分析的理論來分析對於賤斥物（如經血）為何令人恐懼。相較於香港類型電影研究裡，鬼怪主題為對象的研究，國內研究並無將它放置

¹曾忠祿、鍾祥荔譯，沃爾夫岡·凱澤爾（Wolfgang Kayser），《美人和野獸：文學藝術中的怪誕》（台北：久大出版社，1991），頁 222-223。

於恐怖片研究領域來分析，不過香港恐怖片中呈現出的怪物主題，多以鬼魂、殭屍為主，並沒有其他的形式的想像物，所處理的多半是生者與亡者間的關係，詮釋人類各種心理狀態，包括恐懼、荒誕、抗拒等情緒。

回到恐怖電影所呈現的社會及感官經驗的部分。西方對於鬼怪想像，尤其恐怖片研究已經跳脫早期結構主義的立場，不再去追溯宗教（基督教）所帶來的影響，或去探索原始思惟的發展。這是因為恐怖電影敘事類型繼承了上述恐怖小說所發展出來的形式，這一點使得西方恐怖電影以鬼怪為主題，不論是創作上、研究上都與中國（香港鬼怪電影）發展大為不同，在視角取徑上、創作理念上都擷取了不同文化元素。本節將著重探討香港鬼怪電影常見情節中主要傳達意識，並整理出香港鬼怪影片中經常出現的配件、器物以及聲音等表現手法，透過這樣的方式，具體呈現香港鬼怪電影的特殊之處。

一、常見情節


1. 借體還魂

「借體還魂」是香港鬼怪電影經常出現的橋段，主要淵源自中國傳統信仰「卡陰」的說法，也就是死去的靈魂附身在人的身上。一般人則是將這樣的狀況稱之為沾染到不乾淨的東西，會遭遇到「卡陰」的人通常是處於精神不穩定的狀態。「卡陰」意謂著不止一個靈魂附著在人的肉體當中，因此香港鬼怪電影只要出現「卡陰」的情節，就會以誇張的表演來呈現身體的不協調。例如《我的左眼看到鬼》裡女主角珠同情肥妹鬼生前未曾瘦過、未曾漂亮過，於是接連接受肥妹鬼的請求，讓肥妹鬼附身到自己身上，圓了肥妹鬼想靚想瘦的心願。在這段畫面中，主角突然間轉變性格，穿起靚辣的服裝吸引男性目光，但肥妹鬼嚐到附身的甜頭後，便不肯離開主角的身體，出現兩個靈魂相互搶奪身體的情節。或是電影《魂魄唔齊》裡主角紫雲飛（容祖兒）原是三〇年代當紅的反串文武生，當年為了愛人破戒以花旦行當演出《樓台會》，沒想到表演時被掉落的花牌擊中，魂斷戲台，主角紫雲飛死後魂魄一分為二，經過數十年後，她一半的靈魂投胎轉世為人，正是路初八（陳奕迅），而遊蕩在陰陽兩界之間的另一半魂魄卻一直遇不上合適的「人」借身代唱，直至她找到「自己」，在主角紫雲飛的威迫利誘之下，心無大志的初八最後答應讓主角附身到自己的身體，替她上台擔任花旦，為她一圓演完未了的《樓台會》。這兩部電影表現「借體還魂」的情節並不是以激烈、暴力的方式，反而以一種較為開放的態度來詮釋，認為鬼魂會附身於人，只是想藉由人的身體去完成生前的心願，或是彌補前世的錯誤，並把這樣的情況看作並不可怕。甚至在《開心鬼》系列電影中，將「借體還魂」的情節推展至故事中的主角為了要贏得比賽，於是與鬼魂合作，主動要求鬼魂附身，使自己得到神奇的

力量來達成近乎奇技的成績。

除了以完成生前心願、達成理想目標為訴求的「借體還魂」情節，另一種呈現方式則是強化它的恐怖戲劇張力，刻意突顯對立、衝突的情境。把「借體還魂」視作暴力掠奪，故事主角都以掙扎、抗拒的姿態，呈現出抵抗鬼怪惡意侵入的意志，故事主角通常沒有原因、隨機地面臨這種危機，無法招架惡鬼侵入。情節安排上都是主角身陷危機，不自覺出現一連串反常行為，在此某種程度上詮釋的是每一個人的人格心理都有脆弱、隱匿的地帶，毫無警覺地遭受莫名恐懼的入侵，特別是無法解釋的幽冥力量。例如：電影《幽靈人間》裡，主角目睹一名婦女遭受數個鬼魂入侵身體，含恨的鬼魂彼此爭鬥身體，婦女同時出現不同聲調，隱喻靈魂正處於對話的狀態，呈現極度扭曲猙獰的姿態向人攻擊，景象令人震撼，毛骨悚然。綜觀香港鬼怪電影對「借體還魂」的描寫，我們可以發現到，創作者透過故事隱喻的方式來探討「存在」的命題，包括肉體與靈魂是否存在流動的可能，以及靈魂並不隨著肉體的腐朽而消逝，它將永恆地存在之類的說法。雖然關於這方面的命題自始至終未有答案，但「借體還魂」的故事情節提供了「存在」這個命題相當淋漓盡致的詮釋。

2. 鬥法收妖



茅山師傅鬥法收妖是中國傳統鬼怪片的典型橋段。道教信仰活躍於中國社會生活領域，民間對於道士的印象是具有鬥法收妖、驅神役鬼的特殊能力，一般人只會在意這些道士如何利用奇能異術幫助人們減輕所受的苦難災禍。香港鬼怪電影中，演員林正英所飾演的茅山道士，深化了我們對於道教文化的認知，他所主演的電影多以民國初年到九〇年代為主要時間，作品中大量運用民間習俗，如收小鬼、殭屍傳說。中國鬼怪電影中經常出現的「鬥法收妖」情節都是主角遭受鬼怪攻擊，必須尋求道士、和尚等宗教人士幫助，收服鬼怪。在這裡，這些宗教人士就像是鬼怪的剋星，懂得鬼怪的習性和弱點，可以將為惡的鬼怪及時消滅，他們就像是橫跨陰陽時空的執法者、制衡者，以誇張的手法為他們的形象增添神奇玄妙的特色。例如電影《殭屍先生》中，富裕的任老爺當年其父下葬時風水先生吩咐，二十年後必須將父親重新起棺遷葬，二十年後任老爺便請當地茅山師父九叔（林正英）辦此事。沒想到任老太爺的屍體起屍後卻變成殭屍，甚至將任老爺殺死。一晚，茅山師傅的徒弟文才為保護任老爺的女兒婷婷而被殭屍咬傷，再加上茅山師傅的另一名徒弟秋生也被女鬼小玉迷住，茅山師傅得知後立即施法將女鬼收入瓦甕中。故事裡出現最大衝突，即本片故事的主線，則是由於殭屍接二連三地殺人，令許多人也變成殭屍，於是所有的殭屍群圍茅山師傅和他的弟子並向他們索命，最後大家通力合作將殭屍消滅，結束了這場殭屍浩劫。

在香港鬼怪電影中也有不少對道士、宗教人士採以批判的敘述，認為他們

會利用法術去命令鬼怪，為他作惡斂財。例如電影《人嚇人》裡，主角朱宏利（洪金寶）在紙紮店工作。朱宏利與馬麟祥乃好朋友，原本馬家是這個鎮裡的望族，但到了馬麟祥（午馬）一代卻敗散家財離鄉出走，不過朱宏利堅信馬一定會衣錦榮歸。果然，馬回來了，可是馬並非衣錦還鄉，而是死了由人扛著回來的，抬他回來的是一名自稱是馬麟祥在外娶的老婆，並且已經身懷六甲。朱始終不相信馬已死的事實，於是假扮成紙人，等待往靈堂拜祭及打齋的人等都散去後檢驗馬的屍體。其實馬麟祥裝死回來，他是要藉此騙取祖先的陪葬品，然而他並不知道與他合作演出超渡儀式的道士其實與佯裝馬妻的女子都是壞人，當他們得知原來馬家並無陪葬品，反有一筆家財給馬麟祥後人，於是想將計就計殺馬來奪取遺產。馬因而被殺變為冤魂，請求朱為他報仇，於是借用朱宏利軀體復仇，但惡毒的道士卻趁機施以邪術讓朱宏立魂魄無法回到自己的身體，朱宏利因此變成陰魂，後來多虧他的二叔公也是茅山師傅，才得以回魂。「鬥法收妖」可說是香港鬼怪電影題材的最大宗，所有的鬼怪電影都以此作為故事主線，在「鬥法收妖」的情節裡主要呈現兩種議題：善惡好壞的區辨，以及善惡之間相互的爭鬥。就上述兩篇故事，我們發現，在《殭屍先生》中可以看見善惡相互爭鬥的情形，故事的結局是善得到了勝利。但未必所有以「鬥法收妖」為情節的鬼怪電影都會是這樣的結局，例如電影《凶榜》則是惡取得勝利。至於《人嚇人》則是主要探討善惡、好壞的區辨，故事中馬麟祥鮮明地表現這兩者的矛盾之處。



3. 再續前緣

「再續前緣」的情節經常出現在人鬼戀電影，它延續宋元煙粉類話本的路線，所傳達的主題意識也與煙粉小說的路線相同，關切的議題集中在因緣、果報、輪迴等傳統小說觀念，雖說其路線與宋元煙粉類話本相同，但所呈現的人鬼戀還是略有差異。現代的女鬼比起過去對於愛情要求更高，並不會像話本裡的女鬼一樣，得知所愛的人辜負她的情意後，仍在無悔地付出與共赴黃泉之間擇一，而是強調她的自主性，要求真正的愛情必須相對地付出，一旦違背彼此的約定，就應該放下信守，接受事實。如同電影《胭脂扣》裡的主角如花，當她發現深愛的十二少竟是貪生怕死之徒，毫不留情地將定情的信物歸還給十二少，並對他說：「這個胭脂盒我戴了五十三年，我不再等了。」便轉頭離開人世，重新投胎。「再續前緣」的情節另一種最為創新的表現形式在電影《等著你回來》中。一對生前無法相守的亡魂，為了彌補這個遺憾，藉由附身一對相愛的戀人來完成「再續前緣」的宿願。這個常見的情節主要是以「等待」作為主題意識，故事所呈現的戲劇張力主要集中於主要人物是否能夠克服因緣、果報、輪迴等考驗，把是否能夠「等待」下去直到達成終成眷屬的心願作為整篇故事的主線。例如電影《魂魄唔齊》、《火燭鬼》、《倩女幽魂》、《牽魂》都以此作為「再續前緣」情節的主題意識。

二、鏡頭的敘事手法

敘述 (narrative) 可以簡單界定為「一連串於某時某地發生的有因果關係的事情」²。種類數以千計，但電影史中似乎有一種敘事手法為大部分的影片所用。當然這並非唯一的敘事手法，但卻是最普遍、最具影響力的。即「古典好萊塢電影敘事手法」(線性手法)，這種敘事手法時至今日仍為主流好萊塢片所用，像《鐵達尼號》(Titanic)、《搶救雷恩大兵》(Saving Private Ryan) 等等大製作，其敘事模式仍脫離不了「古典好萊塢電影敘事手法」的框架。香港鬼怪類型電影的影像敘事手法，主要呈現兩種「重複」影像敘事形式：一為上述「古典好萊塢電影敘事手法」(線性手法)，還有一種形式是香港電影早期鬼怪電影裡經常出現的敘述模式「中國山水意境電影敘事手法」，此一風格承襲宋元小說，在敘說故事時加入詩詞敘述故場景，例如《西湖三塔記》中的西湖景色、《燕山逢故人鄭意娘傳》裡燕山中元節之盛況，如文：

「燕山元宵卻如何：雖居北地，也重元宵。未聞鼓樂喧天，只聽胡笳聒耳。家家點起，應無陸地金蓮；處處安排，那得玉梅雪柳？小番鬢邊挑大蒜，歧婆頭上帶生蔥。漢兒誰負一張琴，女們盡敲三棒鼓。」

首先總是描述故事的大環境，再慢慢進入故事主角身處的小環境，開始出現故事主角與人對話的情境，慢慢將故事的主線鋪陳出來。這樣的手法如出一轍地出現在胡金銓導演的電影《山中傳奇》、《空山靈雨》、《畫皮之陰陽法王》；李翰祥《敦煌奇譚》，及宋存壽《古鏡幽魂》等等早期以古裝為主的鬼怪電影。以胡金銓《山中傳奇》為例，這部電影改編自宋元話本《西三一窟鬼》。胡金銓的影片有一種中國山水田園的影像和詩歌風格，《山中傳奇》序幕的開篇鏡頭便是繪畫般的風景：莊穆森嚴的廟宇，暮鼓晨鐘，書生接受住持的付託，緊接著影片開始，出現的是迷霧中青綠的山谷與小溪，以及風景中白衣女子模糊縹緲的剪影；書生背著書簞從畫面右側橫穿畫面至中心，短暫消失之後，又從畫面左下側行進，書生走出山谷外。接著是巍峨聳立的城牆廣場逆光的密密陣列的石雕，鏡頭從二點斜透視緩慢變為一點透視停止下來。山坡上的城樓安靜地佇立在畫面上方，如同從山腰上生長出來一般，彷彿看顧守護著群山。鏡頭與主人翁的背影、走下階梯同時向畫面下方緩慢移動，書生和朋友在門外的談話，首先聽到聲音，然後分別看到兩位故事人物緩慢地進入故事主線。

胡金銓導演的影像敘事大多以一點透視的方式緩緩切入故事核心，如同戲

² David Bordwell, Kristin Thompson 著，曾偉禎譯。《電影藝術：形式與風格》(Film Art-An Introduction)。台北：麥格羅希爾出版社，1996。

劇一樣，這種傳統的空間表達有助於壓平銀幕圖像。《山中傳奇》通過霧、水、山、蜿蜒的小徑，模糊了影像、空間和形體的邊緣，使影像從現實中抽離出來，弱化真實效果，強調出平面感。這樣，山谷、瀰散的霧，甚至悠緩的溪水都參與到場面調度中，近乎中國山水畫中的空間場景。正因如此，胡金銓所拍攝的影像具有一種平面感，它弱化真實空間深度的同時，擴展了心理空間的深度，消除了現象與本質對立的深度模式，空間從背景中走出，變成正文，使得觀看這部電影的人立即產生深入其境的感受，透過鏡頭慢慢地將自己投射成故事的主角。（見圖）

「古典好萊塢電影敘事手法」中，因果關係是非常重要的元素。因為所有劇情推進均以劇中人物的因果關係為中心，重心在於角色，以人物作為劇情發展的媒體，並基於角色性格、特點以至遭遇、心態上的轉換以推進劇情。簡單而言，便是呈現不同性格的主角想要達到某個目標的動機，接著繼續在敘述主角如何達成其目標。以電影《見鬼》（*The Eyes*）為例，汶自小失明，幸而她性格樂天，並有家人在旁支援及愛護，生活一直過得很愉快。一天，汶終於等到與她配合的眼角膜，讓她重新踏入憧憬已久的彩色世界，但也同時讓阿汶不幸地掉進一個迷離世界，汶看見到一些常人碰不到的奇怪事物，最初她以為這就是真實的世界，但漸漸地，汶意識到自己看到的比別人多。她找人訴說，卻得不到信任，汶開始歇斯底里起來，憎恨自己看見的一切。她逃避，甚至希望自己從來沒有用眼睛看過這個世界。更毛骨悚然的是，她發覺到鏡中看見的自己竟然不是自己。這裡產生了古典敘事之中不可或缺的元素——衝突，為了達到目標，主角必須改變，採取對抗或妥協的手段，來達到古典敘事的一大特點即完整的結局，為所有衝突帶來結果，告訴觀眾主角能否達成其目標。就古典敘事電影而言，結果很少是不明或沒結果的。

在古典好萊塢敘事手法當中，主角或人物的心態改變造成了不同的言行舉止，經常是劇情的推展賦予動機，動機在這種敘事手法中越清楚越好，正如《見鬼》中，阿汶為什麼在鏡中看見的自己竟不是自己？顯然是因為汶換上眼角膜而起，在無法可施之下，她決定去尋找捐贈眼角膜的人，希望得到一些線索。幾經調查，得知眼角膜來自泰國，於是在醫生華的陪同下到泰國尋根究底。對觀眾而言，這是非常清楚明白的。正由於因果關係於古典敘事手法之中的重要性，時間及空間這兩大電影元素往往附屬於因果關係當中，作為推動劇情及情節的工具。普通而言，時間附屬是為每個事件訂下時限，令觀眾對情節的長度有了一定的概念，當答案逼近時，觀眾便產生了逼近感，更加投入故事，而且普遍上均以時間順序來呈現對因果關切有重要影響的事件。空間附屬基本而言時以敘事為中心，空間加以配合。「線性敘事」（*Linearity*）亦是「古典敘事手法」的一大特徵，即對手每一場結尾都是一事件的因，而果則在下場出現，結構緊密，令觀眾容易理解。

在場面調度方面，於古典敘事事件中場景是受重視的，常以場景劃分並推動的劇情。普遍而言，每個場景大多有完整的時間、空間及劇情。而場景有時是因果關係，即上一場結束時，主角要到某地，下一場便到達了某地。服裝化妝上為符合古典敘事架構在意識形態上典型化的特點，會依人物的特點選角，並在服裝打扮上塑造其為該類人物中之典型。如電影《見鬼》畫面一開始呈現阿汶與一群殘障者坐在舞台排演，阿汶茫然的眼神，讓觀影者直接明白阿汶是名視障者，間接地透露出她需要照顧的訊息。關於燈光方面，古典好萊塢多採用高明度的燈光以清楚表現出畫面中一切的事物，令觀眾更易明白畫面中的因果關係，剪接方面此種古典手法多用連接剪接（Continuity editing）。這套敘事系統一個明顯特點是多採用客觀敘述，以平衡剪接，令觀眾看見一全面的客觀現實，即多用非限制型的敘述手法，觀眾可得知劇中人也不知道的事故，人物的心理主觀性往往並無提及。上述皆為香港鬼怪類型電影的影像敘事手法，「中國山水意境電影敘事手法」的鬼怪電影作品並不多，但本研究認為此類敘事手法繼承中國小說敘事模式，把電影拍攝技術做到最好的結合，很可惜這樣的敘事手法已不再呈現在現代的電影之中。至於「古典好萊塢電影敘事手法」則是香港鬼怪電影主要的表現方式，使得香港鬼怪電影的敘事呈現出公式化，故事人物性格過於扁平之弊。

圖五：胡金銓電影《山中傳奇》10 個片頭





一、物件

香港鬼怪電影裡有很多的配件相當具有特色，並各自建立一套系統加以運用。有關「殭屍」和「茅山術」的具體細節極具民間色彩，第一次具體呈現在香港殭屍電影中，大量運用糯米、墨斗、桃木劍、黃紙符等道具，並賦予它們功能性的定位，這些用品也同時作為制伏鬼怪等相關情節的電影裡必備的道具。我們可以從一系列林正英所主演的鬼怪電影中看到，他所扮演的道士角色，以極其專業的「茅山道術」將這些道具運用得淋漓盡致，甚至改良「湘西趕屍」的民俗傳說。我們在殭屍電影裡看到一幅奇景：深山荒野之中，茅山法師在前面搖鈴引路，後面蹦跳著一串頭貼黃紙符的殭屍，充滿豐富的戲劇效果，特別是「殭屍翻生」更是創意的想像，將殭屍成功地塑造出怪誕滑稽的形象。除了上述道具，傳統戲劇中使用的器物、戲服、臉譜（化妝）以及表演木偶（傳統偶戲）集中出現，以傳統戲班文化作為故事場景；民間流傳的「鬼看戲」、「鬼戲人」等傳說作為故事情節的鬼怪電影，例如電影《電線桿有鬼》、《撞到正》、《火燭鬼》、《魂魄唔齊》、《鬼新娘》、《再生人》、《胭脂扣》都有廣泛地運用這些物件。

二、聲音的呈現

聲音是所有電影技術中最難分析研究的一項。觀影經驗以視覺最為深刻，我們習慣將聲音視為電影流動影像的附屬品。大衛·鮑得威爾在《電影藝術：形式風格》中談論聲音對於影片中有四個優點：一為它牽涉到的是一種感官範疇，二是聲音能更積極地影響我們對影像的詮釋，三是影片的聲音能夠導引我們對特定影像的注意力，四是它啟動我們的期待心理。如果聽到門的嘰嘎聲響，便會猜測有人進了房，並且在下個鏡頭中那個人便會出現。將這四個優點對應鬼怪電影，我們會發現，聲音在鬼怪電影中佔據著舉足輕重的位置，如果鬼怪電影沒有了聲音，那麼將會是多麼死寂的想像。我們多麼需要聲音來增加假想對於影片空間的感受，例如透過嗶啞接受到死亡的訊息，聽到古剎鐘聲、動物嚎叫，我們會直覺感受是僻靜荒郊、人煙罕至之地，金屬的尖銳單音則是危險的訊號。電影中的聲音有三種形式：說話聲、音樂聲音與雜聲（或稱音效），這三種形式靈活運用創作，尤其是當代鬼怪電影場景轉換到冷漠疏離的現代都會，鬼怪傳說現身的場所與公共設施、交通工具、傳播媒介緊緊相連。像是帶著凶煞的猛鬼公寓、陰暗潮濕的地下室、無人看守的停車場、骯髒不潔的廁所、幽閉恐懼的電梯、繪聲繪影的死亡教室、狀況頻頻的拍戲片場、瀰漫死亡的停屍間、隨機載客的計程車、人來人往的地鐵月台，或是出現雜訊的電視螢幕、滴水不斷的天花板、鬼來電的手機簡訊、看不到人影的敲門聲、縈繞耳邊的說話聲……等等，從封閉隱密的居住空間到開放陌生的公共空間，透過聲音的表現意味著洩漏了幽冥的蹤跡，音量的變化象徵著它與人貼近的距離。

第三節 香港鬼怪電影的時空體形式

一部電影作品是通過時空結構的組織進行敘事和表意的，可以說，時空結構的組織是手段和工具，而敘事和表意則是目的。電影敘事並非很狹隘地限定在戲劇化故事的組織上，也就是泛指在影片的時空結構中展開的影片的流程，一種在時空中的有機體編織方法。電影的敘事、表意都是建築在對時空的處理上，台詞和表演等等都必須有它的時空存在，只有時空框架處理好了，其他的因素才能發揮作用。當然一切藝術的創造都存在著時空處理問題（即使是其中之一），但是電影藝術因其銀幕的時空的每一瞬間都必須是以某種方式「物態化」的展示，觀眾在看影片時是處於一種直觀的視聽的物質化河流中的，所以創作者和觀眾在處理物質世界時一定要處於時空的結構之中。

在藝術作品中，到處都可以發現關於時間的天真相象。時間被描繪成箭，是河流，是飛車，時間在前進。電影中的時間實際上是人爲製作出來的，人們在製作影片時成爲時間的創造者，作品中時間標籤可以被模糊化，甚至被取消，觀眾進入的是一個可以在不同時刻間自由出入的夢遊世界。例如：胡金銓的《山中傳奇》、徐克的《電線桿有鬼》，觀眾常識中對時間流程的經驗受到挑戰，因此舊的假定性規則也受到挑戰；而只有去尋找一種嶄新的默契。空間是徐克電影裡與空間緊密相關的另一個重要維度。胡金銓的作品中的影像詩學，正源自於他對時間的描摹。在他的作品中，總是能讓觀者清楚地意識到時間的存在，一秒鐘的流逝——在枯葉飄落，在水面漣漪的波紋和蕩漾的水草，在一聲輕杳的喟然歎息中。如果說時間是有重量的，那麼藉影像所雕刻的時間重量，可以說是一個巨大存在。對胡金銓而言，電影的本質就是「時間與空間交融」。透過事實的具體形象，電影中的時間彷彿是真實時間的鑄形，在人物移動和環境形態中，影像、時間以及與時間牢不可分的物質世界共同構成了電影藝術。

電影是時間的藝術，並且是唯一可以用時間長度來計量的藝術。當胡金銓《山中傳奇》用「特寫鏡頭」把某個人物突現出來的時候，他彷彿是在進行剪輯，並在時間上重新加以安排，從而揭示出壁畫的戲劇性實質。胡金銓事實上是從「單純的空間藝術」中挖掘出潛在的時間維度來表達時間的綿延。當我們看到《山中傳奇》裡奔逃的書生，手捧著閃爍的微弱燭火，小心翼翼地抄寫最後幾頁的佛經，從銀幕這端到那端，隨著燭火的移動，影像建構了另一個流動的時空。閃爍燭火的「動」和緩慢到幾乎讓人察覺不出移動的鏡頭搖攝的「靜」在這一個長鏡頭內，構築了屬於主角爲中心、屬於影像本體的時間宇宙，涵涉其內的是交融了主角的記憶與追尋情感的厚度，投射於外的則是某種經驗在時間的長度中延伸、強化、凝聚。這樣的時空猶如存在於每個人心底的幽冥之境，過去與現在、記憶與渴望在此刻交織成一片時空的混沌，簡單的影像下觸及的是內心世界深層活動狀態。

時間在任何一個給定點時刻都向過去和未來兩個方向延伸，就像是空間在任何一個給定的位置延伸一樣。事實上，這裡把時間和空間相比較並不爲過，因爲在相對論中時間和空間變得交織在一起密不可分，二者合成「時空型」(chronotope)，這一術語被著名學者巴赫金引用在文學評論中，「它表示出空間與時間的無分離性（即時間是第四度空間）。在文學藝術上，時空軌跡融合成一體，時間變得可見，而空間可代表時間、情節、歷史的運行。其交叉的軸心及融合即是藝術性的時空軌跡。」巴赫金提出「時空型」的兩大作用；「首先，很明顯的是它們的情節意義。它們是小說主要情節事件的有機中心。在時空關係中情節的樞紐被編織和解開。簡直可以說，基本的情節組成意義就屬於這些樞紐」。「與此同時，時空關係的造型意義也十分明顯。時間在其中獲得了感覺——直觀的性質。在時空關係中情節事件具體化了。因此，時空關係，作爲空間的主要的對間化對於全部小說來說是描繪具體化和體現的中心。小說全部的抽象因素——哲學

和社會的概括、思想、因果分析等等——趨向時空關係並通過它獲得豐滿的血肉，獲得藝術形象性。時空關係的造型意義正是如此」。

巴赫金關於「時空型」的論述也許引用到電影藝術研究中更能發揮巨大的作用。電影藝術在某種本質的意義上就是通過時間的處理來形成自己的藝術節奏，空間這一要素是通過時間要素來發揮作用的，也就是說一位導演把這一空間給觀眾觀察多長的時間，以及這些空間在時間維度上的佈局，是電影藝術家形成風格的一個重要因素。電影攝影機的功能是紀錄，大多數的製作者和觀眾都希望銀幕上出現的是「真實可感」的世界，即使是一個非現實的空間，也要被製作的「真實可感」。電影藝術所創造的時空世界大多是現實的，此處現實性是指觀眾認為在時空座標上是可以合乎理性的存在。

正是電影空間的這種特質，使創作者得以在銀幕內展示無限深遠的空間，並且溶入觀者，指向觀者的內心世界。電影空間與繪畫空間有所不同，正如安德列·巴贊（Andre Bazin）在《電影是什麼》中闡述的：

「畫框與周圍空間毗連，形成一個與自然空間相對立的，與真實空間相對立的內向空間，這個關照性空間僅僅向畫內開放……銀幕的邊緣不是畫框，銀幕展現的景色似乎可以延伸到外部世界，畫框是內向的，銀幕是離心的。」³

香港鬼怪電影中的鬼怪世界的構成方法也具有很多現實主義原則的運用，我們在觀看它們時早已預設它們是虛構故事，但必須融合「真實」影像，若不這樣操作，影片也就沒有存在的基礎。構成電影空間的「真實性」，除了實景拍攝外，主要是利用錯覺的「以假亂真」，以下主要討論通過時間來結構電影的敘事時空—非現實的時空。

一、「廢墟型」 案例：《三更》、《古鏡幽魂》、《倩女幽魂》

廢墟型，在影片裡隱含了一種記憶，但並非簡單的象徵和隱喻。廢墟的特別之處在於抓住了我們的情感，因為它讓我們想起那些被遺忘的信仰。比起新的建築物，人更容易被它打動，廢墟剝去了實用和理性的面紗，它不完全是一個建築物，已經停止扮演建築物的角色，它顯示出記憶的結構骨骼，是一種純粹憂鬱的情緒。房屋與廢墟的區別形成了一種潛在的記憶，換言之，房屋、記憶在廢墟裡得到了統一。在鬼怪電影裡經常出現漏雨或被水淹沒的房間，這種象徵著崩解的影像十分有力，這種衝擊力來自於房子和水，來自於庇護和暴露、有形和無形、有限和無限的特有意象的溶解，象徵著當代社會似乎有一種取消歷史感和抹除時間痕跡的傾向，意謂現代人更熱衷把過去拆解成零碎影像再將它們加以無意識拼

³安得列·巴贊著，崔君衍譯，《電影是什麼？》(Qu'est le cinéma?)(台北：遠流出版社，1998)頁 10。

貼 (Collage)，時間和空間透過特殊形式產生了斷斷續續的碎片，使人們的記憶顯得無所適從。

如同於香港電影『三更』中，男主角處於一個即將被拆除的住宅中，大部份的居民早已搬離，而男主角因沉寂於過往的回憶中，不願承認妻子的死亡，一直相信著妻子會於某個時間中回來在度於他重逢。一個被人們遺忘的社區，呈現出一種荒廢、落莫、獨寂的氛圍；男主角經由繼續居住在這個環境，透過每日擦拭妻子的身體的行為，來支持著自己的記憶，來相信自己的妻子可以甦醒過來，可以回覆到往日的時光環境中；男主角經由繼續居住在這個環境，透過每日擦拭妻子的身體的行為，來支持著自己的記憶，來相信自己的妻子可以甦醒過來，可以回覆到往日的時光環境中。又如同電影《餃子》中，女主角因為發現自己青春逐漸消逝，看著老公不再如往日般疼愛她，女主角回憶著自己往日的美麗，不甘心就此認命，透過管道發現了回復青春的方法。場景轉到一個和都市文明反比的老舊社區中，展現出一種歷史的陳舊感，這個雜亂無序的場所讓人有種不安、不能信任的感受，但欲望戰勝了恐懼，女主角還是鐵了心誓要找回自己的青春美貌。在這些電影的時空場景下，廢墟一直帶給人們一種屬於過去，不安的、失落的感覺，電影中以廢墟場景的手法，配合主角困活在過往的記憶中，期待著重生機會的降臨。而這種重生並不是新的開始，而是找回一種過去失去的自我。故事中呈現的雖然是一種不安、不確定性，但主角卻寧可選擇相信而嘗試，這種不相信實際現實的心理，強迫自己處於一種自我而封閉的回憶時空中。展現出人們一直不願面對現實的心態，一種妄想式的逃避，然而結局則總會告訴人們，放下過去才能承接未來，而重生就是一種放下。

在廢墟型電影中，一直是由一種過去的、即將廢棄或廢棄的、被遺落的時空及場景，交叉形塑著主角的現實生活的時空，以及不願捨下過往的記憶的心理。因此主角所呈現的時空，時間雖然前進，而心理卻是停滯不前。影片中呈現空間的手法也是以強調陳舊感，來展現和主角現實生活中的不協調及時間的比較。不論在場景或是主角心理的時空表現，廢墟型電影在手法上都強調一種不願接受現實時空的進行。

二、「市集型」 案例：《胭脂扣》、《辦公室有鬼》、《迴轉壽屍》、《大頭鬼熱線》、《見鬼》、《異度空間》

市集型的本質是鬼怪以「依附共存模式」來融入真實社會，設法與人共存，不願意離人群獨居。鬼怪徘徊遊盪於人世，與人之間的相處存著期待共存的關係，害怕改變現狀。他們能自由地穿梭任何時空，無畏於世俗（現世）規範，卻喜歡人的情感，他們對於豐富多彩的市集景象無法忘卻、亟欲生活其中。

市集型的時間表現，通常是發生在與現實同步的時空中，場景都是由與人接觸開始形成，經由主角當一個仲介的媒介體與其現實的時空接觸。故事中的鬼交雜於現實人世中，所有的情節都是要說明鬼與人之間的互動關係，從中展開故事，而主角往往因為成為媒介後，產生與鬼相雜的新生活形態，進而漸漸改變了主角生為人的心靈想法。這一切總是在巧合、突發事件中發生，主角經由這種突發的接觸，感受到一股無形的力量改變了他原有的生活型態。如香港電影《見鬼》，自幼失明的女主角等待了許久，終於等到了相符的眼角膜，她接受眼角膜移植手術後，開始了全新的生活，沒想到卻開始發生意想不到的事件。她一直看見在自己生活的環境中許多怪異的現象，最後才發現原來看到的竟是不屬於這個空間的鬼。最後透過一連串調查，才發現原來這個女鬼透過眼角膜的手術從此跟著她，而這個女鬼也是有所求的，最後女主角決定放棄好不容易得到的光明，選擇回復舊有的生活，來換回正常與平靜。類似這樣的手法，於香港電影中還有《左眼看到鬼》、《異度空間》等。另外一種表現的方式是，鬼直接以人的形態出現在現實生活中，主角在不經意的情形下與鬼相遇，進而相交發生交連或關係。也有部分是有民間所謂因果報應關係而註定相遇的情形，不論何種方式，相同的都是這些鬼會直接或間接的和人生存在同一時空中。如香港電影《枕邊兇靈》，主角認為妻子突然變得冷淡，心灰意冷之下遇見了女主角發生婚外情，最後才得知原來妻子早就死了，但因為放心不下，而一直未離開人世，而他巧遇的女子原來也是鬼，女鬼原先的目的是為了要報復他的朋友，卻愛上了男主角。這類電影還有如《牽魂》、《開心鬼系列》、《陰陽愛》等。在這些市集型的電影中，故事常展現出鬼與人世間因著未了結的心願，而決定留在人間找尋完成心願的機會。

市集型電影中，除了呈現出人鬼相雜的時空外，也常常隱喻著人在生前所留下的遺憾，因為種種原因而無法達成，而死後才不能安然離去而停留於世。

三、「窩巢型」 案例：《山中傳奇》、《陰陽法王》、《咒樂園》

窩巢型有著如同動物般的心理行爲，擁有強烈的區域性、地區性、隱藏性，牠們會建立自己的窩巢，如同洞穴、廢墟、廢棄的大樓等。大多都產生一種集體的群居性，並非單一個體的鬼怪，之中都會有一個主導者作為管理者。部分是由一種集體意外事件的發生而形成的，在這種大型的窩巢中，大多鬼怪都沒有獨立自主思想，只保存原始的動物野性與單純的攻擊性。一個窩巢是一個微型的世界和獨立的時空，故事的開端都是從一個特定的區域開始，整個故事就集中在這個窩巢中，如同一場遊戲，時空完全封閉在這個區域中，結束之後才會連結至正常的時間。

如同在香港電影《咒樂園》中，一個好奇的記者，進入了一個因火災而廢

棄的遊樂園，結果就此失聯。爲了找回失聯的大哥，妹妹找了五個朋友決定一同踏入這個長期沒有人敢進去的遊樂園。從這開始，主角們開始進入一個窩巢型的世界，時空就從踏入樂園開始。由此展開整個電影的主題，陷入被無數邪靈攻擊的恐怖氛圍之中，一直到成功逃離樂園，整個時空才重回到現實生活。類似的電影有劉鎮偉的作品「猛鬼系列」、《兇榜》、《山村老屍》、《生化壽屍》等。另一種手法呈現如同電影《倩女幽魂》中書生主角不小心誤闖蘭若寺，從這開始進入鬼怪的窩巢時空。影片中的鬼怪是縱欲、狂歡的，不受限世俗傳統的規範，勇敢追求情欲，牠要在情色上追求狂歡來滿足牠們的生理欲望，牠們貪欲、貪求，原始的欲念催喚牠們召喚人進入其世界，達到樹妖追求增長的目的。影片中不斷穿插不同時空，主角陷入窩巢險境，藉著女主角的協助成功逃離窩巢，又爲了拯救女主角再度進入窩巢。影片中把窩巢的時空體及現實的時空體作了完整的區分，交錯附會呈現窩巢迷離虛幻的特性。相似的類型還有《山中傳奇》、《金燕子》、《畫皮之陰陽法王》等。

四、「疆界型」 案例：《鬼新娘》、《魔畫情》、《富貴開心鬼》、《鍾馗嫁妹》

疆界型時空體通常本質上具有逾越界線的意涵，不論是人鬼之間還是世俗傳統的界線，都有著突破的可能。疆界中經常以「地獄」與「人世」作爲故事的時空範圍，突顯兩者之間有所聯繫，有一定的規則運行其中。它的想像上較爲具體，規範也最爲繁瑣，這是中國傳統信仰對於死亡的未知所出現的典型故事體，主要呈現陰間亦有一定規範和無法抵抗的冥界力量，強調人死後都必須服膺陰間的規範體制。就如同生前的世界，在沒有自由的情形下，人們會想反抗那些法律規範體制一般。疆界時空體一方面藉由描述生與死的界線來強調人類無法抵抗陰間的力量，必須順從陰間的機制；另一方面卻傳達了即便是肉體消逝也無法消除對於人間的眷戀，疆界時空體便是要傳達這樣的精神。

例如：香港電影《富貴開心鬼》中，主角一家因爲瓦斯意外而同時死亡，場景轉到地獄，片中所呈現出的是一個現代化、企業化的地獄形貌，一家人本來在陽間因爲要移民而把資產都轉到國外，但陰間也有如同人世間般的金錢地位分野，在一家人的解釋下，陰間表示，雖然無法將國外的資產計入，但可以給他們一點時間還陽，讓他們有機會處理資產，完成移民手續。整個影片展現了疆界型時空體逾越界線的本質，以生前、死後、還陽、死的連續時空中交叉呈現。在這過程中有著一種像是有規則性的循環。與現實的生活中，會依著現實的時空來和另一個疆界時空進行交替。這類型的電影大多較偏向中國傳統的輪迴說，並有著強烈的道德意涵。類似的電影還有《鍾馗嫁妹》、《鬼新娘》、《畫中仙》等。

五、「家屋型」 案例：《等著你回來》、《靈氣逼人》、《連體》、《邪》

家屋型有部分類似於窩巢型，但家屋型鬼怪大多以獨立型態出現為主，而時空背景也和現實時空相近。通常家屋型的鬼怪本來便是主人的身分，而因種種因素而死亡，但不願離開放下原有主人的身分，有著強烈的佔有欲。整個類型的時空背景也是屬於獨立而封閉的、不允許別人入侵的感覺，對於不屬於此的入侵者有著強烈的排外心理。家屋時空體的核心是祕密，祕密的建立過程是透過建造家屋者或是第一個居住者，由他們來建立起共同的祕密，一旦摧毀了共同持有的祕密，抵禦的機制便開啓。家屋就像是堅固的堡壘，不容侵入者出現，家屋強調具有抵禦的力量，一旦失去家屋，就必須採取報復手段。這樣的本質流傳到現代香港鬼怪電影有了部分質變，家屋成爲將人禁錮的監牢，家屋儼然不再是庇護的場所，不再熟悉、舒適而變得陌生而虛幻。家屋轉換了它的本質，成爲承載許多想像與記憶的活體，身處其中的人被它裹覆成無法解開的繭，動彈不得。家屋型時空體也可以將身體隱喻成家屋，身體遭受侵入者的破壞，侵入者企圖佔據身體、奪去其生命，此時身體反噬的變化亦可比擬成家屋遭受到侵入者的過程——一種佔有的強烈欲望。

香港電影《靈氣逼人》中，一個從事鬼怪研究的女主角爲了追求更完整的研究，決定找一個有鬼怪傳說的房屋來居住。女主角找到了曾有一位明星在此自殺殉情的房子。家屋時空由這裡開始。女主角住進去後，不知不覺所有的行爲舉止開始變得奇怪，男主角後來發現，這些行爲詭異的和當初的女星愈來愈相同，就在此時，男主角決定帶著她去尋救協助，最後男主角發現原來女鬼的死因並不是如當初的報導，而是被謀殺後安排的假殉情。整部影片中，時空一直集中在家屋中，而女主角一進住女鬼家屋領域後，也如同同意了女鬼進住她的身體。這部電影中，以一個女星死亡的真相做爲整個故事中的祕密，支撐著這部電影、隱匿在其中，等待主角透過一連串的事件來解開這個祕密。同樣類型的電影還包括《等著你回來》、《古宅心慌慌》、《連體》、《零時空間》等。

第四節 香港鬼怪電影的風格

鬼怪電影的風格的呈現，雖以相同的主題意義的故事，但透過創作者以不同的手法，運用影像、背景、色調、角色等電影手法，帶給觀者不同的角度及新鮮感。這也是香港電影工業經過快速發展才逐漸形成多元化的呈現方式，同樣的鬼怪角色、同樣的目的，卻能呈現出完全不同的感受，可區分爲：「怪異」、「浪漫」、「諷刺」、「詼諧」、「恐怖」等五種風格類型。

一、怪異風格 案例：《三更》、《餃子》、《邪》、《幽靈人間》

誇張主義、過分性和過度，怪異是一種道德陌生化（defamiliarize）的過程，意圖暴露價值系統的危機。在怪異敘事語言風格的核心，是對情感價值觀的顛覆，它以迷離荒謬、變態作為故事的主要氛圍。怪異在價值意義上呈現放縱狂歡，這個概念受巴赫汀的啟發。其敘事時空型態通常置放在正在頹廢（decadent）的時空感，取材那些背離日常生活與常規知識的怪異，有時是駭人聽聞的事物題材，有時是難以言喻的心理作用。

香港電影《三更》中，電影的主題表面雖然是靈異題材，但內裡最關心的仍是人性的主題。主角因妻子的死亡，而產生變態的心理，在一個不合乎常理的環境行為下，進行著抗拒接受死亡的行為。除此之外，導演更以強調色調的配置來呈現出一種怪異風格。故事的主要場景是一棟行將拆除的大廈，以灰冷以及墨綠的映射〔杜可風攝影〕製造出淒迷氣氛；牆面的灰綠，小女孩裙子突兀的深紅，以及大片的灰白背景，形成一個刻意製造的視覺效果。灰綠、深紅，詭魅、迷離。



圖六：香港電影《三更之回家》片段

另外，在香港電影《邪》中，導演以脫離常軌的手法，劇末女主角在長達七分鐘裸體的被全身被畫上符錄，進而狂舞於紙錢火灰中。劇中一直呈現出一種變態的暴力性，夾雜著一種突然、不連續的，但帶著一種強烈的視覺衝擊。

二、 浪漫風格 案例：《人約黃昏》、《等著你回來》、《胭脂扣》、《倩女幽魂》

追求愛情、一種至死不渝的愛、連續性的緣分、一種夢幻般的沒有結局的情節、令人難忘的奇遇，這些是在電影當中會突顯的情節。進一步以豐富綺麗的色彩來鋪陳整個故事後，使得內容更為令人著迷。這種風格會以強調心靈層面為主軸，不在刻意去呈現男女肉體上的關係；而以一種如同信物，或一個初次相遇的場所意義化，也可能是一個相愛過程的隔世重復化。

如香港電影《胭脂扣》中，因為社會地位的落差，在當時兩人決定殉情，在相愛期間，男主角以他自己第一次靠自己賺來的錢買了一個胭脂扣當作定情物送給女主角，殉情時兩人相約於陰間相見，但女主角於陰間時，卻一直沒有找到男主角，經過了五十三年的等待，女主角於回到陽間時才發現，原來當初男主角並沒有死，選擇了苟活於世。劇中以女主角的角度來呈現整個故事的手法，應用女主角前往兩人當初兩人相愛的過程的場景，雖經過時間的變化，但女主角的心意一直未變，直到發現男主角原來違背愛情的誓言，讓自己浪費這個麼長的一段時間。這裡所呈現的是女主角相信愛情真誠是不變的信念，一種浪漫而不切實際的展現。同樣類型的電影如《夢中人》、《青蛇》等。

三、 詼諧風格 案例：《開心鬼系列》、《我的左眼看到鬼》、《電線桿有鬼》、《殭屍》、《鬼婆婆》

不以恐怖的形象而用誇張手法，給人物漫畫般幽默逗趣的臉龐與穿著，使影像具有引人發笑的效果。能藉卡通的外型來深化它的喜劇效果，劇中也不強調血腥及死亡，不論在外表、動作、言語上都呈現出一種滑稽的感覺。此種風格電影大多以純娛樂性為主，故事內容並沒有特定的主軸重點，也並不強調任何意義。

香港電影「開心鬼系列」中，導演以簡單故事結構來拍攝影片，整個系列都是在強調一種滑稽搞笑的行為、情節，主角將鬼怪原本恐怖的形貌，降格改變為一種引人發笑，不具危險的小丑形像。更以醜化的方式取代原有恐怖的外表，讓兩種表情手法同一時間並置於同一畫面中。另一部電影《電線桿有鬼》裡，一個被謀殺冤死的銀行職員，靈魂返回陽間，遇到經常與他作對、無意破壞他計畫的女主角，男主角希望她能幫他重回被殺當日，阻止意外發生。兩人穿梭於陰陽之間，二人從鬥嘴鬥氣到漸漸喜歡對方而難分難捨。男女主角鬥氣鬥出愛火的俏皮對話，以及兩人耍寶作怪的面部表情都使得電影呈現出詼諧（comedy）風格，這是此片最有趣的部分，也是其他香港詼諧風格電影主要的表現手法。



影片《我的左眼看到鬼》的故事構思來自當年新藝城喜劇《小生怕怕》，再加上西片《靈異第六感》（The Sixth Sense），並加以豪華化，主題是告別舊情迎接新生活。杜琪峰、韋家輝合導的《我左眼見到鬼》，表面上是迎合鬼片潮流的跟風產物，最後卻自成一格地成爲可愛的黑色喜劇。故事中女主角鄭秀文在片中飾演一名窮家女，後來下嫁了一名富商，富商英年早逝，留下大筆遺產給Sammi，但她卻性情大變，變成自私及刻薄，在一次意外中，Sammi在醫院內發現左眼變成陰陽眼，能夠看見從此開始有了左眼能看到鬼的異能。各路遊魂野鬼得知她有這一功能後，紛紛找上門來請她幫忙實現未了心願。此部電影將常見的鬼片情節，例如：冥魂、陰陽眼、附身等情節降低鬼怪電影裡必備靈異恐怖元素的力量，而是採以詼諧幽默（comic）的方式來運用這些常見靈異故事情節。類似的電影有《電線杆有鬼》、《鬼婆婆》、《小生怕怕》、《我的左眼看到鬼》等。





圖七：香港電影《左眼看到鬼》片段

四、諷刺風格 案例：《撞到正》、《邪完再邪》、《古宅心慌慌》、《富貴開心鬼》

以一個特定的目標對象，可能是政治、國家、人物、事件、文化，用相似的人物或名稱諧音，來反諷、雙關、嘲諷。偶爾也會用一些粗鄙的語言或低俗的肢體動作來達成顛覆價值系統效果，以一種不認真、不正經的方式來詮釋現實的社會文化。而這種手法所要的都是一種短暫的顛覆，對象可能是高不可攀的重要人物，這種手法如同一種遊戲，為了求得即時的娛樂效果，很快的被諷刺的對象將又會回復到原有的位置。香港電影《富貴開心鬼》便是一部諷刺風格鮮明的作品，片中所展現出一個現代化、企業化的地獄形貌，此部電影反諷當時許多香港人因為 97 回歸中國的政治因素下紛紛舉家移民的情景，類似將 97 回歸中國作為嘲諷的對象的鬼怪電影有電影《鬼婆婆》、「富貴系列」。電影《撞到正》講述因



圖八：電影《撞到正》劇照

喝到假藥而集體枉死的日本軍人向不肖藥商後代索命的故事，電影中其中一個「唱大戲」的場景，透過鏡頭放在台下觀眾，欣賞台上的演出，營造出戲中戲的情節，電影中觀眾向戲台演員點唱，這本是相當平常的作法，然而電影中則是安排點唱《漢武帝夢見衛夫人》和《武松殺嫂》兩齣戲的則是日本軍長的情婦，而看戲的台下觀眾自然也是整隊軍隊亡魂，上演後一齣戲時「台上台下打成一片」！在武松打虎裡武松所持的刀，竟被換成日本武士刀，戲台所唱的戲詞卻成了日本軍歌，原先一場娛神祈福的野台戲，卻成了孤魂野鬼胡鬧雜耍表演。電影《撞到正》取材於中國傳統的迷信和風俗：超渡亡魂、紅色代表猛鬼的迷信、斬雞頭、鬼上身、陰陽眼、問米婆、冤魂索命、和尚治鬼……等等，這些元素皆屬於中國民間的古老傳統與象徵死亡的物件，在這部電影卻運用了各種引人莞爾發笑的手法，完全顛覆了原有的價值系統，以奇特荒謬的手法展現出另一種俗民文化熱情的活力。類似這樣的電影風格的電影有《邪完再邪》，除了對政治、社會加以反

諷之外，也以幽默的手法顛覆了「冥婚」⁴給人的刻板印象。

五、恐怖風格 案例：《鬼味人間》、《熱血少年》、《見鬼》、《大頭鬼熱線》、《異度空間》

用鏡頭來創造世界，廣角鏡頭的效果來造成空間上的變形，使縱深方向的運動顯得更快。介入劇情的攝影機完全充當起劇作家和敘事者的角色，對於一部電影來說，攝影機都是其整個意義生成過程的主觀因素。它不僅向觀眾提供內容，更重要的是提供觀看角度、位置及態度，可說是整個電影運作的中心。以這種意義來看，電影攝影機始終是介入劇情的，只是針對不同類型、不同風格的影片，介入方式有所不同。按照常規電影的敘事慣例，攝影機必須隱藏在銀幕背後，在暗地裡操縱觀眾，透過絲絲入扣的敘事鏈結把觀眾緊緊捆綁在它提供的位置上。恐怖風格在影像的呈現企圖營造出一種強烈的死亡壓迫感，幽閉、黑暗、不熟悉的角落或聲音，血腥的，不預警性的出現，在恐怖的風格呈現中，導演以強調的方式來呈現出強烈的對生命產生危害壓迫，對生命的一種消極性，總像是一種殘缺，人們無法掌握的部分，一種無可介入的無力感，對死亡的形象以如同「解剖」的手法來展現，使觀看者更直接感受到死亡的痛苦過程——一種死亡懸念的聯想。

在香港電影《熱血少年》中，阿敏正是第一個在醫護人員推女死者出來時，留意到她的目光曾狠盯三人的唯一一人。她又是最先受到女鬼的感召，嘗試去殺死已變成植物人的女鬼男友第一人，可見阿敏與女鬼的關係密切。更有趣的是，導演似乎認為任何源自男性凝視的修正，均不能釋除女鬼的怨念，由阿力請神父

⁴冥婚是中國的民間習俗。定婚後的男女雙亡，或者定婚前就已夭折的兒女，父母處於疼愛和思念的心情，要為他們完婚，就是冥婚。另外，過去認為祖墳中有一座孤墳會影響後代的昌盛，不吉利，所以要替死者舉辦冥婚。在民間冥婚多出現在富戶，貧寒人家很少有冥婚。冥婚在漢朝前就已出現，一直延續至民國初期，現在相當罕見。傳說中，曹操的兒子曹沖 13 歲夭折，曹操出於對兒子的喜愛，便下聘已死的甄小姐作為曹沖的妻子，把他們合葬在一起。宋代時冥婚風氣最盛，幾乎未婚先死者家人都要為其進行冥婚。冥婚的儀式混雜了紅、白兩事的禮儀，依當事人的主張不同，形式出入很大。一般來說，冥婚要通過媒人介紹，雙方過門戶帖，命關和婚後取得龍鳳帖。男方放定也是要進行的，一半是真的綾羅金銀，一半是紙糊的各種衣飾，最後在女方家門口或墳上焚化。迎娶儀式是冥婚中不可少的，也要搭棚宴請，門前亮轎。「新娘」的照片或牌位又送親太太捧出交給娶親太太，放入喜轎。到男方家後由娶親太太把「新娘」牌位或照片取出放入喜房的供桌於「新郎」的並列，在有娶親太太代為給全神上香叩拜，就算拜天地了。「合杯酒」「子孫餃子」「長壽麵」也要供於「新婚夫婦」的牌位或照片前。以後再選個宜破土安葬的好日子，女方起靈安指定的時辰葬入男方墳的旁邊，並且兩個棺柩要挨上槽幫，才算「夫妻」併骨合葬。葬罷祭祀後，男女雙方的家屬邊哭邊道「大喜」，此後作為親家來往。

協助致令神父也喪命，他自己公然和女鬼對抗亦落得不得好死。他提出的毋寧是藉著兩名女性的對立來重省處境，其中既包含同感的共召，如女鬼為求阿敏肯代為殺死男友，不斷勾起阿敏年幼時母親曾殺死父親的記憶，以表示這就是愛的表現；也有憤然的對抗，電影中偷放阿敏出精神病院的正是她母親，而且敢於去放火燒女鬼墳墓的竟是阿敏。女鬼與阿敏這重共生共存，但又互斥互抗的糾纏關係，正是導演所刻意經營出來的結果。此部電影最精彩的一點乃利用兩人的複雜關係，帶出道不同卻終要相為謀的悲涼結局。儘管女鬼不斷誘導阿敏去殺人，但阿敏仍有抗拒的意志，而且也於潛意識層面浮現母親殺了父親的舉動是不對的念頭。然而到最後她仍宿命地拿起刀執行「任務」，乃因她誤以為這是救阿樂的唯一途徑，因為她以為既被認為是精神病人，則不會因殺人而要坐牢。諷刺的是，她在醫院所見到的阿樂，原來不過是他的靈體，肉身原來早已在家中去世，於是阿敏無辜成全了女鬼，自己卻做了替死鬼又救不到阿樂。女鬼要男友和她共赴黃泉，固然是自私偏執的愛戀追求，和阿敏願意為所愛（阿樂）犧牲相較，自然大有不及。也因為兩者對愛戀的不同理解，形成到後期女鬼的矛頭已由報復償願化為嫉妒成恨，她恨阿敏對愛情較自己無私清高，於是要後者重蹈覆轍，嘗試與心上人陰陽相隔的下場，結果也終於得償所願。電影《異度空間》中，章昕自幼父母離異，一個人流落異鄉。在得知她房東的妻兒是死於泥石流後，她的腦海裡總是有她們的鬼魂出現，令男友無法忍受。章昕找到心理醫生占，占知道這完全是一種幻覺，他希望能夠通過自己的努力幫助章昕擺脫幻境中的鬼魂。在過程中兩人之間產生了愛情，奇怪的是一直不信有鬼的占最終也遇到了鬼。他中學時的舊情人是跳樓自殺的，在將她的遺物都找出來之後，情人的鬼魂也時常跟隨著患有夢遊症的占。兩部影片以幻覺為線，在大段的順敘中插入幻覺、過往倒敘為結構的基本框架，幻覺的延續與記憶的翻覆為節奏線條，營造出灰暗幽閉的恐怖氣氛。同類型形的電影還有「見鬼系列」、《大頭鬼熱線》、《咒樂園》、《鬼味人間》等。

小結：香港鬼怪電影：創造虛構時空的知覺

卡繆在〈之間與之中〉(Between and Betwixt) 說一個故事，一個感覺。⁵

她是個孤單與奇特的老婦人，她一直與她家的祖靈很接近，她預先替自己築了一座墳墓，把她的名字刻在上面。金色的字，黑色的墓石，以及一座有通道的墳房。去看她的墳墓成了每週的例行公事。一天，她看到自己的墳前有一座紫羅蘭，想來是哪個掃墓的好心人，以為它是無人祭拜的可憐孤墳，就分點花兒尚饗。她看著自己，看著花兒，人的活著置身其間。

⁵余德慧、李宗燁著，《生命史學》（台北：心靈工坊，2003）頁 153

我現在坐在窗台前寫字。清晨的陽光從庭園的牆頭照過來，葛藤的葉子在陽光之下流金，葉影映在白色的窗簾上，微風吹影動。我看見陽光穿過我的指頭，香菸在陽光下燃燒。我的活著置身其中。

作家、導演設置一個場景，必須限定一個行為發生的背景和環境，假想一個地點，而「創造時空」是創作者的首要任務，影像與空間觸及時空存在的基礎，充滿了生死流轉下迷惘、詭譎的意境，通過影片的空間圖像，試圖詮釋了物質與現象、有形與無形、庇護與暴露、過去與現在、有限與無限的交融流轉。將眼前想的和眼前的過去糾纏在一起，我們活在這樣的處境中。人的感覺和知覺是人向世界開放的第一個器官，也是世界向人進入的第一道關口。梅洛-龐蒂在《知覺現象學》⁶裡，分析了知覺世界的結構以後，闡述了我們感覺到的外部世界的性質、空間位置、深度和運動的具體經驗，展開了我們所有的知覺經驗的外部世界。在梅洛-龐蒂看來，城市空間不僅僅是一個物體（客觀實在），「巴黎的城市空間不是一個有千萬種面貌的物體，不是知覺的總和，也不是所有知覺的規律。我在遊覽巴黎時得到的每一個鮮明的知覺——咖啡館，人的臉，碼頭邊的楊樹，塞納河的灣道，就如一個人在他的手勢、步態和嗓音中表現出的同一種情緒——同樣清楚地出現在巴黎的整個存在中，都表明巴黎的某種風格或某種意義。當我第一次到巴黎時，走出車站最初看到的大街，如同我最初聽到的一個陌生人的話語，只不過是一種很模糊但已是獨一無二的本質表現。」空間存在於意識之中，而且任何空間都有聯繫著它的各部分思維支撐著。假如人在黑夜裡失去器官知覺，便失去了空間深度。「黑夜不是在我面前的一個物體，它圍繞著我，它通過我的器官進入我，它窒息我的回憶，它幾乎抹去我的個人認知。我不再以我的知覺器官作為掩護，以便從那裡看物體的輪廓在遠處展現。黑夜沒有輪廓，它接觸我，它的統一性就是超自然的神祕統一性。但只要黑夜遠處隱隱約約充滿喊叫聲和光線，它就能整個地活躍起來，它是一種沒有平面、沒有表面、沒有它和我之間距離的一種深度。」黑暗遮罩了知覺，也因此遮罩了空間，如同電影院中的黑暗，壓平了真實空間的深度，而打開了電影空間與畫面的深度。

⁶莫里斯·梅洛·龐蒂著 姜志輝譯，《知覺現象學》（北京：商務印書館，1992）