

摘要

本文主要藉由《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》(2019-2022) 探討布袋戲在臺灣媒體數碼化轉型期間文本與視覺的流變與差異。本文認為正是電視的出現，把布袋戲由廟會、劇場帶入媒體，才會令布袋戲角色成為公眾之間流通的符號。布袋戲連本戲的演出模式類似電視連續劇，兩者的分別在於連本戲的劇情具有更強大的即興性，而連本戲的演出經驗為黃俊雄與霹靂布袋戲打下非常好的基礎——創造能吸引觀眾準時收看下集節目的商業、營利、應變能力。同時媒體提供了另一種說故事的方式，攝影及放影技術的放大效果打破了觀眾與舞台間的距離限制，給予演師更多視覺展演的可能性，戲偶也透過鏡頭擁有生命力。因此本文意在討論布袋戲是進入新媒體後如何利用媒體所造成與觀眾的距離及視覺優勢，維持布袋戲的生命力。

本文主要採用文本分析與影像敘事，以影視藝術、敘事學、文化研究為理論基礎比較《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》劇情、人物塑造、以及影像構成上的差異。探討霹靂布袋戲在鏡頭敘事上獨有的藝術語言，並透過訪談編劇與導演，了解霹靂布袋戲的生產過程。

研究發現兩個故事的基本命題仍是圍繞例如英雄主義，道德，以及善與邪之間的鬥爭。多線敘事的方式不變，故事結構近乎一樣。讓故事可更具新意的全新事件也沒有脫離人物之間的恩怨情仇、尋寶、比武等情節，只是加快了危機設置和敘事節奏的鋪排，並調整部分文本隱含的價值觀，為社會場景提供評論，使其符合現代觀眾的觀影習慣。

影像方面從人物、拍攝場景、拍攝技巧等面向可見，戲偶造型由傳統臉譜走向更加仿真，更接近人類；場景設計亦由平面走向立體，模仿西方鏡框式舞台；拍攝技巧更為多變，利用鏡頭語言而非文字突顯角色的情感與細節，並加入剪接、動畫、音樂同音效等方式營造氣氛，強化作品真實的心理作用。

加強作品的真實感是為了提升作品的娛樂性，視覺感官刺激的重要性正超越文字文本。這種娛樂性源自觀眾潛意識的慾望與大眾文化再生產的力量。它們更多地集中在視覺刺激同感官快感上，因為全球性娛樂市場的商業競爭正著透過技術力量給予的娛樂性來吸引消費。布袋戲畫面的確在不斷創新，適應市

場此項變化來保持商業本身的生命力，卻逐漸失去文化及藝術價值。文字與口頭文學元素停滯不前，甚至緩緩流失。因此在商業化同藝術性之間取得平衡，建立布袋戲獨特的優勢將會是未來的研究方向。

關鍵詞：電視布袋戲、霹靂布袋戲、表演藝術、數位媒體、視覺傳達

A comparative study of the text and visual elements between Pili Yishu and Pili Fantasy series (2019-2022)

Au, Chun Nga

Liu, Nan Fang

Department of Taiwanese Literature, College of Liberal Arts

SUMMARY

Taiwanese glove puppetry transitioned from temple fairs and theatres to television, becoming a collective memory. The accessibility of television media allowed Taiwanese glove puppetry's symbols to be widely disseminated. The use of digitalization and special effects technologies has diversified Taiwanese glove puppetry's modes of expression. This paper primarily explores the transformation of puppetry from traditional to digital forms, using Pili Yishu (霹靂異數) and Pili Fantasy series (霹靂英雄戰紀) as case studies to analyse the transmission and differences in their scripts.

This paper is divided into three parts. The first part discusses the evolution of Taiwanese glove puppetry from early encounters between media and the development of television Taiwanese glove puppetry, and how Pili Puppet Show constructs a cinematic feel. Media transforms the meaning of film and television works into consumption and mass culture. The second part compares the similarities and differences in character portrayal, plot comparison, and the causes of conceptual differences, finding that the structures of the two dramas are very similar. Pili Fantasy series simplifies some plot elements, such as cutting some subplots with weaker connections to the main storyline, and strengthens the relationships between characters in order to fit the viewing habits of modern audiences. The third part compares the visual innovations: for example, the puppets' outlook are more refined; the set design is more realistic; the filming methods utilize perspective and depth of field and other techniques in a more diverse and three-dimensional way; the use of lighting is richer, such as using different colors and angles

of light to create atmosphere and emotion; and the editing techniques are more cinematic. Martial arts special effects and prop design, among other symbols, form a unique symbolic system. Although not entirely consistent with real-world logic, through continuous reinforcement and repetition through media, a new symbolic system is formed. Under the influence of technological innovation and market demand, there is a constant pursuit of stronger visual impact.

Key words: Television puppet show, Pili Puppet Show, Performing art, Digital media, Visual Communication.

INTRODUCTION

By comparing the textual and visual differences between Pili Yishu (霹靂異數, 1990) and Pili Fantasy series (霹靂英雄戰紀, 2019-2022), this thesis intends to discuss how Taiwanese glove puppetry utilized the distance and visual advantages created by the media to maintain its vitality as a commercialized product after entering new media. It was suggested that it was the advent of television bringing Taiwanese glove puppetry from temples and theatres into the realm of media, enabling its characters to become widely circulated public symbols. The performance mode of the glove puppetry theatre shows is similar to television series, the difference lies in the stronger improvisational nature of glove puppetry theatre shows. The performance experience from theatre laid a very good foundation for Pili to tell an attractive story, meanwhile media provided another way of storytelling. The puppets also gained vitality through the lens since the magnifying effect of photography and projection technology broke the distance limitation between the audience and the stage, giving performers more possibilities for visual presentation.

MATERIALS AND METHODS

This thesis primarily employs textual and visual analysis to compare the differences between Pili Yishu and Pili Fantasy series in terms of plot, character development, and visual style. Grounded in film and television art, narratology, and cultural studies,

investigates the unique artistic language of Pili in cinematic narration, and utilizes interviews with directors to understand the filming process of Pili.

RESULTS AND DISCUSSION

The research finds that the fundamental propositions of the two stories still revolve around themes such as heroism and morality. The story structures are nearly identical. Those new events designed still do not deviate from the familiar processes of interpersonal grudges, treasure hunts, and martial arts competitions. The primary changes lie in the accelerated pacing of crisis development and narrative rhythm, adjustments to some of the text's implicit values, and all of which aim to cater to the viewing habits of excluding lengthy text of audiences nowadays.

From analysing the visual characteristics and differences of characters' appearance, filming locations, and filming techniques. The puppets have evolved from traditional facial makeup toward a more realistic, human-like appearance. Background design has also shifted from two-dimensional to three-dimensional. With more varied camera work, using cinematic language rather than dialogue to emphasize characters' emotions and details. It also utilizes editing, animation, music, and sound effects to create atmosphere and enhance the psychological effect of realism in the work.

The differences in setting, shot sizes, composition, lighting, special effects, and sound effects are primarily accumulations of details. These details stem from the abundance of material civilization and also encompass the predominantly realistic style of film and television performances.

The abundance of material civilization has also led to innovations in filming approaches. More techniques used in filming live actors can be applied to Taiwanese glove puppetry's filming, enriching the expressive power of the visuals. Consequently, Pili Fantasy series gives viewers a stronger sense of "excitement" and "realism" compared to Pili Yishu. These sensations are precisely what modern audiences demand from audio-visual entertainment products; this pursuit is a spiritual one.

The "realism" presented in both Pili Yishu and Pili Fantasy series is, in fact, a constructed "illusion," guiding the audience's perception and emotions through the selection, emphasis, or omission of certain elements. By deconstructing and recombining traditional symbols and utilizing technological means, a world that is both familiar and unfamiliar is created. For example, the presentation of martial arts effects is not an imitation of real fighting techniques but rather a surreal representation based on visual effects and editing techniques, forming a unique symbolic system that satisfies the entertainment sought by contemporary film and television products.

CONCLUSION

Enhancing the realism is to amplify entertainment value of the show. Such a sense of entertainment stems from the audience's subconscious desires and the power of mass cultural reproduction. These elements are increasingly focused on visual stimulation and sensory pleasure, as the global entertainment market's commercial competition relies on technologically enhanced entertainment to attract consumers. The importance of visual and sensory stimulation is surpassing that of written text. While the visual element of Pili is indeed constantly innovating to adapt to this market shift and maintain commercial viability, they are gradually losing cultural and artistic value, with textual and oral literary elements stagnating or even slowly eroding. Therefore, finding a balance between commercialization and artistry, and establishing Taiwanese glove puppetry's unique strengths, will be a future direction for research.

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

一、研究動機

筆者第一次接觸布袋戲是觀看由香港亞洲電視所購之 2000 年拍攝版本的《雲州大儒俠》，當時年紀尚幼，不理解偶戲的魅力，也不理解為何晚餐的黃金時段會播放以木偶為主題的電視劇，更未想過未來的自己有日會因為 YouTube 上的一段二次創作而看起布袋戲。直到某次來台旅遊，偶然轉到霹靂台灣台才驚覺自己一路上從機場、夜市、伴手禮店、到大眾媒體皆有着布袋戲的身影，布袋戲是作為台灣社會集體回憶的一種存在。

影視布袋戲與夜市或廟會上的布袋戲最大的分野來自它的載體，也使這個集體記憶從廟會、劇場走到電視，創造無人不曉的史艷文傳奇。電視宛如一個儀式的媒介，以其自身傳播的便利，通過公眾每天抽時間進行「看電視」的動作，讓他們同享一種集體經驗，形成想像的共同體，「史艷文」方會成為公眾間流通的符號，這個符號也逐漸被灌溉某種情緒意義。邱坤良（2007）認為：

對許許多多的台灣人而言，史艷文經驗是極重要的集體情感與共同記憶，為苦悶的 60 年代後期至 70 年代初期，提供話題與宣洩的管道…戲中出現的角色繁多，武鬥夾雜文鬥，場景不斷翻新，已經不能「一齣戲」來形容，而應該說是一個歷史事件，或者是一齣社會大戲（頁 124-125）。

《雲州大儒俠》到底是一個怎樣的故事，也許很多曾經的觀眾也只能道出正邪角色對壘之類含糊的內容。陳龍廷（2011）討論布袋戲長篇大論的敘事、層出不窮的人物、反轉再反轉的情節下，其結構離不開一系列的危機設定，以

二分角色及組織關係，例如以打擊陰謀者企圖擴張其邪惡組織的野心的價值觀，建立戲劇張力及主要危機，再通過文戲、武戲、笑諷戲等對決反覆折騰好人角色作為次要危機，因此「布袋戲表演令人為之目眩的奇異變化，並非來自主要危機的雷同，而是次要危機處理手法的詭譎多變（頁44）。」

電視布袋戲的敘事框架一定程度上繼承了內台戲時期「連本戲」的演出模式，而這種模式也是一種布袋戲商業化後的結果。布袋戲班進入商業劇場後，維持他們經營的不僅僅是農業社會信仰活動，更多是票房收入。因此他們需要提供足夠的誘因讓觀眾在檔期內反覆進入劇場，藉以讓戲院為戲班提供可能是十天、甚或二十天的演出檔期增加收入。面對日益增長的娛樂需求，新編的、可支撐檔期的、以觀眾口味為取向的連本戲油然而生。

連本戲類似電視連續劇，每日演出結尾都創造一個大衝突或大懸念留待明日分曉，兩者的分別在於連本戲的劇情具有更強大的即興性，口頭文學的表演並不受制於書面文學的「劇本」之中，演師每日都要思考演出內容，而這些內容會隨著每次演出中台下觀眾的反應作調整。這種「活戲」的演出方式十分重視演師臨場的語言及表演能力，台上演出以經驗為先，對綵排的重視程度絕不如現代劇場一般，因為內容總是浮動的。

口頭文學讓「連本戲」在上演前並不會出現完整及可以文字呈現的劇本，在一次性的聽閱機會、有限的理解能力以及即興演出影響下，無論是對演出者或是觀眾，敘述內容都必須簡明易懂。因此傾向使用方便理解且存在一定規律性的人物、故事情節、表演語言等套路及套語。

正如童話故事的結構就是公主被惡龍擄走，勇者前往打敗惡龍拯救公主，這是故事及敘事的基礎與套路，也是故事結構提及的危機設定。但在敘述公主被擄的原因、惡龍的所作所為、勇者尋找過程中所遇的難題時可更多變。

陳龍廷（2006）指出套語「本身是具有重複性、穩定性的詞組…以一種表演者容易記憶、讓觀眾產生強烈印象的方法創造的說話方式（頁170）」。套語並不會讓演出一成不變，若說套路如同一個提綱，套語宛如一個句式範例，

裡面不一定有實在的內容，保留自由創作的空間，所有的演出細節依然可隨時變動。同一個故事，就算有一些相對實在的內容，例如某種角色「自報家門」時說話的方式，或引用古詩詞描述狀況時，演師依舊可以按照自己的演出節奏及劇情調整具體字句，從而加入新的角色或新的行為動機，為觀眾帶來新鮮感，也可讓危機、衝突一個接一個，結局看似遙遙無期。

內台戲「連本戲」的創作經驗為黃俊雄打下非常好的基礎——創造能吸引觀眾準時收看下集節目的商業、營利、應變能力。也許影視作品的製作程序以及宰制權力的干擾削弱了電視布袋戲口頭文學的性質，開創文字、劇本此概念對布袋戲的影響，但過去電視布袋戲「編劇」的職責與我們現在對「編劇」的概念相差甚遠。正如黃俊雄電視布袋戲創作團隊中雖然包括「編劇」一職，事實上每日的節目內容仍是由黃俊雄主導（陳龍廷，1991；何貽謀，2002），在故事創作、演出、口白等表演元素尚未完全分工的時候，文字撰寫有機會是後於演師的口頭演出。因此與其說當時的電視布袋戲產出了「劇本」，不如說是為了應付審查、電視字幕需求而產出劇集的逐字稿。故事中因內台布袋戲娛樂及商業需求建立的複雜的角色、情節結構及連續劇的敘事方式，都是內台演出經驗賦予演師的。

內台「活戲」的演出方式可能略為忽略綵排的重要性，黃俊雄在電視演出前反而需要經過多次綵排，讓操偶師們的動作、佈景設置都能配合鏡頭。這也許是因為鏡頭有限的視角範圍及放大功能強調視覺感受在影視作品的重要性，故事內容在每次綵排中自是不能相差太多。即使「活戲」演出本來就存在套路與套語，但在戲劇製作模式下對更穩定的口白及畫面內容的需求，漸漸靠近我們現在的「劇本」，展演甚至面對劇本強力主導的問題。

Christian Metz（王志敏譯，2006）研究電影時指出電影劇本與電影劇作是兩種概念，劇本只是文字創作，靠讀者的想像實現；劇作的實現依靠視與聽兩種知覺驅動，編劇、導演、攝影、錄製、美術、觀眾等皆參與其中。電影是一種表現想像的手段，劇本是電影的其中一個階段與一種參與元素，電影不一定比

一個文本表現得更多，它注重的是如何正確地展示場景，使觀眾願意相信影像的真實性：

由於電影作品的主題是在電影劇作的情節、情境、人物、景色、細節等基礎之上形成的，所以電影劇作仍是一個基礎，而且表現出一種相當模稜兩可的狀態：當我們通過各種電影的和非電影的代碼來感受和理解時，它是所指。由於每個人的理解都有其獨特性，這就使得每一種理解都帶有一定的偶然性。（頁 23）

他認為戲劇的特性讓觀眾的視聽知覺與演出共處於同一空間，這個場地因為把表演及觀眾卷入真實的時空而使物體的所指具有一定的虛構性，事物能指（外在形式）因而有了比喻性，明確性也因此受到影響；電影以呈現一切細節的方式表現實際上缺席的物體，觀眾只能通過鏡像（對攝影機）認同，在一種全知的層面上感知物體的幻影，且必須依賴社會所建立的認同來理解影片的意象。因此影像首先是能指，即符號的物質層，其外在以一個整體的方式被記錄，通過外在製造傳遞所指，即概念或意涵。特別在故事類影片中，不同的畫面組合後將產生新的聯想，這種組合展示的手段本身也是一種想像（虛構）。筆者嘗試借科幻片中外星人、怪物的形象作為比喻，怪物整合了人類對某些不可名狀的怪異的恐懼，透過虛構卻又能辨識的方式，作為觀眾恐懼的投射呈（再）現在觀眾眼前。

Christian Metz 以精神分析作為電影研究的切入點，「看電視」和「看電影」在觀眾感知程度上、藝術與生活的界限之間固然有差別，但兩個媒介在製造意義的手法（鏡頭角度、燈光、音樂等）是相似的。廣義而言兩者皆屬於影視藝術，為了滿足創作者／觀眾深層的欲望而通過類似的工具生產。因此，他對電影及戲劇的思考同樣適用於電視布袋戲。

陳龍廷（2010）通過邱坤良的看戲經驗認為內台布袋戲角色的能指可分為

木偶外貌、木偶動作、道具、視覺化特技的視覺能指及口白、主題曲、音效的聽覺能指，但這種能指因為布袋戲的「神秘」美學而不甚穩定，成為一種布袋戲特有的角色符號學。建立在這個基礎下，電視布袋戲視聽能指的構成一眼看上去並無太大改變，但攝影技術創造並引領觀眾的目光，主觀影像、畫外空間、視角因而存在。

例如當內台布袋戲其一個戲偶在說話時，觀眾需要自己先辨識聲音，後調節目光鎖定的位置，這個決定是觀眾的主觀，這種現場的性質也讓觀眾存在在表演當中；影視作品透過工具等物質裝置產生了導演及片中人的視線（意識），觀眾對攝影機的認同會使他代入角色形象，是一種自我與他人之間的想像，但自我在鏡子（銀幕）的缺席讓觀眾深知自己處於畫外，保持自己的理性及真實。Christian Metz（王志敏譯，2006）認為：

…創建能指的認同，被傳遞兩次…他循着目光的指向，因此受影片本身的制約：觀者的視線（=基本認同），在按照不同交叉線（=框內人物的視線=二次重疊）投向銀幕整個表面之前，首先應當”通過”（同常說的一段旅程或一個關口）畫外人物的視線（=一次重疊），他也成了一個觀者，猶如現場觀眾的第一個替身，但是，它並不同於觀眾，還沒有被同後者混淆起來，因為，他即使不在畫內，至少也是在故事之中。這個被視為觀看者（像一名觀眾）的不可見的人物與觀眾的目光存在某種衝突，並扮演一個被迫的中間人角色。通過把自身作為交叉點提供給觀眾，折射了連續認同線索的行程，只是在這個意義上，他本身才是被注視的：當我們通過他觀看時，我們看到我們自己並沒有看他（頁 52）。

簡單而言，當史艷文單獨出現且直面螢幕對抗敵人或與同伴傾訴時，由於其他角色在螢幕中缺席，他彷彿正直接與觀眾對話，讓觀眾通過他的目光感受到他對某些美好事物的追求、信念、掙扎等多種情感，形成「一次重疊」。即

使觀眾清楚意識到自己並不存在於故事當中，又會因角色視線而產生角色尋求畫外人意見的錯覺，視線的交錯和衝突從而成為觀眾反思自身的中介。因此會出現如陳龍廷（1991）及林積萍（2009）提及「史艷文」相關符號在某些觀眾眼內、在時代的沈澱後反映了主演與觀眾在那個威權年代被壓抑的民族情感、對真實界政治環境的一種缺失。

從史艷文到素還真，某種缺失依然存在，故事塑造的角色才會與觀眾產生共鳴。陳龍廷（2010）通過口白（口頭表演）及音樂改變的沿革分析觀眾如何通過聽覺的能指喚起對角色的心靈意象。那麼當觀眾與戲偶的距離因科技產品而變化，木偶每一個動作、身體每一部份、環境都會通過屏幕被觀眾放大檢視時，視覺的能指又是如何通過鏡頭傳遞？

把電影符號學應用在電視布袋戲上，也可見 Christian Metz 意義下「窺淫癖」與「戀物癖」的雛形。不是對劇情或展演尺度的審判，當中「窺淫癖」是指個體的慾望受到某種道德（意識形態）所隱藏。內台布袋戲售票演出的經驗奠定了商業主義力量的運行，因而影響作品能指的構成，但觀眾只能被動地透過攝影機視角來觀察角色的行為，他們與對象貌似非常接近，卻又永遠無法達到、無法交流、也無法被察覺，代表無法滿足的匱乏。「戀物癖」則指除了透過特定的鏡頭或構圖可以強調某些物件或身體特徵，在畫面上展示物體（慾望的代碼）本身，使它們成為觀眾情感與欲望的媒介，也與設備技術——物質文明相關，因為影視作品首先是一門工業，通過錄影及放影設備把想像幻化成真實的符號，而觀眾對機器如何實現幻想一直都存有求知慾。

工業科技亦對布袋戲敘事帶來一定程度的輔助。適逢霹靂布袋戲在 2024 年 10 月舉辦了一連兩場演唱會，筆者首場購買了二樓前排位置，整個舞台一覽無遺，出於對某幾個角色上演的小劇場喜愛，又購買了第二場一樓前三排的位置，希望能更清楚觀看操偶現場，結果卻不如人意。因為即使坐在前三排位置、現時戲偶尺寸相比過往以加大如此之多，筆者仍舊看不清舞台上戲偶的每一個細節——還不如首日坐在二樓，透過舞台設置的多個大屏幕，觀賞舞台的

實時轉播。那麼對於 1970 年代缺乏攝影技術、戲偶及舞台改良的內台觀眾而言，若是坐得稍為遠一點，想必也是看不清舞台上的一舉一動，因此演師的口白，聽覺元素在內台時期如此重要。

攝影及放影技術的放大效果打破了觀眾與舞台間的距離限制，給予演師更多視覺展演的可能性，戲偶也透過鏡頭擁有生命力，變成可消費的商品之一，成就了霹靂布袋戲企業化之路，這是黃俊雄電視布袋戲未及的高度，也是商業化社會的下一走向。

《雲州大儒俠》的故事會留在一代人的記憶中，它衍生歌曲也許會以唱片形式留在某些家庭中，卻鮮少如同霹靂布袋戲一樣，印有角色頭像的公仔、文具、日常用品作為商品被收藏。這也許得益於霹靂布袋戲脫離公共電視台進入錄影帶市場的決定。受到的監管力度雖然減低，但也不再有了電視台為他們承擔部分收視率帶來風險、不再有了電視台提供的固定收入，因此必須透過戲劇發展出更多營利方式，鏡頭就為以戲偶為中心的品牌打造提供莫大的便利。

霹靂布袋戲追求的是戲偶通過鏡頭可以帶來的藝術性和甚至超越人戲的「美」，戲偶作為演員調度及鏡頭調度組合起來成為電影製作中的場面調度，亦是電影化的霹靂才可以讓布袋戲更具現代性甚至有走向國際的機會。而這種透過鏡頭產生的「美」就是本文想要探討的一部份，霹靂布袋戲為了讓沒有表情的偶表達情感、為了遮掩操偶師的身影等目的特別作出怎樣的鏡頭設計，讓電視布袋戲的審美與親自登臺演出的布袋戲不同。鏡頭、剪接、動畫技術如何在一定程度上取代了操偶師的雙手，讓觀眾欣賞戲偶與機器的共同演出。如陳龍廷（1991）指出電影是一個二度空間，依靠剪接、拍攝技巧來處理影像；劇場是一個三度空間，它的特點是現場性。因此本文欲討論的並非拍攝機器上的演進，而是人如何運用物質把想像化為符號，這些畫面是專門為沒有表情的戲偶所設計，讓戲偶作為演員能與鏡頭結合構成場面調度。即是說布袋戲是如何從傳統現場演繹到進入新媒體，克服媒體所造成與觀眾的距離及視覺限制，並試圖引入電影的生產方式。

霹靂布袋戲除了電視作品，其劇情還衍生出諸如遊戲《聖石傳說》、漫畫《大霹靂》、小說《霹靂至尊》，這些媒體雖然都在敘述霹靂布袋戲的故事，卻失去作為「布袋戲」的精髓。吳明德（2005）認為「一口白、雙手撐偶、木頭雕刻」三項要素為構成布袋戲的基本美學，也是看戲人對布袋戲的評價標準，但是否仍完全適用於現時電視布袋戲之中？

就「雙手撐偶」這一點，在鏡頭鏡框大小的限制下，觀眾觀看的不完全是技師雙手撐偶，連續操偶的技巧。而是在跳躍的蒙太奇下，獨立的場景通過剪接，以連續畫面呈現出來的「操偶」技術，即是說霹靂布袋戲呈現的技巧加入了科技的運作，觀眾的目光借助對攝影機的認同及其全知力感知「彼界」的事物。視覺元素貌似在逐步侵占觀眾對布袋戲的審美，如同曾經音樂敘事風格被戲蠶食，形成難以逆轉的演出生態。而這種風氣是由布袋戲、觀眾、還是整體審美風格主導？

如果電視布袋戲商業化的過程貌似與「雙手撐偶」難以共道，那麼「一口白」與「木頭雕刻」呢？霹靂布袋戲其中一道生命線，八音才子黃文擇的殞落至今使人遺憾，同年著名雕偶師徐柄垣亦與世長辭，部份前輩們及觀眾都漸漸不敵歲月蹉跎。正如筆者有日心血來潮觀看霹靂布袋戲上世紀末的劇集片段，再打開 2020 年代的劇集，最先就從黃文擇的聲音中強烈感受到歲月實在不饒人。

文化興替從不是一朝一夕，創作者與觀眾不同的觀念會受環境中各種事物潛移默化，但當我們比較兩個故事相似，文化、時代背景卻完全不同的作品時，差異便會顯著。因此本文希望比較 1991 年出版的《霹靂異數》與 2019-2022 年出版的《霹靂英雄戰紀》系列，代表霹靂布袋戲在兩個時代下、本土與國際之間的探索和融合的劇集。討論在新的商業環境下，霹靂布袋戲為觀眾提供怎樣的娛樂，又為電視布袋戲尋求怎樣的展演方向讓電視布袋戲可持續發展，這也引發了筆者對布袋戲藝術平衡商業化與藝術性、保留傳統精髓的同時進行創新的思考。

二、研究背景

布袋戲在台灣的發展中，其演出方式是層層疊加，亦是逐漸分離的，從一個人可以包辦聲音跟動作到完成一齣戲到需要各方分工。布袋戲也從文本特色、分工、呈現方式等分出許多枝節，包括「籠底戲」、「古典戲」、「劍俠戲」、「金光戲」、「廣播布袋戲」及「電視布袋戲」。

傳統布袋戲，包括布袋戲尚未有具體定義的年代以及最初從唐山來到台灣的藝人們，由主演演出「籠底戲」¹或即興創作的文本（呂理政，1995）加上後場現場演出音樂就能完成表演，即是說傳統布袋戲依靠的是主演的聲音、創造劇本的能力、操偶的技巧。

後來出現所謂排戲先生，為布袋戲的商業化和分工打了基礎，但他們未完全取代主演即興表演能力的部分，他們可能提供演出靈感、指導語言問題。真正的內容依舊由主演主導，他們改編神話、章回小說等現有的故事，配合日治到戰後時期後場音樂的改革及唱片灌錄，上演節奏輕快、熱鬧的「古冊戲」（陳龍廷，2006）。

布袋戲無論是劇本還是展演方式都變得更加多元。例如舞臺上漸漸出現以飛劍、法寶除魔衛道的「劍俠戲」，陳龍廷（2006）認為逐漸興起的「劍俠戲」可說是布袋戲過渡至「金光戲」的時期。此時布袋戲的後場音樂已開始錄音工具影響；較早結合布袋戲與無線廣播包括 1960 年代寶五洲的鄭一雄，廣播布袋戲與講古類似，讓觀眾憑聲音自行想像舞臺表演，黃俊雄同時期把錄音資料搬上舞臺，讓口白、音樂與表演三者可配合得天衣無縫²，作出完美的演出，甚至到 1970 年代，布袋戲後場已不再需要絃樂及管樂師傅，反而需要一名專門

¹ 「即戲班師承先輩所傳的單齣戲目，或稱『落籠戲』，意思是與木偶戲籠共存的戲齣。」轉引自陳龍廷，2010，頁 76。

² 陳龍廷（2007）認為聲音事先錄製會讓「觀眾一口白一木偶」三者之間的關係產生距離，主演無法根據觀眾的現場反應作出即時調整，操偶師亦會被錄音控制，動作因而固定，也無法把自己的情感投注到木偶上。錄音布袋戲雖然拓展了布袋戲的表演力，卻讓布袋戲的生命力在一定程度上流失。

負責播音樂的工作人員（陳龍廷，2006；陳龍廷，2007）。金光戲³時代再加上舞臺設計、聲（錄音播放、流行音樂）、光（特效）效果，此時更出現劇場歌手制度。

布袋戲在內台有過一段輝煌的時代，隨着 1960 年代末電視開始進入民眾生活的時代，布袋戲也進入電視。在電視螢幕與內台戲相似的鏡框式舞臺下，進入電視的布袋戲，口白、操偶師、音樂進一步分家，更必須接受鏡頭的審視，注意攝影機的存在，導演通過鏡頭篩選出哪些部分是可呈現給觀眾；到了霹靂布袋戲時代更甚，主演、編劇、音樂、特效、導演、攝影師等等已經完成細緻的分工與固化，讓操偶、口白、音樂等的配合達到極致「完美」。

陳龍廷（1991）把電視布袋戲分為三個時期：

一、1962-1968 年紀錄式演出的國語兒童布袋戲，內容以具道德教化意味的民間故事、成語故事、小說改篇為主，紀錄式意味着把布袋戲原封不動地搬上螢幕。

二，1970-1974 年由黃俊雄的《雲州大儒俠》掀起的影視化布袋戲風潮，特色在於其創新的表演形式及內容，包括打鬥的特技及藝術的幻想功能創造的高收視率及後期一系列政治對布袋戲的打壓。

三、1982-1989 年為表現式布袋戲，值得注意的是布袋戲在再次進入電影台的時候，使用數位化錄影效果 DVE（Digital Video Effects）創造出更多元的畫面。霹靂布袋戲就是在這個時段萌芽的。

1983 年黃俊雄把史艷文系列交給次子黃文擇繼承，開始在中視演出布袋戲《古海女神龍》、《忠勇小金剛》等劇集，並於 1984 年推出首部以「霹靂」為名的《七彩霹靂門》。在原有的故事背景中加入新角色如獨眼龍、黑白郎君，

³ 金光戲一詞出現的契機便是佛教達摩金剛體的意象配合舞臺演出的視覺呈現，以及統治階級在語言上與民間的脫節而成。1960 年代在日本歌舞團及武俠電影等著重官能刺激的娛樂節目的競爭下，布袋戲也走向「荒誕不經和情節離奇」的演出內容，從劍俠走向金光。戲班亦改革視覺效果以滿足劇情及觀眾喜好，包括加大的鏡框式舞臺、舞臺布景的切換與機關、具不同符號象徵的道具、加大的木偶（陳龍廷，2007）。

並因政經局勢變化於 1985 年嘗試把電視演出過的「霹靂」系列劇集重新剪接為第一部錄影帶布袋戲《霹靂城》，從無線電視轉向錄影帶市場，在日漸成熟的錄影帶出租市場、著作權法及自由的創作空間，逐步打造自己的品牌（吳明德，2005）。黃強華⁴認為真正的「霹靂」系列應由 1988 年的《霹靂金光》算起，清香白蓮素還真於該劇第 13 集首度登場，取代史艷文成為「正道」中心領袖（張瓊慧，2003）。其後創造於 1989 年《霹靂至尊》第 1 集登場的刀狂劍痴葉小釵及 1990 年《霹靂異數》第 16 集初登場的百世經綸一頁書，至今仍是霹靂三位當家台柱。

黃強華與黃文擇兄弟分工合作，前者以其豐富的想像力主導霹靂的劇情，後者則負責霹靂所有角色的口白演出⁵。黃氏昆仲從內台戲、黃俊雄電視布袋戲繼承了連本戲的敘事結構、布袋戲演出對商業性及娛樂性的追求都是他們創建「霹靂布袋戲」這個品牌前已經架構好的思維，這個思維在他們把霹靂布袋戲企業化時有了新進程。

因為資本主義社會的興起使霹靂布袋戲不能再單純地傳承布袋戲文化，藉戲劇本身具有的娛樂性、人物偶像的塑造、品牌與受眾之間的行銷互動建立品牌與受眾之間的雙向關係（王貞茹，2009），與其他產業一樣發展出一套商業運作模式以尋求生存空間。

劉懿瑾等（2010）指出構成霹靂風格的三項要素，分別為「五音傳統絕技」（基本功夫）、「天馬行空的時空」（文化脈絡）、「豐富的角色特性」（求新求變），並分析其人物角色與消費者間正面的相關性，提出「角色的豐富」為霹靂布袋戲能持續推陳出新的關鍵原因。通過戲劇文本刻劃戲偶的角色性格特徵，賦予死物的戲偶「它」人性而成為「他」，再以商業行銷手法將「他」打造成一個個可供崇拜的偶像（郭書吟，2007）。讓消費者對角色的整

⁴ 原名黃文章，黃俊雄長子，現任霹靂國際多媒體董事長及霹靂布袋戲編劇總監。

⁵ 截至 2021 年發行的《霹靂戰魔策》第 7 集，正式退出霹靂周播劇配音；2022 年上映的電影《素還真》為其遺作。

體特質產生認同及共鳴，延伸至對戲偶或附屬商品的消費行為。即是說代表霹靂的並非布袋戲這一廣義概念或某一段戲文，而是霹靂通過戲劇所塑造的人物角色，並通過人物延伸出消費文化空間，使霹靂能於資本主義市場中生存。

以上的商業手段都建基在霹靂布袋戲提供的影視作品之上。電視媒介提供聲、畫兩種娛樂享受，不但聲音在說故事，畫面上的人物也通過動作說故事及塑造人物。假設霹靂只是廣播布袋戲，或者如 1970 年代被搬回內臺戲的《雲州大儒俠》，相信它並不能如今天一樣走得這麼遠，它在依靠電視的傳播性同時，也必須隨電視拍攝手法作出改變。

正如李天祿（1910-1998）等前輩比黃俊雄（1933-）實際上更早進入電視界，卻沒能引起風潮的原因在於未能適應電視拍攝方式（陳龍廷，2005）電影在戰後的年代已經進入台灣人民的社會成為布袋戲的競爭對手之一，而黃俊雄當時已有察覺，曾試圖把布袋戲搬上大銀幕，與好萊塢及武俠風潮一拼高下，最後在電視上創造了一個世代的記憶。黃氏昆仲對霹靂在 1980-1990 年代的商業考量則緊扣着整個資本主義商業社會，他們洞察電視的優缺點轉戰出租片市場，又因出租市場的沒落尋求新的銷售通路合作。

從行銷手法來看，霹靂布袋戲緊貼影音媒體發展，那麼在故事敘事及鏡頭畫面上他們有否跟上時代的步伐？又如何受台灣或國際影視工業影響？作為新型布袋戲文化的領導者，近年霹靂公司有進軍全球市場的野心，如與日本合作推出《東離劍遊紀》及該系列電影、《霹靂英雄戰紀之刀說異數》（下稱《刀說異數》）於串流媒體平臺網飛上架⁶。可見霹靂布袋戲面對的不再只有布袋戲觀眾、台灣本土觀眾，這些觀眾沒有對布袋戲的基礎認知，因此在推廣深刻的布袋戲藝術之前必須洞悉、找到一種能夠快速吸引觀眾目光的表演方式。

三、研究範圍

⁶ 《霹靂英雄戰紀之刀說異數》於 2019 年 7 月 12 上架，並於 2022 年 7 月 11 日下架。

本論文選擇 1990 年 2 月發行的《霹靂異數》及 2019 年 2 月發行、改篇自《霹靂異數》的《霹靂英雄戰紀》作研究個案。共 40 集的《霹靂異數》可以說是被眾多戲迷所公認的霹靂系列的經典成名作，黃氏昆仲也稱《霹靂異數》對他們在開拓自己品牌上有一定的代表性，因此被選以「重製」，同時慶祝素還真誕生 30 週年，成為霹靂系列至今唯一一部被復刻的劇集。《霹靂英雄戰紀》⁷在保留《霹靂異數》部分原有情節的同時考慮到長壽劇在劇情承接上的問題，以作為霹靂周播劇「平行宇宙」的方式重啟霹靂世界的宇宙觀，在劇本、剪接、特效、運鏡、戲偶、配音等多方面改良，以電影規格重製，共 43 集，為觀眾提供另一個進入霹靂世界的渠道（張瓊慧，2003；林積萍，2009；李承陽，2018；林珮萱，2019；楊玫寧，2019）。

以《霹靂異數》為基礎的《霹靂英雄戰紀》分為三季播放。第一季《刀說異數》共 20 集；第二季《霹靂英雄戰紀之蝶龍之亂》（下稱《蝶龍》）於 2020 年 8 月發行，共 10 集；第三季《霹靂英雄戰紀之蝶龍之亂 下闕》（下稱《蝶龍下闕》）於 2022 年 8 月發行，共 13 集。

對黃強華而言，選擇「重製」《霹靂異數》的原因，除了商業計劃及時代情懷——《霹靂異數》對資深戲迷的意義，與素還真在霹靂周播劇「消失」接近五年後再次登台——更因為角色對這部劇的意義，「三台柱」素還真、葉小釵、一頁書首次同台較量。當中素還真有了戀人，愛情顯出他除了權謀、正義外也有奮不顧身的一面；葉小釵面對家庭，要如何解開與兒子金少爺間的心結；一頁書入世，與慈悲為懷的佛者不同，剪惡除奸從不手軟。對老觀眾而言，這是一個讓他們對故事情境、情感、記憶再喚起的旅程，但改篇的同時也能繼續滿足他們對未知的好奇：導演對原文本內容新的演繹及詮釋也可讓觀眾在新意中再經驗過往的感動（私人訪談，2024 年 3 月 15 日）。

因此《霹靂英雄戰紀》並非單純《霹靂異數》的複製品。雖然是兩者看上

⁷ 本文討論及使用《霹靂英雄戰紀》一詞時僅代表《刀說異數》、《蝶龍》及《蝶龍下闕》三季劇集。

去沒有媒介形式的轉置，但物質文明使霹靂布袋戲野心於讓電視布袋戲跨入電影邊界之中，其結構及視聽美學表現的差異包括生產過程及接收過程中有對原文本進行再詮釋及再創作，此改編文本可說是作為原文本的超文本。

換句話說，首先在劇本上，編劇思維與 2006 年曾經賣至美國的《霹靂爭王記》或台日合拍的《東離劍遊紀》不同，前者仍是以台灣為本位所拍的，後者則是以日本觀眾為本位所拍。《霹靂英雄戰紀》是要把本土化的《霹靂異數》重新改篇為跨地域，具全球性的娛樂節目，編劇及幕後工作人員的思維該根據觀眾群或根據社會環境的改變作出怎麼的變化？

其次各種影音娛樂的風潮下，觀眾逐漸失去閱讀的興趣，追求影音提供的刺激感。霹靂只有在作為影音文本之時，「偶」和「戲」兩種特質才能同時存在，提供文字無法達到的感知及臨場感（施忠賢等，2016）。「金光式」的影音文本自開始發展之時便如同科幻電影一樣以科技、新媒體、大眾娛樂為核心，融合社會現象的文化想像。在電視電影工業的分工下，霹靂有了三層敘事結構：先是以劇本和口白為基礎指示畫面，接著現場在導播的指示下拍攝影像，最後由剪接及後期製作成片，第二層到第三層的表述較為依靠科技推進，通過影音結構達成多線並行的敘事效果，打破文字敘事上的時間及空間限制，最後回到根本——「故事是如何被說成的」，即技術如何支撐起故事。過往針對霹靂的研究包羅萬有，個別劇本、出場詩、人物角色、主題目、服裝、行銷等，卻少有把「偶」與「戲」結合討論。

筆者接觸的第一部霹靂劇集為 2004 年發行《霹靂皇朝之龍城聖影》，霹靂多年來在劇本、剪接、運鏡、戲偶等各方面的改變對筆者而言屬於一種循序漸進、潤物無聲式的變化與習慣，《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》則是一個好機會把類同的故事情節從劇本到影像作出直接且明顯的比較，了解商業社會在這 30 年間所追求的「電影化」具體指什麼，電影工業又是如何影響霹靂布袋戲的生產並使其作出改革。

四、研究目的

霹靂布袋戲現今在台灣布袋戲的發展中有著舉足輕重的地位，因為他成功把傳統藝術轉型，使其可持續發展，我們可以看到傳統的影子，也可以看到對娛樂的新觀念如何被引入。

傳統的影子是來自活戲、連本戲的敘事格式，以足夠複雜人物去構成一個複雜的故事。這也做成了霹靂布袋戲的「新」，他們需要引入新的技術來呈現那個複雜的故事。也許會迎來某些對傳統喪失的批評，但無疑地讓布袋戲進入了商業市場中，而非成為如同博物館中某些讓人晦澀難懂的歷史痕跡，讓布袋戲能存在於各個世代的生活。

電視與媒體是讓布袋戲突破時間與距離的重要元素，當進入這個載體時，布袋戲的對手就再不只有布袋戲，而是各式各樣的影音娛樂，比內台時的競爭還要激烈，因為觀眾的選擇在地域的消弭下，輕易接觸到國內外各種作品。霹靂布袋戲要突圍而出，從中尋找的應是一種既保留布袋戲特色，又可融入影視作品敘事手法的方式，讓自身是「偶」，也是「戲」，這個「戲」不單單是文本，更是影音。

本文希望把「偶」與「戲」兩者重新結合，討論鮮有研究者踏足的「影像」，觀察霹靂布袋戲影像敘事與物質及商業社會的關係、霹靂如何迎合觀眾的視覺需求作出畫面上的改變，反映了民間傳統文化融入當代社會的得與失，並補足霹靂影像一部分的相關研究。吳貽弓與李亦中（2004）指電視與傳統文藝活動一樣，都是傳達「美」及「愉悅」的情感，而電視技術上的發展使其從一開始便立足於後現代主義文化之上。

因此本文希望通過比較《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》兩個版本的故事、角色及視覺效果的差異，觀察霹靂在這 30 年間在布袋戲累積了何種經驗，又如何應用、配合媒體的環境，欲探討通俗文化對霹靂在影視美學表現方式的影響：

1. 回顧布袋戲於台灣影視娛樂的發展與交雜，觀察布袋戲的技術、產業及文化形態。
2. 《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》表演形式及表演內涵的差別。
3. 科技、技術、商業環境甚至社會脈動如何讓影響《霹靂英雄戰紀》的創作，並反映電視傳播的意識形態與電視布袋戲生命力之間的關聯？

第二節 文獻回顧

一、專書

多數布袋戲專書以討論布袋戲的歷史背景為主，包括其源流、發展、各個戲班名師的傳承及演出生涯，各個階段的發展不單是由某一戲班流派或某單一名師推動，而是社會、演戲人與看戲人交織的結果，在過程中表演形態及發展階段是可並存的。霹靂在一定程度可說是家族企業，自日治時期黃馬開始至現今霹靂公司的經營者黃亮勛，西螺黃家，經歷五代人，他們家族對布袋戲的歷史、貢獻及影響皆是深遠的（劉懿瑾等，2010）。

但如前人所言，布袋戲的發展並非一部名家的個人英雄史（呂理政，1995；陳龍廷，2010）。放至霹靂布袋戲，也非一部家族史，因此從歷史觀看布袋戲是如何發展並演變出霹靂仍是必要的。本文選取的專著從布袋戲歷史出發，再通過多位藝人的生命史觀察他們如何及為何改革布袋戲，最後霹靂布袋戲繼承了什麼特色。

（一）呂理政（1995）《布袋戲筆記》

雖然該書出版年份較早，對電視布袋戲的論述停留在黃俊雄年代，但特別提供傳統鑼鼓布袋戲班在表演技術上，一尺「尪仔」在頭、身、腳、道具方面

如何配合戲目及演師進化等的概念。

（二）陳龍廷（2007）《臺灣布袋戲發展史》

著作強調「戲院—劇團—觀眾」的三角關係，並把布袋戲及布袋戲藝人的生命史放回社會框架進行觀察，放在一起討論，不但有互補效果，更能為布袋戲刻劃出一條更明確的發展脈絡，讓讀者可知傳承與創新如何並存。布袋戲的演變並非一朝一席，「傳統／金光」無法簡單地二分，因為實際上在能夠被劃分時前兩者已經互相交雜，經過一種緩慢的、劇團與觀眾的互動及允許下才成形，這也是布袋戲作為表演藝術的特質。

（三）陳龍廷（2010）《發現布袋戲：文化生態·表演文本·方法論》

該書提及布袋戲在武館及漢學仔文化上與整個台灣社會共生，擁有曲武館背景的表演者通過擁有更大的創作及創新空間，章回小說等重視敘事、武戲的表演得以被搬上舞臺，曲武館的興盛同時代表潛在的觀眾人數及觀眾喜好。

媒體反覆複製、播放的機械特質，特別是因後場人手供不應求的情況下開始以錄音技術取代樂師甚至口白，讓布袋戲演出走向分工化。雖然讓拓展了布袋戲音樂及市場的範圍，卻也撕裂了布袋戲的表演體系，觀眾與主演的關係日漸疏離。演出分工的確強化了「口白—木偶」的單向關係，以及使用主題音樂更深入地詮釋並帶動人物角色的內心戲或氣氛。然而與觀眾的互動關係並非完成消失，而是以其他方式流傳下來。

（四）吳明德（2005）《台灣布袋戲表演藝術之美》

該書特別收錄霹靂以為主題的論文，通過口白、劇情、戲偶等角度分析霹靂如何能擁有今天的成就。作者認為金光布袋戲荒誕離奇的情節結合觀眾的現實生活和原始的精神世界，因此觀眾才能欣然接受霹靂所繼承的這種魔幻與寫實並存的美學。

「魔幻」多源自劇本中那些使用了人類神話意象的劇情，形成一個人、神、物並存的世界觀，當中時間與空間扭曲且永恆，方可讓人物及地域層出不窮。「寫實」除了依附故事進行的情感的表現，更包括如何「真實地呈現」故事中的魔幻世界。可以是借助五官及肢體更像真人的戲偶、可視的武功修成、舞台設置、聲音等，這亦是本文欲加以討論的地方。

（五）邱武德（2010）《金光啟示錄》

該書主要討論「荒誕不經和情節離奇」的金光布袋戲代表的庶民文化是如何形成，觀眾在怎樣的文化洗禮下才如此熱愛「金光」此種演出風格。他從各個戲班的經典角色入手，說明排戲先生及主演們創作角色的靈感源自台灣人民複雜的生命價值觀，此一觀念的形成與台灣的社會統治史相關。

風靡一時的金光布袋戲在漢文化、日治時期經過提煉的武士道文化、西方的文明、自由、流行等衝擊混合而成的台灣社會環境下建構，作為民間社會藝文創作生命力的證明，從眾多代表平凡人的甘草、丑角可見，他們作為弱勢，通過看似既無厘頭又粗鄙的行為批評時政、襯托英雄、明哲保身等，反映民間處世哲學及反抗心理。舞臺表現上，亦借音效、燈光及操偶師走位呈現現代電影「蒙太奇」的剪接效果。整體而言，金光布袋戲的荒誕是演出者及觀眾構成的魔幻現實。

當黃俊雄因緣進入電視媒體，電影布袋戲能成功，不但只因演出語言對國語政策下新生代和舊世代的吸引力，而是《雲州大儒俠》及《六合三俠傳》角色的創作延續了戲棚布袋戲的說故事方式及精神，同時回應當時社會電影文化的興起：

…不難發現黃俊雄最大的企圖心是想將電視金光布袋戲製作成和真人主演的武俠電影一樣逼真。黃俊雄也確實在戲偶造型方面下過功夫並做過一番改良，包括模仿「芭比娃娃」會眨動的眼睛，戲偶的嘴唇微微張合，以及

手臂可以彎曲等等…經過了攝影分鏡剪接處理後，所呈現在螢幕上的戲偶表情更豐富、動作更細緻…他所提供偶戲創新變革方向，確實對於日後採用電腦合成技術的霹靂布袋戲，轉換成動畫風格具很深的催化作用（頁150-151）。

作者把霹靂布袋戲稱為「電腦合成特殊偶戲動畫」嘗試說明霹靂布袋戲在影像上對布袋戲作出的變革。不可否認，其劇本、拍攝、配樂等製作模式是從電視布袋戲的經驗中取得。在科技的輔助下，實現電影「蒙太奇」的效果，在視覺上更貼近由真人演出的港式武俠電影：

當霹靂金光布袋戲走入電影化境界，相對影響其它影音各項技術的附帶重要性；舉凡戲偶造形的製作、場景配置、燈光、爆破、攝影、配樂、音效與電腦合成等等…最重要是攝影，採近、中、遠景多機多角度攝影，包括強調戲偶的臉部表情，武打凌空踢腳的特寫分鏡畫面，或進一步利用仰角、俯視拍攝技術展現場景氣勢……（頁165）

此部分對本文非常有啟發性，亦是本文意圖具像化的細節。霹靂布袋戲的分工比黃俊雄時期更細緻，從其劇集片頭及片尾名單上可見。強調戲偶臉部表情、肢體動作能達到怎樣的 effects？在甚麼情境下這類鏡頭才能達到其預期中的效果？剪接與拍攝現場又是如何配合讓影片達至「真人」、「電影化」？

過去的研究者把布袋戲及布袋戲藝人的生命史放回社會框架進行觀察，放在一起討論，不但有互補效果，更能為布袋戲刻劃出一條更明確的發展脈絡，讓讀者可知傳承與創新如何並存。布袋戲的演變並非一朝一席，「傳統／金光」無法簡單地二分，因為實際上在能夠被劃分時前兩者已經互相交雜，經過一種緩慢的、劇團與觀眾的互動及允許下才成形，這也是布袋戲作為表演藝術的特質。霹靂劇情能夠歷久不衰，實際上仍是借助戲劇回應社會，與時代對

話，畫面則融入物質文明的進程。因此是否代表能從霹靂布袋戲新播的劇集中找到歷史的痕跡？而霹靂面對觀眾群的改變，又作出了怎樣的回應？同時從陳龍廷（2007）提出的「視覺的能指」——木偶動作、道具及視覺化特技，作為分析目標，觀察霹靂布袋戲創作及拍攝技巧的異同，試圖了解電視布袋戲從全球的文化工業中得到何種啟發。

（六）吳明德（2018）《台灣布袋戲的表演、敘事與審美》

該書特別收錄 5 篇以霹靂布袋戲為研究主題的論文，時間橫跨 2001 年的《霹靂異數之龍圖霸業》到 2015 年的布袋戲電影《奇人密碼》。該書雖主要研究霹靂布袋戲的劇本，但沒有忽略它身為影視作品的部份。研究個案涵蓋週播的電視布袋戲劇集、內台演出及電影，說明霹靂布袋戲的劇本為因應及適應不同的載體作出變化，並回歸到作品最終整體呈現的效果。

當中可先回顧劇本生產的過程與分工，探究霹靂劇本在集體編寫的情況下如何保持其流暢度及一致性，劇情編排上如何創出多條故事線並行、「鬥智」等劇本特色。

其次，作者提出一種拆解霹靂劇情的方式，特別是霹靂如何通過分場，以切換空間讓多條故事線同時進行。以編劇為導向、編劇如何通過劇本向拍攝現場及後製提出畫面、音樂、動畫等要求。影視技術則以閃回或聲畫分離等方式演出故事時間以前的事件，讓倒敘、概述等敘事技巧達成。再者，提出畫面角度是作為有「限知」型的敘述者，觀眾看到戲偶動作後不一定明白畫面涵意，這同時是本文想要討論的一部分。

二、期刊論文

以霹靂布袋戲為題的期刊論文約 40 篇，從敘事、角色、口白、音樂、行銷各個範疇皆有涵蓋。以下選取與本文較相關之論文作分別論述：

（一）高瑞陽、劉時泳、劉真吟及黃世輝（2006），〈建立 Pili 版圖的四種構面（一）〉

此篇期刊呈現霹靂布袋戲的文化價值建立在歷史、社會、美學及產業四方面的互動及共生關係。在美學上，以戲偶造形、聲光特效、武打場面等表層符碼迎合青少年及庶民生活文化，在接受並在地化消費文化同時，保留傳統戲曲二元對立的戲劇張力，形成獨一無二的「霹靂風格」，是調後／超現代主義美學及結構二元性。啟發本文比較霹靂兩部劇集找出構成其差異的原因。

（二）施忠賢、陳雙景、陸冠州（2016），〈從影音文本到文字文本——霹靂布袋戲跨平台的文本轉換〉

此篇期刊認為布袋戲的文本及表演方式將根據其呈現的平台作出改變，特別是當布袋戲以小說展示時，影音文本及文字文本上的差異，偶戲與小說之間轉譯的可能性，特別是「偶」與「戲」的體驗為何無法複製到文字文本上。文中提到「…視聽內容『直接』呈現敘事內容，乃是一種『所視即是』、『所聽即是』的呈現…給閱聽者，不會有訊息接收上的個別差異（頁 78）。」本文無意討論這句的是否正確，此期刊主要提出霹靂布袋戲作為影音本文在敘事時為所擁有的媒介：布景、燈光、電腦動畫、氣氛醞釀等元素。為信息該如何被接受、影音敘事的目的與效果，提出了「影音的操作性」及「抽象表徵內容」，為本文研究霹靂布袋戲的影像敘事上提供了參考。

（三）吳明德（2019），〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉

此篇期刊以台日合拍的《東離劍遊紀》（下稱《東離》）為研究對象，主要從劇本營構、戲偶與拍攝及口白配音三方面討論布袋戲在日本語境下與台灣本土周播劇的異同，並了解其能突破地域限制的原因。《東離劍遊紀》劇本由

日方虛淵玄負責，在保留霹靂劇本特色上，嘗試調節成日本觀眾容易接受的角色扮演遊戲（RPG）故事呈現。該期刊提動畫思維與布袋戲思維上的不同之處，並以霹靂周播劇中特色與其比較，關於時間及空間、敘述者存在的意義、文武戲中操偶技術及口白配音次序對成品的影響與變化。在一定程度上解答了「當布袋戲面對不同市場時作出何種改變」這個問題，為討論當霹靂必須面對世界性的觀眾重新編劇時作了有意義的參考。作者同時特別觀察霹靂能提供的技術支援，也許可以更深入地討論鏡頭如何塑造場景。

三、學位論文

通過臺灣博碩士論文加值系統搜索到以霹靂布袋戲為題的學位論文數量亦不少，如陳龍廷（2010）所提，霹靂的研究大概可以分為三類：文本，包括劇本、角色分析、上場詩等；行銷，包括文化產業工業、商品、品牌營運、消費行為等；文化，雕偶、同人及「迷」文化、音樂等。筆者認為，近年霹靂的相關研究能再加上一類：技術，即聲效、燈光、場景。同時，由於台日合作的東離劍遊紀在拍攝上仍是以霹靂公司的製作組為主導，因此列入討論範圍。以下將挑選與本文相關的學位論文，就這四項分類分別論述。

（一）文本

1	賴宏林	霹靂布袋戲之幻想主題批評——以「霹靂異數」為例	2001
2	李健宏	霹靂布袋戲人物的原型與心理異常分析	2012
3	陳語婕	《霹靂俠影之轟動武林》劇情文本之研究	2016

賴宏林（2001）通過分析《霹靂異數》塑造的江湖、人物及其行動與傳統布袋戲所傳遞忠孝節義的思想有何分別。同時探討霹靂所建立的一套「權謀」

的價值觀如何映照現實，甚至影響戲迷對現實的世界觀。李健宏〈霹靂布袋戲人物的原型與心理異常分析〉（2012）嘗試以西方英雄故事及榮格的原型分析已超越傳統戲曲行當的霹靂角色，希望為角色的定位找到一個新的分類方法，這個提出有助本文思考角色個性及定位的變動。陳語婕（2016）〈《霹靂俠影之轟動武林》劇情文本之研究〉分析單檔劇集時拆解劇集的主線、支線及人物關係圖，清晰交待多條故事線的起承轉合，整理出現代及超現實元素兩大劇情特色，其分析架構值得本文參考。

（二）行銷

1	劉得臣	地方文化產業全球化：以霹靂布袋戲為例	2008
2	王一同	文化創意產業感性行銷之研究——以霹靂布袋戲為例	2015
3	卓君侃	臺灣電視布袋戲觀賞者偏好之研究	2021

劉得臣（2008）〈地方文化產業全球化：以霹靂布袋戲為例〉從文化產業角度切入，討論霹靂如何轉換在地文化資源讓布袋戲有機會進入全球市場，提出全球化下文化創意個人及地方價值的重要性。作者以比較概括的方式對比霹靂及日本動漫及好萊塢電影，提出霹靂內容創作及作品畫面呈現的問題。前文亦有研究者提到霹靂有演出真人武俠戲的傾向，本文可藉此觀察霹靂現時創作的走向。王一同（2015）〈文化創意產業感性行銷之研究——以霹靂布袋戲為例〉同樣從文化產業的角度出發，他回顧霹靂的製作時提及舞臺與操偶等細節，值本文參考。更重要的是在量化研究中歸納霹靂觀眾的年齡層、性別、社經地位等定位，補述了吳明德（2005）提出霹靂或台灣整體布袋戲自上而下陽剛氣息的轉變，亦能作為本文在思考霹靂劇本異動之處的參考。卓君侃

（2021）〈臺灣電視布袋戲觀賞者偏好之研究〉探討了近年布袋戲觀眾的身份

定位，再將觀眾進行人格分類，找出他們的喜惡傾向。文中指出故事背景、故事有效刻劃角色、操偶技術、剪接後製、詩詞的文藝特質皆能提升觀眾的好感度。有趣的是研究發現觀眾對爆破效果呈負面觀感，本文期待能為這項金光戲重要元素地位之沒落找到可能的原因。

(三) 文化

1	李姍姍	掌中戲產業的變革—「霹靂布袋戲」之文化創意元素探析	2008
2	張祐慈	霹靂布袋戲戲偶造型與角色研究	2009
3	劉燕怡	台灣霹靂布袋戲和中日合作的東離劍遊紀布袋戲之魅力差異探討	2017
4	林宜樺	理解布袋戲中的文化差異：以《東離劍遊紀》的日本觀眾接收分析為例	2018

李姍姍（2008）〈掌中戲產業的變革—「霹靂布袋戲」之文化創意元素探析〉提及數位平台、戲棚、戲偶的創意改革如何讓霹靂行至今日。其研究因出版關係停留在 CD/DVD 及衛星電影年代，為本文提供了霹靂在播放平台上的歷史沿革。其次，在戲棚方面提出「徐克式」的武俠風格，為本文帶來啟發，希望能更證明前人所提及的真人武俠電影技巧如何在霹靂中應用。張祐慈

（2009）〈霹靂布袋戲戲偶造型與角色研究〉專注在戲偶外型可達的象徵意義，他回顧自布袋戲初入台灣時所用的泉州「古冊尪仔」至霹靂階段戲偶改造，霹靂時期被分為 4 個階段，最早延續黃俊雄電視布袋戲時期一尺五寸戲偶直至電影《聖石傳說》的籌辦後，戲偶在面部零件材質、服裝元素、體態都更華麗且複雜。作者指出「木製的偶頭表情固定，無法扭曲改變，必須依賴口白的聲音情緒與肢體動作，觀者才能有所感受…（頁 136）」，筆者認同此說

法，亦想提出若無鏡頭或其他道具輔助，偶頭只會擁有「一種表情」或固定的象徵意義，正如作者在研究戲偶眼部動作時亦略為提到鏡頭敘事所能達到的氣氛。此文以符號的能指借色彩學、戲劇學拆解霹靂戲偶造形架構與其角色的關聯性，非常值得本文參考。劉燕怡（2017）〈台灣霹靂布袋戲和中日合作的東離劍遊紀布袋戲之魅力差異探討〉比較東離劍遊紀與霹靂周播劇仙魔鏢鋒的角色及武戲片段，以期找出觀眾喜好的差異。研究發現未曾看過霹靂的受訪者主要在意劇情的節奏感，及特效與武打的適配性，操偶方面則著重演出是否自然，運鏡方面特寫則被強調，以上因子在一部分上同樣適用於霹靂戲迷。另外此文獻向未有觀看布袋戲習慣的觀眾提出「動漫感」一詞，有助本文在比較《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》時參考。林宜樺（2018）〈理解布袋戲中的文化差異：以《東離劍遊紀》的日本觀眾接收分析為例〉直接針對日本觀眾的觀後感，指出國外觀眾在劇情上需要一個較為簡潔而不失老套的故事，操偶及特效上日本觀眾因未曾接觸過布袋戲藝術，皆是以新奇的角度觀賞，特別提到的仍是木偶動作的栩栩如生。以上兩篇學術論文皆表達了新的布袋戲觀眾的觀賞角度及要求——劇情及擬人，本文可重點在這兩方面比較。

（四）技術

1	葉亦嚴	霹靂布袋戲角色服飾與兵器設計之研究	2014
2	官欣怡	霹靂布袋戲中音效組成之比較研究——以霹靂異數與刀說異數為例	2022
3	賴篁霖	影響霹靂布袋戲電影化場景空間之研究	2022

葉亦嚴（2014）〈霹靂布袋戲角色服飾與兵器設計之研究〉略為提到戲偶構造的革新讓更多人類動作得以模仿，同時提及兵器造形進化其中的因素，並連結兵器的象徵意義與人物角色性格，認為兵器與角色乃互相呼應。此文讓筆

者思考戲偶及兵器既然在某種程度上為一體，它們的翻新如何推動鏡頭進步，發展出電視布袋戲獨有的審美？官欣怡（2022）〈霹靂布袋戲中音效組成之比較研究——以霹靂異數與刀說異數為例〉與本文同樣針對《霹靂異數》及《刀說異數》作比較，雖然以音效為主，但作者提出音效具有強化表演張力，如情緒調動、空間說明、代入感、情感共鳴等的能力，這並非單靠影像能力可成。作敘分析《霹靂異數》的音效基本是配合畫面使用，《刀說異數》時期因為動畫使用的比例及畫面精度提升，音效設計的發揮空間也隨之提高，更附有與霹靂內部人士的訪談紀錄，整體而言在研究及討論方式能有效提供本文思考方向。賴篁霖（2022）〈影響霹靂布袋戲電影化場景空間之研究〉探討電影化後霹靂拍攝時的場景空間製作流程，及其後期如何配合劇本的拍攝時序。研究指出電視布袋戲舞台受透視法影響的構圖佈局，美術組通過 2D 及 3D 繪圖製作縮小比例的場景設計，交由現場美術人員配合拍攝時程搭景。此研究不但說明霹靂的幕後分工，亦說明場景區間在文武戲時的使用狀況、空間種類、攝影機軌道等，對文本討論影片內容構成帶來極大的參考性。

第三節 研究方法

本文的研究素材主要為《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的劇集影片。雖遺憾未能獲得口白本、拍攝腳本與分鏡表等材料，但劇集影片是所有幕後材料結合後的最終成果。霹靂布袋戲的線上平台如 Facebook 與 YouTube，偶爾會為某一場戲提供製作花絮，但這些花絮片段並不會包括在所屬劇集的劇集內容中，即是說一名劇集觀眾若沒有追蹤相關媒體，他們只能從劇集內容本身感受創作者的創作意識。

因此，筆者視劇集影片外的相關資料為補充資料，如霹靂布袋戲於 2001 年出版的《霹靂異數劇集攻略本》、《霹靂月刊》、媒體報導等，借助他人觀點避免分析過於落入筆者主觀。

一、文本分析

霹靂布袋戲是以影音產品方式呈現，因此「文本」於本文中既是「故事」也是「影像」。筆者初步以質化方式收集兩個文本中的文字、圖片、影像等可辨別的訊息，描述其表面變化的特徵，再連結其他理論探索文本變化的意義與變化背後的原因。

「故事」部分，筆者將整理《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》的基礎資料，包括集數、時長、人物構成、故事內容，以表格及大綱形式呈現。霹靂布袋戲早於《霹靂異數》時期基本已經脫離活戲的演繹方式，在《霹靂英雄戰紀》時期，字幕與口白內容更是一比一的還原，即使劇本中不時出現國、日、英等多種語言混用，字幕亦會作出音譯或直接以該語言文字呈現。因此本文在缺乏劇本的情況下，故事文本以兩部戲的字幕為基準，在進行人物及內容分析時以逐字稿形式紀錄對白。

「影像」部分，筆者從《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中挑選具代表性的戲偶形象與戲劇片段作個案分析。戲偶形象之所以會額外成為「影像文本」是因為布袋戲的特性讓觀眾在畫面上看到「演員」實際並不是真正的演出者，霹靂布袋戲所有戲劇的片頭與片尾都列出演員，但這些演員（操偶師）都只存在於畫面外。因此畫面的表現性就會與戲偶自身的表演可能性相關，也將牽涉片段分析內容。在影片分析上，分鏡表在拍攝過程中對影片視覺規劃、鏡頭安排、後製都具有重要參考性，但影片最後是一個播放的過程，也是一系列物品設置、動作、鏡頭運用、剪接、後製等工作組合後的成果，分鏡表是拍攝的基礎卻非最終呈現在觀眾眼前的成果。故筆者雖未能取得《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的分鏡表，也以停格方式觀察構圖、燈光、攝影機運動等分別，亦避免文字難以也無法以完整敘述一個畫面內容的問題。

二、訪談研究

為得到第一手資料，本文將與霹靂國際多媒體的董事長及編劇總監黃強華，與霹靂布袋戲的王嘉祥及鄭保品導演，除了訪綱上的問題，亦會因訪談對象之回答作出靈活調整，是為半結構性訪談。與黃強華先生在 2024 年 3 月 15 日進行電訪；與王嘉祥及鄭保品導演在 2024 年 3 月 14 日霹靂布袋戲土庫片場進行面談及實地走訪⁸。

與黃強華董事長的訪問主題集中在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》翻拍的原因與時代意義中。從兩部影片片頭與片尾編劇一列可見，《霹靂異數》時期只寫有「黃文章」（黃強華）；《霹靂英雄戰紀》三部則寫有「黃強華」及「筆蘆朱玉采」。《霹靂英雄戰紀》雖是集體創作下的產物，但黃強華作為編劇總監，對劇本基本結構及內容有決定性的話語權。加上作為霹靂國際多媒體的董事長，亦能提供他對現今霹靂布袋戲發展前景的見解。

王嘉祥及鄭保品兩位導演都是霹靂布袋戲週播劇與其他諸多系列影片重要的執行導演，同時執導《霹靂英雄戰紀》。霹靂布袋戲與電視連續劇類似的拍攝及播出方式讓導演們不一定獨自負責一檔戲或一集戲，更多是以「場」計算，他們每一檔戲、每一集、任何場面都有可能參與到。因此不難發現霹靂布袋戲的各種作品中，兩位導演的名字幾乎都同時存在，以下說明他們經歷時所舉的例子只是他們在霹靂布袋戲工作中的九牛一毛，取樣原因是為了盡量縮小與下文其他案例的範圍。

王嘉祥導演於 1980 年加入黃俊雄虎尾金夜飯店至今，自 1998 年發行的《霹靂狂刀之創世狂人》後，基本上每一部霹靂布袋戲作品的片頭都能看到導演一欄寫有王嘉祥導演的名字⁹。他更曾於 2005 年憑藉《霹靂九皇座》獲得第 40 屆電視金鐘獎『戲劇類導演獎』。他實際上有參與早於《霹靂狂刀之創世狂人》的作品，包括《霹靂異數》，將能分享《霹靂異數》時期寶貴的拍攝記憶。鄭保品導演畢

⁸ 訪談同意書請見附錄

⁹ 霹靂布袋戲 YouTube 官方帳號發佈的影片中，1989 年出版的《霹靂至尊》片頭曲 (<https://www.youtube.com/watch?v=ENqbP-fPwW0>) 導演一欄亦是「王嘉祥」，但從監製一欄為「霹靂衛星電視台」可見該版本並非出於錄影帶時期。

業於銘傳大學商業科技系，在霹靂工作約 16 年，除了參與《霹靂英雄戰紀》製作，近年亦負責《東離劍遊紀》外傳電影生死一劍，及受遊戲《魔獸世界》委託將遊戲其中一段著名劇情以布袋戲形式呈現。

是次訪問以他們對目標文本的切身創作經驗為主要訪談內容，了解拍攝現場作業狀況及幕後的生產經驗是來自何處，他們既是生產者也是通俗文化消費者雙重身份將會輸出怎樣的意識形態？又或者他們反過來受到市場的影響？

然而對於兩位導演而言，《霹靂異數》首先是年代久遠，許多現場環境已經屬於不可考究的部分；《霹靂英雄戰紀》雖只是幾年前的工作，卻也屬於非常典型的拍攝工作，他們難以回憶既定場次的拍攝狀況。因此訪綱比起細緻地針對兩部作品製作方式，將通過他們近期拍攝的工作方針，引導他們說明兩個年代中有哪些因素影響他們的拍攝思維與方式。另外，將與兩位導演走訪片場，親身觀察他們的工作環境。

三、理論基礎

（一）結構主義

高宣揚（1994）整合結構主義的發展，說明「結構」類似一套全體人類無意識之下，為了使自己更好地與自然及社會生活互相協調，用來模擬、歸納各種現象，及表達自己與他者關係的主觀形式。當人類敘述自己那些瑣碎的經驗時，便會透過語言或文字等「符號」重新組織，「符號系統」而「組織」注意社會與文化的脈絡，嘗試說明它們與認知、社會、文化或歷史背景之間的關係，即了解社會結構、文化及權力關係如何介入文本當中。

結構可以拆解兩個文本「說故事」的模式是否遵從一套不變、普遍的關係。這一套普遍的結構通過比較人物之間互動方式、性格的變化、情節的安排與發展、敘事方式的變化，討論創編劇在文本曾經空白的地方如何作出拓展或再現因為。無論是差異、拓展還是再現，都跟編劇與觀眾的生命、社會經驗息息相關，且反

映某一代人或某一時期社會主流意見，因此結構變化的原因和意義應能與社會審美聯繫起來。

因為觀眾的觀映習慣涉及大眾文化（popular culture）的影響力。John Fiske（1987）亦指觀眾會將他們的文化、社會和個人背景帶入他們的觀看體驗中，並積極地從中創造意義。在「橫向互文性」（horizontal intertextuality）之下觀眾在觀映前會因過往看過相似類型的電影、書、電視節目等文本而對電影產生初步的認知與判斷，形成了一種約定俗成的講故事技巧，他們的認知亦會反過來影響製作方，讓講故事的方式逐漸變得公式化及標準。

（二）大眾文化

Richard Dyer（2002）認為由音樂廳、電視節目、歌舞表演等演藝事業都是娛樂先行，但它們並非單純地滿足於使用者（觀賞者）的需求，其話語權實質上處於使用者（觀者）／演藝者與父權／資本之間遊走，娛樂則在拉扯之間建立了一個「烏托邦」，讓觀眾可以「逃避」或「實現願望」，即以不明示的方式如顏色、動作、音樂，讓使用者體會處於烏托邦世界的感覺。林積萍（2009）認為七〇年代布袋戲、愛情及武俠電影兩種大眾文化作為集體想像反映了當時政治環境下的國族及自我完成的想像，前者以史艷文——一個完美的英雄人物投射中華民族不屈不撓的民族精神；後者則通過電影創造「異己」撫慰兩性當下苦悶及政治上受壓迫的精神狀態：

透過生產與消費，營造並充實了大眾的生活日常，直接或間接的將對於社會的想像投射其中，對其間形構意圖的挖掘，適足以明瞭一時的文化脈絡，藉此勾勒當時文化的集體想像的圖像（頁 372）。

John Storey（楊竹山、郭勇發與周輝譯；2006）指出大眾文化是一種實踐的活動，透過作品表達特定群體的意識形態，揭示特殊的生活方式。大眾文化有四

個含意：為多數人所喜愛、因創作門檻低而公眾可容易參與的次等的作品、刻意迎合公眾的作品、公眾為自己所製造的文化，是以作為高雅文化的對比，涉及統治階級或資本主義階級與無產階級在政治與文化話語權上解讀方式及意涵的鬥爭。文化研究中的結構主義和後結構主義從索緒爾的符號學出發，語言代表的權力、支配及真理通過大眾文化向公眾輸出，建立社會秩序或者秩序的幻影。法蘭克福學派以文化工業指稱大眾文化，認為大眾文化如流行音樂、電影等娛樂及信息工業具有標準性和可預料性，透過操縱這類型的消費品，讓無產階級從中等到滿足感，或延遲滿足以壓抑更根本的慾望。新葛蘭西派則認為公眾從文化工業提供的商品提煉出大眾文化，因此重點在於意義及意識形態是怎麼在使用過程中產生。後現代主義者承認高雅文化與大眾文化之間的界線越發模糊，特別是大眾文化的商業性不一定代表它抑制民主的創作力，該思考的是大眾是否擁有能動性。

（三）影像敘事

影像是觀眾對劇集第一步的理解，也是喜惡判斷的第一步。通過構圖、角度、剪接等方式解讀其畫面的視覺元素，參考相關書籍，意圖找出霹靂布袋戲在鏡頭敘事上獨有的藝術語言。電視布袋戲作為影像文化必須加上攝影機完成，螢幕來接收、商業手段來傳播，使其成為現代科技的產物（焦素娥，2003）：

影像文化是高科技武裝起來的文化載體，技術不僅改變了文化的生產流通方，也改變了文化的構成規則和審美規範。比如電影，它本身就是科學實驗和科學幻想的產物，從感光膠片的發明到攝影機的改進，…藝術上的每一個進步都離不開技術的推動，一方面電影要依賴膠片、攝影機、放映機等物質媒介，另一方面，這些物質媒介本身所顯示的力量又反過來大大改變和豐富了電影的表達方式和藝術手段…它首先讓人們驚嘆於它的形式，然後透過這些眼花撩亂的形式，去感知它的思想，領悟它的內涵（頁3）。

程予誠（2008）認為電影敘事可分為宏觀及微觀兩種結構，前者屬於編劇需要考量的內容及劇本設計，後者以影像美學及剪接技巧為主，包括研究鏡頭構圖表達情節意義、人物動作與攝影機的運動、符號意義與社會共識的關係。簡而言之，劇本是故事的核心，編劇考慮是故事該如何說和說什麼；影像考慮的是畫面的設計，如何表現觀眾才能理解及接受故事；剪接是以一般人觀察世界的方式或說對美的要求組織鏡頭，選取正確的鏡頭說明故事，保持故事的完整性，因為拍攝順序並不一定與劇本順序相同，導演也會因情況在拍攝時拍更多的鏡頭備用，剪接要把控故事時間的長度及節奏以突出劇情及情緒。

電影攝影（cinematography）在程度上是遵守某種美的原則，用一種選擇「觀點」將人們平時忽視的自然世界，用一種觀察表現出某種內在美的感受，這是種機械性的自然世界的重新復原，採用這種觀點的攝影機眼睛能創造出一個藝術的世界，電影的攝影觀點因此造就了電影藝術美的感受，用人的動作（action）、表情（expressions）、周圍背景（background）在鏡頭焦距（focus）的選擇下，使得素材（materials）容易明白與易懂…（頁 108）

即是說影像另一重要環節就是要表達一種虛擬的真實，借助鏡頭構圖、角度、光線、布景、時間、聲音等表現組織「真實」，這也是剪接的目的，讓觀眾自然地順着畫面瞭解故事發展。這不僅僅與創作者的表達能力相關，也與接收者日益進步的領悟能力和觀影習慣有關，說明符號不單只有文字或語言的展現模式，也以圖像方式進入社會結構中。

本文將應用與結構主義、大眾文化及影像敘事關係密切的理論輔助：以敘事學討論故事文本，有助拆解故事的角色功能、時間與事件的組織、事件間的因果關係等，從而揭示故事的隱含的主題與敘事意圖；以文化工業討論影視作品在生產過程受權力集團控制而被標準化、商品化，因此大眾文化的內容與形式都受市

場傾向左右，文化多樣性及大眾意識形態的能動性又何去何從；影像構成將解讀影片視覺表現形式，說明影像美學在兩部影片中實踐的方式，助以符號學及精神分析討論影視產品中的符號怎樣在日常媒體中不斷互動與再生產後進入布袋戲。

第四節 文章架構

本論文共分為六章。

第一章緒論

該章第一節說明筆者對布袋戲及影像敘事的研究動機及研究目的，討論文字轉化為影像時，觀眾對符號的感受與理解的差異，影視作品的表達方式會因物質與觀眾的社會關係改變。借用《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》兩者的特色與關聯，點出布袋戲進入電視媒介後，它所追求的已不再是劇場中的體驗，而是一種合乎當代影音產品的審美，這個「當代」則呈現了兩個年代裡布袋戲的面貌。

第二節「文獻回顧」回顧布袋戲發展沿革及「霹靂」相關的文獻，釐清相關名詞以及本文在面向過往的霹靂研究時具有何種特色，同時考究過去與霹靂相關的研究作為下文討論的基礎。

第三節「研究方法」，本文將同時對比《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》劇情及鏡頭，因此會使文本分析法及影像美學的概念，同時把布袋戲放置在大眾文化的研究脈絡中，討論布袋戲與社會生產、個人權力的關係。

第二章台灣布袋戲從傳統到數位化的流變

第一節將先簡述台灣布袋戲得以廣泛傳播的條件與家庭影音媒材相關，而家庭影音媒材技術與錄製科技一樣，是由「音」開始，後來再發展到「影」、「影+音」，另外影音技術的傳播方式也是由延遲分發到即時同步。因此將先由非同

步的聲音媒材——唱片開始討論台灣布袋戲如何通過不同的播放工具，從戶外、戲園走入家庭。

第二節以布袋戲斷斷續續進入電視媒體的十多年間，針對三個無線電視台開播後電視劇與電視布袋戲的發展、播出情況、閱聽人的反應，觀察布袋戲與文化、時代及社會意義的變更。主要討論布袋戲如何在電視台資本、控制播映權宰制意識、以及觀眾期望的拉扯間艱辛生存。

第三節以霹靂公司及展過程為主，談其源起及發展過程中有哪些媒體發展，特別是觀眾從電視到多媒體的觀映習慣，以及其營運中的大事紀。市場如何影響其戲劇的表現、發行方式。瞭解霹靂的企業歷史外，也藉由放映媒介的變更觀察其如何應對台灣甚至是全球性的媒體發展，讓布袋戲從地方產業演變成如今的上市文創企業。

第三章《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》基礎資料差異比較

第三章將建立《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》基礎資料的對照表。第一節主要是幕後工作人員列表，通過兩部劇集片尾信息增加或減少的項目討論影視作品製作模式的「分工」如何出現在布袋戲中，而諸多的分工為了讓布袋戲能夠創這更多可能性。

第二節以故事人物為重心，借敘事學理論說明人物基本設定，說明劇情設定上有角色功能與角色設定的異同。簡單認識人物與他們的目標後，我們可以通過每一集的標題觀取得故事內容的概念、涉及的人與事，同時比較《霹靂英雄戰紀》是從哪裡開始走向與《霹靂異數》不同的方向。

第三節延續對人物的討論，通過圖像分析人物外觀與人物設定的關聯性。除了因為改篇過程中人物的性格特點具有差異，服飾為了更加符合角色的精神內涵或故事發展需要重新客製化，亦因為兩個年代創作者與觀眾對服裝風格、顏色、細節等審美標準都會跟當時流行的趨勢和技術發展有所變化。

第四章《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》之劇本傳承與差異比較

第四章主要從故事（內容）作為研究重心，歸納經由人物、行事等經過編劇處理的內容的實質。第一節通過選取具代表性的正派及反派人物，討論他們在故事中個性的變化對故事主題表現仍是圍繞正邪對立，但模糊了「惡」的界線，引發觀眾對善惡等道德觀念的思考。

第二節以《霹靂英雄戰紀》的劇情發展為重心，通過人物角色功能的不同思考劇本佈局受到何種影響，重新編排後怎樣確保故事邏輯，又為何要通過對於前文本作出改篇、增刪、重新編排讓故事節奏加快。

第三節以角色塑造與時代、英雄故事框架、及猜謎與解謎的情節，探析兩個版本差異的原因。討論文本與觀眾作出怎樣的互動，在再次吸引觀眾的同時，見證電視布袋戲為迎合觀眾口味及其劇情重心作出怎樣的改變，以劇情為例證討論文本走向不同的原因並為重拍的版本找出新的意義。

第五章《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》之影像構成及差異

第五章通過構成敘事話語（表達）的形式探討表達的實質及背後意識形態的組成。第一節說明拍攝用具與拍攝環境進行了哪些改革，使其拍攝手法及表現形式上能共同作出改變，可以進一步追求「真實」的畫面。

第二節從影像敘事的理論觀察兩部劇在劇情上的表現手法，挑選同時出現在《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》的武戲，比較兩者在場面調度，即景別、構圖、鏡頭運動、燈光、特效、聲音、剪接、鏡頭時長、等電影語言應用的方式，說明戲劇中符號的意義。

第三節將結合精神分析學及電影符號學與其技術層面上的表達形式及技巧之關係，探討技術層面上的改革與觀眾的需求、消費習慣的商業性考量，思考現代觀眾觀看影音產品的審美使《霹靂英雄戰紀》產生何種新的美學價值。

第六章結論

本章將回顧各章節的討論，電視布袋戲在多年的發展下從「一人口白、雙手撐偶、木頭雕刻」的美學觀念逐漸因大眾文化、技術性及娛樂意識的觀影習慣走向以技術為重心的發展，戲劇文本也因應改變。最後檢視本文的不足之處，並提出未來可行之研究方向。

第二章 台灣布袋戲從傳統到數位化間流變

「媒體」、「載體」在本文中很大程度上是指布袋戲業者與觀眾到底通過什麼來發佈以及接收表演內容，因此現場表演可以是一個媒體、個人影音產品也是媒體，曖昧的是作品與觀眾的距離。許麗玉（2001）如此形容霹靂布袋戲：

…檢視霹靂布袋戲的演進，就好像是演練了一回媒體史：早先是超具臨場經驗的外台、內台布袋戲，後來提升到電視，培養全國性的知名度，遭禁播後雖回到了舞台起點，也展開了錄影帶的市場，之後再重回電視台，接下來則是進軍有線 cable，進入網路時代，霹靂也上網 e 化了（頁 24）。

筆者認為這個形容不應該只放在霹靂布袋戲之上，因為某程度而言，「霹靂」這個品牌並沒有真正經歷過外台、內台時代，它的舞台起點從一開始便是電視，依附電視而生，只是演出者有過相關經驗。這形容適合談論台灣布袋戲整體的發展過程，只是媒體中的布袋戲發展到數位的時候時漸漸成了五洲派、霹靂布袋戲一家的天下，因此比起籠統的「媒體史」，家庭影視娛樂變遷可能更適合形容霹靂布袋戲的演進。

如同吳明德（2005）形容布袋戲是一種「父與子」的藝術，可以是一項家族事業，也可是師徒的傳承。因此討論霹靂布袋戲的發展過程時難免提及黃俊雄在電視上的影響力，黃俊雄身處的年代可算是布袋戲最為黃金的時代，而黃俊雄的成功不僅僅建立在他本人的創新及媒體觸角之上，也包括了前人或同期人士累積的經驗，這些經驗及改革包括但不限於演出文本、戲偶、舞台、操偶、音樂等方方面面。

如此一來，討論布袋戲的發展似乎就要拉到非常古早的時代，但我們不該忽略「霹靂布袋戲」本身與媒體發展交織的特殊性。只是該如何定義「媒體」

的存在？又該從何談起？

Neil Postman（蔡承志譯，2016）對資訊、人類思考及娛樂的討論中可見傳播媒介在當中發揮的作用。書中主要批評在資訊過剩的年代，電視文化對人們思辨能力、公共參與、文化精神的破壞。在討論人民的生活被娛樂荼毒前，可以看到 Neil Postman 以傳播媒介劃分傳遞資訊的方式。簡言之，我們可以看到資訊傳遞從口述→印刷→電訊→大氣電波的發展，裡面包括了書、電報、攝影、廣播、電視各種科技產物，從只有聲音到聲畫齊集，每一項傳播工具傳遞思想時都有其優劣性。

「祭祀劇場」興盛時期的口耳相傳可以被視為資訊傳播的一個傳統和原始形式，「商業劇場」興盛的時期，開始留有更多報紙、海報、廣播等有正式記錄的宣傳媒介，布袋戲演出才得以留下少部份有形的文化資產。這些有型的文化資產也代表布袋戲「資訊」如何成為「商品」，但布袋戲的演繹美學特徵——口白（聲音）與操偶（動作）——並不能真正地存在於純印刷／文字書寫媒介中，因此印刷品出售的更多算是宣傳或廣告，而非布袋戲本身。

若必須同時包括聲音與動作表演，又要滿足廣泛傳播的需求，貌似只有電視能夠滿足所有條件，這回到本章最初提及無法完整反映布袋戲改革與傳播媒介之間的關係的問題。有見及此，本文界定布袋戲在媒體的演進應等同於通過某項科技產物，傳遞聲音與動作，或其中之一。歷史的發展已經告知我們，聲音傳播技術相較影像較簡單，早期電子技術發展也主要集中在聲音之上，因此與布袋戲聲音相關的科技自然比影像早，但在直接進入如廣播的實時媒體傳播前，不應忽略紀錄聲音的媒介——唱片——是怎樣最先影響布袋戲的展演。

除了簡述布袋戲如何從進入大氣電波、電視布袋戲引發的熱潮、電視布袋戲播出的順序、霹靂布袋戲的誕生及歷史進程，本章亦嘗試觀察布袋戲與同期物質文明、娛樂方式的互動。

第一節先從唱片論述布袋戲相關的聲音表演如何得以分發及再生產，然後進入基於電訊科技誕生的廣播媒介，開啟廣播布袋戲市場。爾後無線電波的處

理及其他圖像相關的顯示與傳輸技術得以突破，影像傳播得以實現，布袋戲也進入了電視布袋戲的階段。

第二節從電視開始，嘗試通過電視台與節目製作之間的競爭說明黃俊雄能突破布袋戲最初進入電視媒體時的困境的原因，後來又受到怎樣的干預，與電視台離離合合。這些干預顯示了一場發生在媒體之間有關政治、資本及觀眾對社會秩序與話語權的鬥爭。

第三節嘗試整合霹靂布袋戲品牌從創建至今有哪些大事紀影響其戲劇的表現、發行方式，藉放映媒介的變更觀察霹靂布袋戲如何應對台灣甚至是全球性的媒體發展，從中蘊釀出一條自己的道路，成為我們現時看到的「霹靂布袋戲」。

第一節 台灣布袋戲與媒體早期的碰撞

布袋戲的起源雖眾說紛紜，但必須同意它共享了中國傳統戲曲（人戲）部分表演形式，因此布袋戲的「戲」與「曲」同樣重要，也代表一個完整的布袋戲演出中必然包含這兩項演出要素，只是這兩項要素是由一個人負責，還是與他人分工合作。呂理政（1995）指出布袋戲班較早期是由負責偶戲與口白的前場及樂器與唱曲的後場。陳龍廷（2007）以音樂風格、口語腔調及初傳地區的差異劃分布袋戲初到台灣時傳承的派別，最早可分為南管和潮調，與其後在這遍土地獨有的文化滋養下衍生的新的北管布袋戲成為主要的傳承系統。新的北管布袋戲因其通俗性、傳承的劇本的種類、日治時期尚武與喜愛熱鬧的風氣等多種原因受觀眾歡迎，主導了布袋戲市場。

陳龍廷（2010）討論日治時期布袋戲班，特別是北管布袋戲與曲館、武館緊密的師承或合作系統，而北管也是黃俊雄的父親——五洲派開基祖黃海岱學習的流派。北管戲班為配合北管布袋戲劇本有彈性、鑼鼓喧天、熱鬧、輕快等特質，重新編曲，創作「北管風入松」，表演不會受限於傳統戲曲較為冗長的

唱腔，讓布袋戲的欣賞價值有漸漸從戲曲走向戲劇的可能性。北管音樂能成為布袋戲主要傳承系統也得益於子弟班同時具有演戲人與觀眾兩種身份身份。北管曲武館弟子既是布袋戲支持者，也大量浸淫在布袋戲的表演體系中，不難想像他們相較行外人會更容易、也更清楚怎樣的改變才適用於表演，曲武館本身的網絡也方便他們把「改革」擴散，讓新式的音樂可以經過反覆驗證並投入應用。

曲館網絡間的交流仍是停留在人傳人的程度，可以想像要把新的曲風傳至其他地方，要不把曲譜寄出，要不親自到處演奏，如 Neil Postman（蔡承志譯，2016）所指這是個資訊傳播的速度與人類行走速度成正比的年代。而唱片的興起打破了以上局限，讓聲音能得廣泛傳播與應用。

一、唱片

要聽唱片必然先要有一台唱片機。黃裕元（2011）從工資、物價、消費佔比等經濟角度討論台灣唱片業市場規模及形成，其中提到唱片機早在 1900 年初已經引入台灣，雖然價格高昂，直到 1920 年代普及前都非一般家庭能消費，但它不只服務「私人」或「家庭」，例如商家會租來對外播放作為噱頭，讓它作為「公眾媒體」展現在民眾眼前。而唱片，雖有日商在 1914 年嘗試製作本土唱片，卻因銷售不理想而未持續製作。時間同樣來到 1920 年代，唱片機價格下降些許後，市場漢樂唱片供應不足才再次打開本土唱片製作市場，並迎來 1930 年代本土唱片的興起。南北管音樂在 1914 年那次失敗的嘗試中已經被收錄入唱片之中，1920 年代末日商以台灣本土音樂打開唱片市場時亦赫赫在列。由於最初唱片機是作公眾活動之用為主，因此出版內容多為傳統南北管等可用於節慶或廣告之用的音樂，而當唱片逐漸走入家庭時，說唱、歌仔戲等以故事為主的戲曲唱片才漸漸興起，歌仔戲亦成為 1930 年代唱片業的寵兒。

我們雖難以知曉改編的北管風入松音樂從哪一張唱片開始進入 1920-1930 年

代台灣唱片業中，但不能否認唱片有機會為北管子弟班帶來的思想轉變，並將其引入自己的音樂中。從 1930 年代一些著名作曲家，例如鄧雨賢、陳秋霖、張邱東松的創作中可以窺見，他們的音樂可以有南北管的戲曲路數，也可以融入日本或西方音樂的風味，受眾者不僅限於北管弟子，因為當時風靡全台的主力音樂風格是「歌仔」，只是歌仔曲中摻入了各種元素，相關音樂系統出身的樂師能輕易吸收並轉化成自己創作時的養份（黃裕元，2011）。

布袋戲有否在這個時期出版它們的唱片？這個問題的答案需要分辨唱片的使用方法，是用於娛樂還是再生產。若是娛樂，最早的可能是黃裕元（2011）整理 1930 年代唱片製作公司時發現本土小型公司奧稽唱片（Okeh）在 1933-1935 年間出版過布袋戲類型唱片¹，但布袋戲內容並非當時唱片公司的寵兒，只有該公司留有發行紀錄。布袋戲唱片大量發行要等到 1960 年代，從陳龍廷（2006）整理的唱片劇名可見幾乎都是完整的故事表演。

再生產方面，最早的布袋戲後場專用唱片是「南投新世界」的陳俊然集合一眾頂尖北管樂師錄製「北管風入松」音樂並全省發行，收到各地戲班不俗的回響。這一套唱片能夠被稱為「最早」應是從其完整性及目的性判斷，因為在 1960 年代初，布袋戲表演已經開始使用音樂或音效唱片取代絃樂及管樂師傅，既能節省表演開支，又讓主演們又不會過於受制後場人手問題（吳明德，2005；陳龍廷，2007）。陳俊然未必是首位使用唱片取代後場音樂的演師，卻是首位把事情系統化的演師，因此這類型布袋戲唱片主要銷售對象應是有演出需求的戲班，而非一般民眾。

北管音樂唱片雖早在 1930 年代就有發行，真正開始取代或滲入布袋戲演出卻是戰後時期。黃裕元（2011）通過收入與消費指出 1920 年代到 30 年代唱片機及唱片價格即使有所下行，仍是一項奢侈的消費活動，非一般家庭能夠負擔。1930 年代後，由於原材料缺乏、戰事、娛樂市場不景氣，本土唱片公司基

¹ 但筆者未能查明唱片具體名稱及演出內容。

本沒有生存空間，唱片業主導權回歸日商之手，布袋戲相關唱片進一步減少。也許因為娛樂表演者收入並不穩定，文中並未羅列布袋戲從業者收入的資訊，而一切與科技相關的變革又重視前期資本的投入。這並非指當時演師缺乏前瞻性或購買力，我們可以回到布袋戲使用唱片的其中一個原因：1960 年代的後場樂師供不應求，反之，在 1930 年代後場樂師的需求及供應能達成平衡時，音樂自然不會是首要改革及投資事項。

至此，我們的討論多停留在後場音樂與唱片的關係，較為忽略口白此項布袋戲另一重要的美學特徵。口白共同進入媒介，讓完整的一齣布袋戲成為聲音流行文化銷售可能要等到 1950 年代末。整體唱片業能蓬勃發展就明戰後經濟復甦，唱片及唱片機的普及性，也代表小型家電正逐步進入家庭。過程中皇民化的監管、戰爭的影響，以及戰後二二八事件的發生在限制公眾活動同時，亦讓公眾開始習慣把娛樂活動從戶外推入室內。此時不得不提及另一項在傳播音樂和語音功能的性質上與唱片相似，既可以為公眾帶來娛樂，又可納入唱片的媒體：廣播。權力機關也曾借用唱片宣傳政令、意識形態、公共資訊，例如描述 1935 年新竹州、臺中州一帶地震的《臺灣震災慘談》，但仍不及可以實時傳播音樂類娛樂、新聞等資訊且不受限於唱片容量的廣播。

二、廣播布袋戲

廣播可說是電視普及前民眾在戰後時期重要的娛樂來源，1962 年及 1963 年，即電視設置的同一年及下一年，比起電視機，擁有收音機的家庭數量激增（柯裕棻，2009）。收音機提供歌曲、棒球、戲劇等節目，而地方戲曲節目可謂是最常見的娛樂節目之一，其中歌仔戲節目在 1950 年代為廣播業帶來龐大商機，廣播歌仔戲團爭相成立，演員不需要有身段表演，觀眾專心聆聽其優美的唱腔，布袋戲也緊跟步伐進入廣播業，把布袋戲口白的特色發揮得淋漓盡致（王聖文等，2015）。廣播布袋戲及電視布袋戲兩個稱呼上的差異某程度上代

表了聲音與影像的分離與結合，而聲音與影像結合後至今我們仍未賦予它新的名字，因為這幾乎是作為一個觀眾能參與的極限。

李昫穎（2007）詳細探討了廣播布袋戲的發展並留下珍貴的口述歷史資料。台灣廣播電台早在 1928 開設，但主要用日語廣播，為日本政府服務，戰後國民政府接管廣播設施，除了廣播語言更貼合大眾，更多的是電唱機普及，方可成為新的娛樂項目。文中有三項要素引起筆者的注意：

第一，引起筆者注意的點是廣播錄音方式對後場音樂結構的影響以及對聲音的要求。李昫穎認為 1956 年進入廣播界的「寶五洲」鄭一雄，是大量運用唱片取代後場音樂的先驅，並讓唱片配樂成立布袋戲的演出風潮。因為缺乏畫面，所以聲音的重要性、精確性在廣播布袋戲中遠大於一般布袋戲，否則難以引起觀眾的想像。即便前後場演師再有經驗，團體演出亦難免出錯，而這些錯誤在廣播中會被加倍放大。

廣播布袋戲的制作過程中，演師們要先在錄音室錄好音，再交由電台定期播放。作者提及電台廣播本身是一個播放多元音樂的平台，布袋戲進入此場域後也可以有更年輕的表演形式，為流行歌進入布袋戲鋪路。唱片能順利進入布袋戲的生產機制亦包含錄製過程中面對的三個難題：減低重錄風險、減少表演人力需求、戲內文本已開始從劍俠戲過渡至金光戲，所需音效增加。在這些需求下，不難想像陳俊然為何會在打響布袋戲唱片名號，且進入廣播界後出版非主要為娛樂用的唱片。作者對布袋戲唱片及廣播布袋戲有此評價：

後場音樂的改變，是廣播和外台布袋戲互相影響的，音樂技術的進步不僅影響外台布袋戲，唱片的使用也影響了廣播布袋戲。一方面布袋戲的後場音樂改變，造就布袋戲的唱片盛行，廣播電台因此以唱片做為節目…（頁 11）

錄音技術也造就立體唱片的「立體布袋戲」及錄音團存在，後場幾乎名存

實亡，可能就只有一位工作人員一邊聆聽前場表演，一邊按表演內容更換唱片／錄音帶；而錄音團，是直接購買其他演師的聲音資料作舞台表演，可算是一種市場惡性循環下的結果。反之，在錄音及廣播技術下，「親自登臺」演出成為賣點（陳龍廷，2010）：

親自登臺演出，目的是為了與錄音帶指導演出有所區別。為了讓觀眾確定主演親自參與，原本躲在幕後工作的主演者站在觀眾面前，也就是把「口白／主演」之間的精密搭配的情形，直接呈現在觀眾面前。主演者成了欣賞的核心，更明確說，觀眾關注的是主演如何與舞臺上的木偶作精密搭配（頁 303）。

即是說錄音及廣播技術帶來的是布袋戲演出聲與畫分離的雛型，它不但破壞了「觀眾——木偶——口白」的表演體系，也不僅強化「木偶——口白」的單向關係，而是把觀眾從表演中分離出去，觀眾回應已無法即時、直接地回饋。在分工下，操偶師不一定是口白者，「口白」（語言）與「木偶」（外型／動作）成為了二選一的選擇題。

如同其他學者把廣播布袋戲歸類為說書／講古，筆者首次接觸錄音布袋戲時，也疑惑它可否算是布袋戲，與廣播劇有何差異。工業時代錄音與廣播技術無疑為布袋戲帶來新的生產方式及市場，但正因為視覺傳遞科技的限制，在娛樂層面上，它需要觀眾自行補足這方面的缺失，觀眾對布袋戲的審美方式會否從同時享受主演及木偶搭配，變成將兩者分開審視？這將是另一個問題。

第二，布袋戲的商業合作與生產過程。廣播布袋戲未必是布袋戲與商業的首次合作的，卻應是有系統性、受監管性合作的開始，引起此現象的關鍵便是廣播媒體的特性：播出時間的規劃。戲劇表演中的廣告，最基本有兩種：插播廣告與置入性行銷。插播廣告指以明確的方式中斷節目，並直接向觀眾傳遞產品資訊的純粹的廣告時間。置入性行銷指將商品或品牌自然地融入娛樂節目

中，以不中斷節目的方式提到商品或品牌的特點或功能，利用情節與名人效應吸引觀眾的注意，提升產品的曝光率、認知度和好感度。現行法規對於大氣電波中的插播廣告與置入性行銷時間、方式都有所監管。但在過往的內台演出中，先不說能否精準審查每場演出，對時間的監管做不到、亦不需要如此準確，因為廣告費用的計算方式並不是時間。

李昀穎（2007）說明廣播布袋戲與內外台劇情的分別時整理了廣播布袋戲演出內容的「cue sheet」，可以看到以分鐘或秒數計算的節目及廣告時間，口述資料亦提及廣告超過一秒都可能面臨罰款。錄製流程上劇集內容與廣告分開錄製，之後再剪接合成一個帶子，交由電台播放。廣告（多為藥品廣告）雖由布袋戲演師錄製觀眾有機會為支持演師（名人效應）而購買，但這些非置入式廣告的時間由電台掌控，因此演師在錄製節目時，為吸引觀眾留下，必須調整內容鋪排。由此可見，布袋戲進入媒體後，它的商業考量除了戲院與觀眾，加入了來自廣告商的成本與壓力。

第三，我們可以從廣告時間的涉入看到一個內外台布袋戲都不涉及的名詞：剪接，既代表了聲音儲存工具的存在，也代表媒體化的生產方式。作者指出廣播布袋戲最初是直接做現場轉播，卻無法掩飾聲音、音質瑕疵，也無法彌補廣播沒有影像的缺憾，因此這類型的廣播布袋戲一般不是長期節目；後來廣播設備、技術、市場、及演師都逐漸成熟，一些有長期製作廣播布袋戲打算的演師就會自行建設錄音室，多數是在自己家裡設置。出於時間、空間等問題，廣播布袋戲的製作人員一般十分精簡，卻不影響他們把製作權掌握在自己手中。語音及音效可以事先錄製、處理、編輯，甚至使用不同的聲音效果來加強角色的性格特徵並在演出中精確播放，提供更為豐富的音效層次，還能夠達到更高的音質，增強視聽體驗以彌補視覺缺失。

製作過程中，正因為節目段落間必須插播廣告，因此廣播布袋戲在內容安排上不能完全沿用戲院那一套演出方式。戲院吸引觀眾「明日再來」的方式是在幾個小時的演出中，慢慢鋪排衝突與戲劇張力，創造結尾時的大型衝突與懸

念，並在翌日演出開頭解決。廣播布袋戲每集時長有所縮短，演師不但要把這一切壓縮在每一段廣告與廣告時段之間，也要在進入廣告時間前便安排一個小高潮，確保觀眾為知道接下去的劇情而留下收聽廣告。正因為對時間有所規限，即使廣告與演出內容都是由演師一人負責，為減低重錄風險，兩項內容會分開錄製，最後再把兩卷錄音帶剪接合在一起，而非如同內台表演一樣一口氣從頭錄到尾。這種生產方式也是機械複製技術改變布袋戲藝術現場表演的獨特性的起點。

第二節 台灣布袋戲於電視上的流變

台灣第一間由省政府及省議會與日商合辦的無線電視台「台灣電視公司」（下簡稱台視）於 1962 年 10 月 10 日開播；第二間由國民黨與私人投資者經營的無線電視台「中國電視公司」（下簡稱中視）於 1969 年 10 月 31 日開播；第三間由國防部、教育部經營及民間資本經營的無線電視台「中華電視公司」（下簡稱華視）於 1971 年 10 月 31 日開播。三家電視台可俗稱「三台」。

台視開播之際，僅北部地區能收看，不但電視仍未普及，甚至不是每家每戶都有電力。同時市面販售的電視機基本都是進口品牌，一般家庭亦未有足夠的經濟能力購買電視，電視屬於奢侈品。1964-1969 年時段，經濟逐漸起飛，大同推出低價國產電視、更多國外電視品牌允許來台設廠，市場機種增加，電視平均價格拉低、東京世運等國內外盛事引起的愛國主義情潮、新科技（黑白電視與彩色電視交替）及生活品質的追求促進看電影熱潮、電視信號發射範圍擴大等因素讓電視於 1969 年在城市的普及率達到 61.23%，甚至成為嫁妝、改善家庭生活品質的重要參考品項（柯裕棻，2009；柯裕棻，2012）。自此，電視逐漸讓人們養成留在家中獲取娛樂的習慣。

一、初期電視節目競爭與布袋戲的引入

電視本就不是單純的娛樂產品，加上電視台營運資本結構讓政治控制與利益先行的立場持續拉扯，國家對電視傳播的意識形態有一定話語權，因此對電視節目生產有以下期望／審查：

電視是大眾精神生活的搖籃，是國民心理建設的利器，希望電視從業人員以推行社會教育及復興中華文化為己任。電視節目的製作應合乎真善美的理想，以啟發國民審美的心情，弘揚民族仁愛的德性，培養社會優良的風尚。

強調節目的採用，應具有正確的社會意識、豐富的教育意義及高尚的娛樂價值。對於違背國家利益，民族利益，民族尊嚴，政府法令及反共抗俄國策要求者均不採納。同時，並規定節目必須重視我國固有道德及家庭倫理觀念的發揚（轉引自柯裕棻，2009）。

三台開播之初皆陸續播放如京劇、地方戲曲、歌舞劇、布袋戲、歌仔戲等單元劇集，形式看似多元，內容卻是以合乎國家宰制意識為先。這個時段從節目到廣告，對教育意義皆有一定要求，要不直接為觀眾提供常識及智慧，要不宣傳意識形態以塑造觀眾的行為和思想。

台視節目部經理何貽謀（2002）指相較於自製電視劇，他們傾向引入京劇、布袋戲、歌仔戲等節目，是因為它們的劇本皆有古本可尋，主題及內容較容易通過審查。例如，台視開播之初便邀請軍中各大國劇團演出京劇，每週表演兩個小時，讓一般人也有機會欣賞較少對外公演的軍中劇團表演。其後找來對京劇有深厚造詣的台視節目部編導惠群，推出以傳統劇目《崔護謁漿》為底，讓京劇在寫實與寫意、劇場與電影之間取得更好平衡的電視京劇《人面桃花》。王明山的雷虎歌劇團亦在開台之初每週二演出約半小時歌仔戲，首次演出的戲碼為《雷峰塔》，歌仔戲的播放時間增加後，由天馬歌劇團、友聯廣播劇團、聯通歌劇團等帶來《路遙知馬力》、《貂蟬》、《精忠報國》等傳統劇

目。台視製作人葉明龍於 1962 年十一月首次邀請「亦宛然」團長李天祿晚間以傳統方式演出《三國誌》，但反應平平，後來播出時間改至下午六時，進入以兒童為目標觀眾的文教節目時段。

電視布袋戲由晚間黃金時段改由以兒童為目標觀眾的其中一個原因是因為台視開台初期，受制於資金、拍攝工具及外購節目配額，為少兒觀眾租來的卡通如《兔寶寶》（Bugs Bunny）、《米老鼠》（Mickey Mouse）、太空飛鼠（Mighty mouse）等大多只有數分鐘，主要用作直播節目與直播節目之間墊時間之用（何貽謀，2002）。布袋戲因此成為卡通某種的平價代替品，通過眼睛及嘴巴經改良後能仿似洋娃娃，擁有嬰兒肥、大眼睛的偶頭，與可前後置景的立體佈景，在有限的文本空間中最大可能地運用木偶操作的靈活性，得以向兒童講述具大量幻想性質且合乎道德教化標準的中西方故事，如《西遊記》、《水仙公主》（白雪公主改篇）、《阿拉丁的故事》等（陳龍廷，1991；吳明德，2005）。

三台官商合資的特色使宰制意識（政治）更容易影主導經營及言論，使電視作為官方意識形態的宣傳工具，觀眾的需求卻是次要。正因教化功能太重，電視開初甚至被認為「無聊」（柯裕棻，2009）。這也是其中布袋戲進入電視時沒能引起轟動的原因之一，電視布袋戲上演教化內容實難吸引習慣「金光閃閃，瑞氣千條」且劇情天馬行空的金光戲的成人觀眾。

與內容相對保守且故事耳熟能詳的傳統戲劇節目對比，電視劇不論是單元或是周播劇集，新編的內容與內台戲每晚千變萬化的劇情相似。電視台自製的劇集自然更付合「未知」的元素，通過「未知」吸引觀眾定時安坐家中收看，三家電視台爾後宛如另類「戲園」，競爭名為「收視」的「票房」。台視開播九天後中午也嘗試把台語話劇《重回懷抱》以舞台獨幕劇的形式搬上螢光幕，同年 11 月 18 日再播出首部國語電視單元劇《浮生若夢》。1963 年播出第一部國語古裝電視劇《鄭成功》，同年播出第一部帶字幕的台語古裝電視劇《吳鳳》，及第一齣以神話為題材的台語古裝劇《公主潭》。中視開播後不久便逢

星期一至六，每晚八點至八點半推出台灣電視史上第一齣八點檔國語連續劇《晶晶》，建立觀眾的收視習慣。華視開播即播出其製作的第一部彩色國語連續劇《大將軍郭子儀》（何貽謀，2002；蔡琰，2004）。

電視劇在中視於 1969 年推出《晶晶》之後競爭進入白熱化。《晶晶》講述名為晶晶的少女尋親的故事，劇情固然精彩，但更重要的在於它開發了本土每日播放的自製連續劇市場，以及培養明星的先河，甚至歌仔戲也以「連續」的方式播出，並讓電視台開始自組歌仔戲團。這讓原本懷疑觀眾對「追劇」是否有持續力的台視推出由小說改篇、稱為「電視小說」的連續劇，後來的華視也加入國語及台語連續劇市場（何貽謀，2002；王聖文等，2015）。以內台戲動輒演上幾十天的經驗而言，只要劇情足夠吸引，有娛樂性及通俗性，觀眾每日「追劇」的興致與動力其實無用置疑。

何貽謀憶及台視與中視在連續劇市場的競爭如何使他招來黃俊雄：

1970 年 3 月 2 日，正是中視國語台語連續劇和歌仔戲「橫行」腰斬台視的時候，虎尾黃俊雄先生家族找來這位大儒俠（史艷文）…我在試看過之後，就決定採用，自那年的 3 月 2 日，在每周一及周五下午播出兩集。後因廣受觀眾歡迎，自 5 月 11 日起，每周一至周五下午二時半至三時半，又連續播出五天，每天一小時…我之所以採取這項舉動，不諱言有業務上的考量，也以連續方式還中視以顏色，還有一種不為人知的潛意識，就是以黃俊雄的布袋戲，來取代權力人士迫使我停播電視國劇……（頁 122）

從放映時間來看，布袋戲其實並非在晚間黃金時段播放，但也很快便進入了與連續劇相似的每日播出形態。除了從電影布袋戲中得到拍攝經驗，內台連本戲的演出方式更為黃俊雄打下良好的編劇及即興基礎，可進行長期且持續的創作。黃俊雄雖未演過廣播布袋戲，但與 1960 年代在廣播布袋戲成績不俗的黃三雄及鄭壹雄皆師出同門。三人之間的關係並非指他們必然經過什麼深刻的經

驗交換、或者是誰影響了誰，而是他們習得且應用的是一套類似的劇情架構，重點是他們都克服了演出載體在演出時長上的差異，能調節伏筆、高潮或懸念等各種具強烈戲劇張力的情節，三人才會各自在廣播與電視中取得成功。

二、黃俊雄電視布袋戲的興盛

黃俊雄電視布袋戲的成就至今讓人津津樂道。《雲州大儒俠》創下「兒童逃學、農人廢耕」只為回家看電視、學生把「史艷文」當作民族英雄寫進作文等社會事實或流言都證明黃俊雄的成功（呂理政，1995；陳龍廷，2007；葉亦嚴，2014）。史艷文、藏鏡人、黑白郎君、劉三等布袋戲角色不但街知巷聞，這些人物更融入現實生活至今，例如以「藏鏡人」形容幕後黑手；「轟動武林，驚動萬教」等口白流傳；從「孝女白瓊（琴）」衍生出影響殯葬業的代哭文化。

《雲州大儒俠》引起的哄動讓中視很快察覺電視布袋戲市場，邀請新興閣鍾任壁、新莊許王、進興閣廖英啟等人在相約時段上演《小神童李三保救世記》、《金簫客》、《千面遊俠》等爭奪收視。然而這些戲園的一方霸主們在電視上卻不敵黃俊雄。

其中因為布袋戲活戲的表演模式卻使布袋戲藝人與電視工作者的磨合不如預期順利。何貽謀（2002）引入京劇及歌仔戲時便發現電視化或電影化的問題，除了服裝、道具、佈景、燈光、聲音追求更寫實的要求，因為現場直播不容出錯的特點，正式放映前需要約三次的採排：演員間預排計算時間、攝影棚內加入攝影機的預排、模仿正式播出的排練，最後才到正式播放。電視從業人員亦有意借電視這一媒介與舞台劇作出區別，因此導演需要提供劇本、分鏡表，在場攝影師、燈光師也要事先了解佈景及演員走位（蔡琰，2004）。這些程序卻挑戰了部分布袋戲演師的權威，黃俊雄拍攝布袋戲電影《西遊記》、《大飛龍》、《大傷殺》，及「世界大木偶歌舞特藝團」的失敗經驗此時成了

他適應電視媒介的優勢（吳明德，2004；陳龍廷，2010）。

台視開始營利後，「官」與「商」在電視事業中共同得到的經濟利益緩和了雙方立場，後來中視與華視開台後，營利也成為其重要目標，娛樂性內容成為主要競爭項目，創作相對自由。陳龍廷（1991）認為布袋戲這個時段的内容較之前豐富，也更具藝術的幻想功能。雖然新聞處及文化局的審核使戲班的劇情只能保持在「武俠」的尺度，但布袋戲在內台「金光式」的改革使其相對容易適應電視對聲光效果表現的需求，兩者皆追求視聽極大化的娛樂效果。與歌仔戲相似，布袋戲庶民文化的性質讓它與京劇不同，聲光效果「電視化」的過程並沒有受掌握話語權的知識份子們太大的阻撓。

觸動知識份子們神經的是某些「不良文化」在電視中出現，他們認為連續劇的內容，特別是晚間電視時段，為了以娛樂性追求收視，內容呈現過多打殺、暴力致使身體殘缺的畫面；低級、色情、下流的表演；怪力亂神、歪曲歷史、違反人倫的內容，當時不論是國語或是台語電視劇皆受到聲討，當中台語節目又因其社會語言地位具於劣勢而首當其衝（蔡琰，2004；吳明德，2005）。

語言是布袋戲被逐出電視的主因，也可說是這一場「官」與「商」爭奪政治意識與娛樂意識下的犧牲品。因為何貽謀（2002）憶及早在1963年，台視已收到方言節目太多，有礙推行國語運動的反映。台視及中視在1971年再次因語言問題及播放內容過於荒誕不經而被檢討。不久華視開台後，受觀眾及廣告客戶利益驅使，加入連續劇之戰後使上述問題更為嚴重，讓文化局不得不發佈緊急措施：

規定自當年十二月份起，三台的台語節目，每天不得超過一小時，並且要分成兩個半小時，一個半小時在白天播出，一個半小時在晚間九時半以後播出。又進一步規定，白天三台的台語節目，不能排在同一個時段重疊，是以其中一台必須每隔兩個月放棄台語節目一次，改播國語節目，按台

視、中視、華視的次序輪流（頁 182）。

由此可見，1970 年代語言問題不完全是電視布袋戲遭禁播的唯一原因，因為政治意識早在電視布袋戲興盛前已借語言干涉電視節目的生產。黃俊雄電視布袋戲節目縱然沒在晚間黃金時段播放、或試圖在《雲州大儒俠》之間插播《三國演義》、《新西遊記》等古典劇目、以國語演出、甚或在戲中內加入「中國強」之類的角色滿足及規避審查需要（吳明德，2005），仍無法掩飾它包羅了方言、荒誕情節、「低等的」民間文化等元素，成為殺雞儆猴的對象，消失在電視螢幕接近八年。

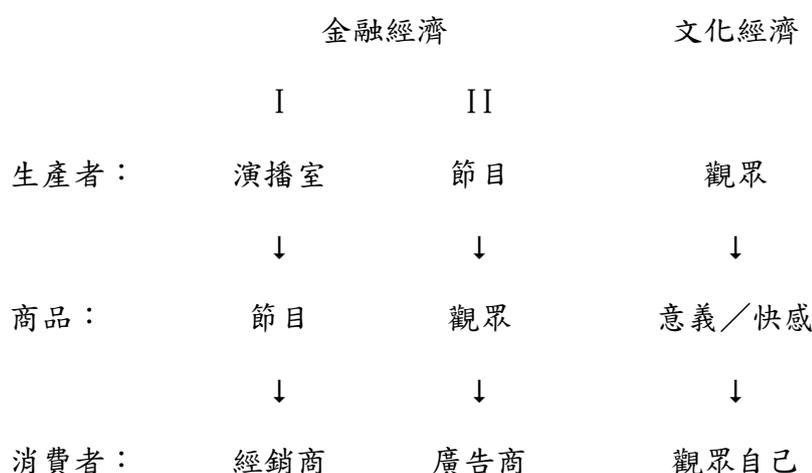
黃俊雄電視布袋戲在 1974 年被踢出局後也不見得電視節目品質有顯著「變好」。蔡琰（2004）指出一直到 1990 年左右，電視劇的內容及制作仍然出現「荒誕」、「猥瑣」、「鄙陋」、「墜落」等問題。因為電視台營運結構留下的內部意識形態競爭，與外部市場競爭問題並沒有解決。電視台只是用其他節目填補電視布袋戲留下的放送時間，以吸收電視布袋戲帶來的收視及廣告收益，要留下該時間段的觀眾，可能也少不了某些「不良文化」。政治意識借語言干涉電視台生產並沒有真正影響資本市場在內的運作，以後廣播電視處成立、廣電法的頒布與修訂，可說是政治意識與資本一輪又一輪的競爭。

三、布袋戲再次進入電視生態

布袋戲能夠在 1982 年解禁再次進入電視，與政治環境，即宰制意識內部動蕩也有關係，本土意識與本土文化萌芽允許布袋戲回到電視之中。黃俊雄用了約 4 年時間在電視創下了一個世代記憶的傳奇，也讓三台得到批准後，率先邀請黃俊雄、其家族及其傳承相關的表演者有限度地演出，「霹靂」品牌逐漸蘊生。吳明德（2005）詳細討論布袋戲於 1982 年強勢回到三台，到 1989 年黯然「自願」離場的過程及四個主要原因：第一，打歌及置入性行銷過多，甚至影

響故事完整性；第二，故事大同小異，演戲人搜索枯腸；第三，年輕觀眾的語言障礙；第四，新聞局的審查機制使演出變得乏味。

這四項原因皆圍繞了一個問題：節目收視，影響收視的原因包括了宰制的力量以及觀眾本身。在這裡我們可以發現「宰制」一字不再只代表政治力量，也包括資本在當中的運作，可以說這個階段的電視內部官方與資本原來意識上的對立已經逐漸消弭並達成某種的和諧，與之相對的是大眾的力量。John Fiske（王曉珏與宋偉杰譯，2001）如此說明電視節目作為文化商品時生產的價值：



演播室生產出一種商品，即某一個節目，把它賣給經銷商，如廣播公司或有線電視網，以謀求利潤。對所有商品而言，這都是一種簡單的金融交換…一個電視節目的經濟功能，並未在它售出之後即告完成，因為在它被消費的時候，它又轉變成一個生產者。它產生出來的是一批觀眾，然後，這批觀眾又賣給了廣告商（頁 32）。

在文化經濟中，流通過程並非貨幣的周轉，而是意義和快感的傳播…原來的商品…變成了一個文本，一種具有潛在意義和快感的話語結構，這一話語結構形成了大眾文化的重要資源…所謂的"資源"一詞，既指符號學資源或文化資源，也指物質資源…大眾文化的創造力與其說在於商品的生產，不如說在於對工業商品的生產性使用（頁 33-34）。

簡言之，「金融經濟」關心的是電視台在資本主義市場的運行中，怎樣通過廣告、節目銷售、收視追求利潤最大化，當中節目（文本）與觀眾都成為「商品」的一部分，讓電視台在市場上有更大的議價能力。而「文化經濟」關注觀眾（消費者）如何在消費中創造和再創造商品的文化價值、意義，他們把商品原有的那些宰制力量的意識型態通過規避、僭越、抵抗等方式建構自己的意義／快感。

這兩種經濟互相影響電視布袋戲的生產。「黃俊雄」這一個招牌引起的文化現象引來了巨大的商業利益，讓電視台加強壓榨這個文化現象可以帶來的利潤，從而影響了文本的創作及呈現方式。

但是電視布袋戲在 1970-1974 年同樣利用打歌及置入性行銷等方式創造其「金融經濟」，為何當時未有讓觀眾如此快速流失？也許是因為當時屬於宰制一方的政治力量在整體社會中過於強大，以使資本及觀眾都可以通過播放／觀看電視布袋戲抵抗社會秩序及宰制力量，滿足他們的文化需要。正如黃海岱自述他在皇民化運動時期會偷偷演出傳統戲，又或在日本警察在場時用日文唱西皮唱腔（邱坤良，2007）。這是一種明顯的大眾與權力集團的對立，那些「偷偷」、「用日文唱西皮」提供了大眾違反「禁忌」、玩弄權力階層的快感。電視布袋戲第一次在電視播出的時期同樣生產類似的快感：高雅／民間文化的對立、台語日漸緊縮的使用空間、電視從業人員面對的壓力、史艷文代表的社會正義等。不否認電視布袋戲當中亦存在某些合乎社會秩序或意識形態的元素，但大眾仍舊可以從中生產自己的文化需要。

然而在 1982-1989 這一時期，主要代表「金融經濟」的資本（包括電視台與電視布袋戲創作團隊）為了盈利影響電視布袋戲內容生產時，它的內部結構與權力集團逐漸融合，更大地壓縮了「文化經濟」的生存空間。權力集團也沒有放過對電視布袋戲的監管，先是原本導致電視布袋戲消失螢幕的語言問題對社會作出了不可逆轉的改變，台語片市場的觀眾逐漸流失，後是要求內容上合付

那個年代的「政治正確」。兩者讓這時期的布袋戲失去了大眾曾經能從中生產的快感，難以讓他們繼續消費。

這不代表電視其他節目能完全規避權力集團在內容生產上的影響。政治意識規勸最能發揮作用的一次也許是中視於 1980 年代開始推行的「淨化節目」運動，他們放棄盲目追求收視率及盈收的行為，在黃金時段以知識、社教、新聞類節目取代連續劇，退出三台在連續劇上的惡性競爭，為配合政府改善社會風氣措施，執行演員不奇裝異服、不珠光寶氣、不袒胸露背、不演胡鬧無聊戲劇等「八不」要求（曾吉賢等，2020）。

中視在「淨化節目」運動期間為了減自製節目布帶來的負擔引入其他外購節目時，1982 年引入香港無視電視製作的港劇〈楚留香〉造成了非常轟動的收視率。筆者難以用一家之言說明〈楚留香〉文化經濟上的表現，可能是對古龍筆下那個武俠世界的嚮往、可能蘊含對當時國內連續劇的不滿情緒、也可能是對外片的追捧……無論如何，〈楚留香〉成功了，更重要的是它引領了三台向鄰近地區外購節目的風潮，特別是香港的古裝武俠劇。正因外購節目過於受歡迎，反而壓縮了本土電視工業，新聞局遂在 1984 年下令禁演港劇，三台亦停止播放外購連續劇，但本土電視工廠在那之後複製了港劇模式，創作類似的連續劇（蔡琰，2004；曾吉賢等，2020）。

可以說從港劇反映的金融經濟導致了台式武俠的生產，台式武俠的內容除了繼承港劇的文化經濟，也包含一種創作者及觀眾對於「禁止港劇」的抵抗。台式武俠說明了觀眾對於類似內容的需求，蔡琰（2004）提到了一項重要的抵抗行為：「…港劇與日本劇已經透過錄影帶業竄行全台（頁 179）。」這也成為布袋戲新的出路。

四、錄影帶市場作為布袋戲新的放映媒介

錄影機與錄影帶早就存在於電影、電視台、商用市場之中，但它成為家庭

用品、流通到一般市民之手卻要等到 1980 年代中，與此同時，廣播事業也迎來第四台的競爭，而大眾正是通過這兩種遊走在法網外的渠道抵抗宰制意識。

家用的影音紀錄工具也是從聲音先開始。Sony 早在發表那一款為現代人娛樂帶來革命性改變的卡式帶隨身聽 Walkman 前，已涉足影音用具微型化的事業（葉郎，2023）：

先前替他們的電器王朝打下基礎的產品——錄音機，正是把廣播電臺用的磁帶錄音系統微型化改良而來的代表作。而索尼的家用錄影系統 Betamax 則改良自廣受電視業歡迎的專業用 VTR 系統 U-matic，再進一步微型化而來（頁 39）。

從 Betamax 推出時的廣告可見，它提供讓家庭觀眾錄下及回放他們錯過的電視節目的功能，也就是說讓家庭觀眾可以不經允許拷貝並保存電視節目。Betamax 在跟日本 JVC 公司於 1976 年推出的錄影帶格式 VHS（Video Home System）展開一場錄影帶格式戰前，最先面對的是來自好萊塢等影視企業的阻撓，葉郎（2023）指出主要原因有三。第一，未經許可的錄影正作侵犯著作權，而早在家用錄影機面世之前，影視產品發行商其實不主張讓觀眾「擁有」一部影片。當然這並不代表他們沒有察覺家用娛樂市場的潛力，相反他們已投入數百萬美元研發類似產品，正是家用影音市場再下一階段的產品：光碟，這也是第二個反對原因。第三，錄影節目賦予大眾「跳過廣告」的權力，直接影響電視台經營模式。因此 Betamax 的推出受到多方圍堵，只是在圍堵成功前，無論是 Betamax 還是 VHS，都已站穩家用娛樂市場的陣腳。當法院首次宣判錄影機違法時，直接激起大眾反對。

我們也許可以從影視產品發行商對錄影帶的恐懼來討論錄影帶如何影響他們與大眾在影視產品掌控權的鬥爭，特別是權力集團將失去控制大眾的能力，不難發現除了第二點，著作權及廣告效益是針對觀眾。

著作權禁止觀眾或有心人士把作品二次傳播營利，影視作品的放映權牢牢掌握在發行商手中，掌控觀眾的娛樂活動及電影行業的營利空間。著作權除了對版權持有人造成損失，另一方面也代表一種傳播訊息／內容權力的缺失。詹慶生（2011）分析電影娛樂製作時受到層層的社會控制：

針對生產／制作環節的控制屬於硬控制、直接控制和制度化控制的範疇。其中，媒介制度作為一種制度化的政治經濟背景，決定了行政／行業控制的基本模式，以及生產主體自我控制的基本形態。生產主體的自我控制具有多重屬性：它既對電影生產構成直接控制，又受到來自媒介制度、行政／行業控制的直接影響，以及傳播系統的反饋影響（頁 64）。

並非說全部的影視作品都受社會控制，畢竟拍攝用的底片某部分早已在 1923 年以家用的名義進入業餘者市場，但這類型影片較少進入電影院（台灣歷史影像資料庫，2024），若它們要進入公領域，自然又會在傳播階段進入媒介制度。然而家用錄影系統有所不同，它雖在私領域流通，但這個私領域的範圍遠比 1920 年代龐大，且每個人，只要他擁有這樣一套錄影系統，都可以成為生產者。即是說，母片本身於不受控制的私領域中生產，再流通在以家庭為基礎的私領域之中，無論生產還是傳播都無法受行政／行業以及法律的硬控制及制度化控制。

廣告效益的問題不但直接影響影視產品的「金融經濟」，另一方面也透露了一個明顯的事實——行業非常清楚廣告內容是不受歡迎的。假設廣告受歡迎，觀眾自然不會產生跳過的念頭，也不會影響電視台經營，正因為廣告是強行加諸在觀眾身上，「跳過」才会有掌握權力的含意。同時，電視台對於廣告投放的議價能力來自收視率，錄影帶的功能讓電視台的監察失去一部份效用，也讓他們無法掌控觀眾的娛樂時間並從中創造收益。

簡而言之，錄影帶給予觀眾選擇內容與時間的權力，這正與布袋戲的生存

息息相關，讓電視布袋戲可以再次為觀眾帶來「文化經濟」。剛回到電視台的布袋戲仍然受到媒介製度及行政／行業的控制，我們也許可以從錄影帶市場流通的內容形式思考為何電視布袋戲願意進入這個新興的媒體。

黃俊雄電視布袋戲在 1970 年代播出持續受到干擾時一度想要投入錄影帶市場，可惜當時台灣市場仍未準備好。但 1982 年回歸電視時，他已建設自己的電視錄影棚，可以自己生產，而台灣錄影帶市場亦在 1980 年代前半逐漸成型，亦有其他媒體從業者瞄準這個機遇，邀請黃俊雄再次踏足錄影帶市場。錄影帶市場的生產與流通皆可以在不受社會權力監管下進行，因此它所販售的難免包含一些宰制權力不願公眾接收的內容。未必會進入過於極端的反社會內容，可能是較為輕微的、不合乎審查、道德的、禁忌的影片。也就是那些無法進入宰制權力掌權的大氣電波的內容就會經由錄影帶流通，這幾乎是全球錄影帶市場的共同現象，而台灣 1980 年代的社會政治環境就包括被禁播的港劇、日劇、日本摔角、色情影片、歌廳秀（葉郎，2023）。

吳明德（2005）提及 1985 年黃氏昆仲製作的第五部冠以「霹靂」二字的電視布袋戲《霹靂真象》就遭到新聞局強制停播；黃文擇亦提及不僅僅是在中視播放《霹靂真象》，新聞局也因為恐怕布袋戲怪力亂神的內容會為社會帶來不好的風俗影響而召見三台布袋戲製作人（許麗玉，2001）。不能說審查是令布袋戲再次退出的唯一／主要原因，只是它必然是最明顯且最為強大的勢力，因為廣告（如打歌）影響電視布袋戲的內容，但審查影響內容的同時更能扼殺播放權。

與之相對的錄影帶市場因為不需要先把內容送審²，所以更為發揮金光戲承傳下的天馬行空的內容、刺激的感官享受，霹靂布袋戲的內容才能產生屬於大眾的快感（葉郎，2022）：

² 錄影帶市場並非完全的法外之地，只是新聞局頒布的《免送審錄影帶節目類型》把布袋戲歸類到免送審的傳統戲曲節目，讓霹靂布袋戲可藉此為名義避開審查機制更自由地創作（吳明德，2005）。至今在霹靂布袋戲碟片的封面上仍印有「傳統戲劇類免送審」字句。

…因為我們沒什麼禁忌，什麼都敢講，什麼都敢做，內容就很接地氣，甚至包含開一些含蓄的黃腔。我們演的搞不好就是觀眾心裡想的，只是之前沒有人幫我講出來而已…

後來網路時代來臨，就變成只要你想看幾乎什麼都看得到，不管是翻牆啊盜版之類的方法都有。現在這些內容根本不稀罕，可是以前是農業社會，觀眾看到這種布袋戲的表演就覺得很新鮮，覺得「他們怎麼敢講」（頁28）。

影片因為多了「出租」帶來的利潤／代價，創作者與觀眾可以稍為擺脫經銷商及廣告商對內容的控制。吳明德（2005）便指出黃氏昆仲在正式脫離公共電視頻道前，把曾經在中視播放過的八部「霹靂」劇集重新剪接，主要剪去中間的廣告及為人詬病的打歌內容，並把受播出時間限制而只有三十分鐘一集的劇情連接起來。即使是已經播放過的內容，也受到不俗的回響，更賦予黃氏昆仲進入錄影帶市場的信心。他提及「霹靂」系列能在1980年代的錄影帶市場混得如魚得水的其他原因包括著作權法的推行。

有趣的是，錄影帶市場與著作權法是台灣媒體史與國際接洽的其中一環，而著作權法至今讓霹靂布袋戲在發展時受保護。葉郎（2023）說明 Betamax 與美國影視大亨們之戰的重點是錄影帶拷貝並產生盜版的原罪，以及美國正在投資研發鐳射光碟。錄影帶在台灣衍生了「MTV 包廂」這項獨有的娛樂產業。MTV 包廂可說是錄影帶店的變形，在1980年代中的台灣遍地開花為顧客提供獨立包廂現場看錄影帶，而當時有名的 MTV 業者更引入可算是初代鐳射光碟的 LD，提供比錄影帶品質更好的好萊塢、日本等國外電影——當然多數都是盜版，自然被美國影視大亨們視為眼中釘，更要在這種商業模式傳入其他國家前將其扼殺：

一九八八年好萊塢強大的遊說力量促使美國貿易法通過修訂，授權給美國總統可以對於智慧財產權保護不力的國家動用《貿易法》三〇一條款進行貿易制裁…眼看貿易制裁就在看前，行政院只能手忙腳亂地將整本重寫的《中華民國著作權法》趕緊送進立法院裡…（頁 114-115）

我們意外地看到宰制意識內部的不穩，特別是資本與政治意識的合謀、國際政治關係架構的存在，而歸根究柢，他們都是想控制大眾意義的流通。既然著作權法針對儲存媒體而來，為何對霹靂布袋戲還能使用錄影帶一段時間？

黃強華（葉郎，2022）提及時間一直是錄影帶在拷貝生產盜版是難以突破的技術難關，因此面對追劇心切的戲迷，錄影帶店難以在短時間內生產足夠的盜版錄影帶，直到 VCD 及 DVD 兩個影片載體，以及最終網路的出現，這些載體放映媒體一定程度上影響霹靂布袋戲的發售及發行通路，但更多且嚴重地影響錄影帶行業、甚至是影音出租行業本身。

放在霹靂布袋戲的生產過程中，各方面都受著作權法影響，而霹靂布袋戲的影片本身作為「原創商品」也受到著作權法保護。除了法律效力，還有道德感召，才讓「霹靂布袋戲」、「素還真」能夠成為可持續營運的品牌。

被納入宰制權力的保護傘下的代價自然要遵守某些規則，在《免送審錄影帶節目類型》的灰色地帶下，比起政治力量，他們更多可能會受生產主體的自我約束、市場反饋等軟性控制手段。那麼霹靂布袋戲是完全服膺於宰制權力決定的遊戲規則，還是仍舊從中尋找著可以與觀眾一同反抗權力的快感？由於霹靂布袋戲展演是演戲人內部循序漸進、多次實驗後才確立的某種表演形式，因此筆者將嘗試把放映媒體的演進結合霹靂布袋戲作為企業的發展歷程，嘗試以一些被公開承認的資訊、事件作為節點繼續說明他們與權力、與大眾分分合合的過程。

第三節 霹靂布袋戲設置「電影化」的概念

布袋戲在 1982 年解禁再次進入電視後，台視率先向黃俊雄遞出橄欖枝；華視先是陸續邀請黃俊雄的徒弟洪連生、「新錦園」劉勝平、黃俊雄之子黃文耀演出；中視則陸續邀請黃俊雄弟弟黃俊郎、知名編劇家陳明華與各派演師、黃俊雄之子黃文擇演出。三台的布袋戲時段在後期都交由黃氏昆仲處理，甚至三台節目皆有黃文擇的影子，因為是一家人，甚至出現過要找三台節目負責人，結果找到了同一人的逸事（許麗玉，2001）。

黃俊雄電視布袋戲的表演不僅延續了傳統的風格，在音樂、劇本結構以及視覺呈現等方面有現代化的創新，節目製作中融入創新的敘事手法和拍攝技巧，例如運用鏡頭語言來呈現劇情，結合傳統布袋戲的魅力與當代觀眾的需求，賦予布袋戲新的活力並為布袋戲影視化發展奠定了重要基礎。黃氏昆仲不但繼續父親電視布袋戲的事業，也繼續這份演出經驗，第一部冠以「霹靂」系列二字的《七彩霹靂門》就在 1984 年於中視播出，敲響了屬於「霹靂」的世代。

霹靂布袋戲後期既然退出三台，自然也無法使用三台的攝影工具。早在布袋戲退出三台前，黃俊雄在 1982 年已選址開設「美地塢節目錄製有限公司」並籌組拍攝團隊，吳明德（2005）指出開設攝影棚是為了「先自行錄製好節目，才交予電視台播放，如此更能控制節目品質（頁 203）」，而霹靂布袋戲通過錄影帶市場正式建立起自己的品牌後於 1992 年成立「大霹靂節目錄製有限公司」，其中設立製作部門專職負責節目製作與發行，2000 年前後為拍攝布袋戲電影《聖石傳說》選址興建「埤腳攝影棚」，最後發展成今日俗稱的「土庫片場」（吳明德，2005；葉郎，2022）。

頗像廣播布袋戲的生產方式，只是廣播布袋戲是化繁為簡的過程，電視布袋戲卻是一個化繁為更繁的過程。無論如何，把生產方式牢牢握在自己手中的做法不但給了霹靂布袋戲脫離電視台的底氣，也為建設現時的「霹靂國際多媒

體」鋪路。《霹靂異數》片尾節目錄製一列就寫有「美地塢電視廣播有限公司」；《霹靂英雄戰紀》三部製作一列則寫「霹靂國際多媒體」。

吳明德（2005）指出「霹靂國際多媒體」（前身「大霹靂節目錄製有限公司」）的成立是「讓『霹靂』從一個布袋戲團快速成長為布袋戲企業集團（頁260-261）」。當中「企業」二字象徵霹靂布袋戲的商業性，使其營運不單單只有內容創造，脫離傳統電視台進入錄影帶市場的決定幾乎可說是他們企業化的指標。第一，他們在失去電視台提供的穩定收入，需要自行負擔收視高低對出租率帶來的營收影響。第二他們失去了一個固定的演出「場所」，雖然都是以電視為載體，但觀眾收看免費電視台提供的節目是「被動」的，而觀眾需要租借錄影帶是一個「主動」的行為，因此必須通過戲劇內容提供足夠的誘因讓觀眾養成主動租借行為。

綜觀而言，脫離電視台的霹靂布袋戲需要更大量的資金去生產、製作、銷售，因此除了基本劇集銷售，他們必須把布袋戲內的文化元素或價值轉化為市場產品，以品牌建立、行銷、推廣、財務、管理等多項確保企業可持續性的商業思維。這也許亦是霹靂布袋戲能成為全國第一家上市的文化創意產業公司的起點。

一、國際環境中影片的出租方式

政府授權的電視台頻道終非家庭影視娛樂的終點。第二節已略為解釋布袋戲在電視中受到的阻礙，轉向錄影帶市場發展的經過，但錄影帶市場亦敵不過第四台及碟片的優勢。VCD 與 DVD 分別在 1993 年與 1995 年誕生，它們可以在個人電腦及光碟播放器上播放，並提供標準電視解析度的電影、高品質的音樂（台灣歷史影像資料庫，2024）。我們可以參考家庭放映媒材在美國的更迭，找出從錄影帶出租發展到現時串流平台的過程，再討論在大洋彼岸的霹靂布袋戲是如何應對媒體風潮。

在美國，錄影帶出租在 1980 年代初漸漸從個人或家庭式作坊發展為連鎖店規模，百視達（Blockbuster）在 1985 年橫空出世後以策略化、系統化、企業化的經營模式席捲行業。直到 DVD 問世進一步暴露錄影帶價格高昂、不易維護、倉儲成本等問題，當然還有百視達本身的經營問題，才讓這個神話用了 7 年逐步被推下神壇，同時蘊釀了再下一個影音媒體史的龍頭企業網飛（Netflix）。

無論是著重錄影帶百視達還是 DVD 的網飛，他們最開始的業務都是以租借為主，觀眾買的是出租店提供的服務，而不是影片本身（葉郎，2023）。因此我們不應忽略 DVD 置於錄影帶的那些優勢蠶食的並不僅僅是錄影帶出租市場，而是「出租」兩個字的本身，出租業打破了電影只在一定時間內上映的限制，卻也沒有完全打破，「租」（借）代表了要「還」，同時也沒有滿足觀眾想要擁有一部影片的慾望。「擁有」，並不是指觀眾物理上得到一部影視作品，而是讓觀眾有隨時隨地觀看他們想看的影片的權力，這種權力慾望可說是從電視台限定時間播出、廣告插入、一次性觀看、無法調整影片節點等規限伸延而來。

網飛的發展過程中，貌似來自其他影片租賃企業的威脅比起網路盜版更為嚴重。1997 年 DVD 推出之時，百視達的業務仍如日中天，但各影片製片商對 DVD 這項新的影片播放格式躍躍欲試，想要透過 DVD 確保影片在電影院的票房以及自己對影片著作權的同時，越過百視達控制租賃市場，百視達的失誤決策使其既沒有跟上科技轉型、削弱了自己與影片發行商的議價能力，更把自己擁有巨大舊片數量的市場優勢拱手讓人，這些都反過來成為 Netflix 發家的根本（葉郎，2023）。

Gina Kearing（譚永樂譯，2016）詳細探討了網飛的經營手法如何逐步打造自己的事業王國並改變觀眾觀映模式。網飛在 1997 年創業之初同樣是做影片租賃服務，但相比專注開發實體錄影帶店的百視達，他們把目光移向線上虛擬商店，使用程式完成銷售、訂購、庫存統計等工作，再用郵寄方式把影片送到或從顧客手中回收。DVD 如此新的播放格式，製片商即使能從 DVD 播放器的銷

售量看見商機，前期也只是小額投資，特別是新發行作品上，即便是有，網飛作為初創公司，資金與議價能力皆有一定限制，加上配送方式的繁複性，新發行影片未必能帶來有效收益，讓他們構思出演算法的雛型，引導觀眾對老影片產生興趣，並在網站上建立個性化影片清單。由於主力推銷老電影，加上演算法分散資源，成本價格與需求都不如新影片般高昂且強大，讓 Netflix 發展出訂閱制度，按照訂閱方案，觀眾可以更長久地把影片留在自己手中，重重地打擊百視達或其他租賃商的為讓觀眾盡快歸還影片的滯納金（類似逾期罰款），與觀眾建立良好的客戶關係。網飛與百視達之爭（過程中沃爾瑪及亞馬遜也試圖加入市場）直到 2006 年初仍未完全分出勝負，但這一年，數位影片下載服務已開始投入市場，只是家用寬頻安裝率以及影片下載速度與品質皆未盡人意，製片商轉移擁抱電視機上盒技術，串流功能走進大眾眼中，網飛亦同樣。在前一年，YouTube 正式推出，整合影像與聲音娛樂，讓網飛體會到這種可以免費地下載任何影片到任何觀映裝置上播放程式將是市場未來趨勢，投放資源在建立自家串流媒體的即時傳輸功能。作者在尾聲如此評價網飛的串流服務：

從 2007 年 1 月推出時的一千部影片，成長至四萬五千部影片，並且能傳輸到七百種以上的裝置…網飛讓訂戶相信：要忍受串流影片有限的選項，因為即時傳輸和 Cinematch 演算法等一流技術，將會帶給家庭娛樂更美好的未來…網飛無意將有線電視客戶變為剪線族（cord cutter）時，有線電視產業仍須提高警覺。消費者不滿被有線電視分級計劃所束縛，因為總有幾百個頻道，是他們不會去選擇，也沒有興趣看的，這和百視達容忍「被控制的不滿」似乎很類似（頁 325-326）。

網飛給予的啟示中最為明顯自是家庭影視娛樂數位化的現象，卻又不代表實體租借市場已完全崩塌（除了錄影帶真的已退出市場）。我們當然不能否定實體放映媒材的沒落，但也不能否定某些影迷直到 2023 年仍是實體光碟的忠實

支持者，因為 DVD 很多時候也包含某些數位媒體未能提供的附加內容，例如「製作花絮」、「未剪輯版」、導演訪談等（林玉鵬及蔡蕙如，2023）。DVD 亦包括對蒐集實體媒介渴望網飛等串流平台與製片商洽商影片上架時，製片商都希望在電影院新上映的電影到上架網飛之間保留一段販售光碟的時間（譚永樂譯，2016），上架網飛後也並非把著作權交到 Netflix 手中，版權到期時一樣會下架。可以說網飛等串流平台只是延長電影在「架」上的壽命，觀眾在真實與虛擬之間都沒達到上文對「擁有」一部影片的討論。

另外是關於盜版行為的迷思，那並非完全出於某種「貪便宜」的心思（譚永樂譯，2016）：

2001 年夏季，安提奧科（百視達的執行長）注意到一個位於加州的聯邦法庭，以侵犯音樂創作者和唱片公司版權為由，關閉了「點對點」（peer-to-peer）音樂共享網站 Napster，讓數位化內容的命運更加撲朔迷離。

消費者對於侵權訴訟和美國第九巡迴上訴法院後續裁決的反應，在整個好萊塢激起了恐懼的漣漪。這些訴訟促使數千萬個憤怒的消費者湧入影片共同網站，換成盜版檔以示抗議。這是第一次公開的群眾抗爭，抗爭的對象正是試圖牢牢把持數位版權的公司。

製片商意識到，高速上網和隨時隨地使用數位內容的消費者需求，將導致電影盜版行為空前興盛——除非出現某種合法的替代選項……（頁 108）

從上述案例可見，消費者不滿的是多次以借版權或著作權為由，扼殺他們收藏影片、建立自己的影片資料庫的權力，他們並不拒絕以合法的方式擁有影片。從膠片時代起，收藏如同犯罪一樣；錄影帶時期先是對 Betamax 的圍堵，後來是極高價的 VHS；DVD 時期，由於原材料成本降低，以及已被百視達壟斷的租賃市場，他們開始嘗試直接銷售 DVD，試圖越過已經成熟的出租業；而最新的網絡傳輸科技又使他們感到威脅。不過這種威脅是可以用合法方式解除，

百視達在 2000 年嘗試洽談機上盒的合作，卻因百視達本身業務未足以迎合數位市場，讓網飛後來居上。

2008 年初，網飛已經與機上盒、甚至 Microsoft 的 Xbox、Sony 的 PlayStation 達成了串流合作的關係，消費者按次付費的方式把已傳輸到網絡的訊號用二十秒左右下載，便可成功下載並投放到自家螢幕上。市場對這項技術接受度良好，YouTube、亞馬遜、iTunes 不久後亦加入市場（譚永樂譯，2016）：

在哈斯汀³看來，網飛、臉書、YouTube 是網路世代的先驅。他所想的是個性化與可攜式的應用，其特徵是透過社群網路分享和推廣內容，取代充斥在有線電視、衛星電視和通訊設備的影片產品中、有特定程式的標準頻道網路。哈斯汀及團隊把電纜束看成「現代的唱片合輯」，可將影片各段拆開來，賣給消費者，類似 iTunes（頁 304）。

美國市場與台灣市場環境及發展自有不同，但不應忽略網路的即時性正在漸漸收窄各國消費者行為的差異。當美國的消費者正合法地熟悉串流功能時，這樣的商機以另一種非法／試驗性的模式出現在其他國家的可能性激增，也有機會成為了我們對盜版的認知。而網飛在 2011 年業務開始擴張至加拿大、墨西哥地區，並且只提供串流平台服務，預視到的是 DVD 消亡，因此亦有把其創業之本的 DVD 租借服務在美國本土從網飛當時的業務分割開去的意圖（譚永樂譯，2016）。

不論業務分割成功或失敗，筆者注意到，網飛公開這個消息時使用的平台居然是 YouTube。比起類似唱片公司或電影製片商再一次為 YouTube 等線上影音平台產生的盜版恐懼，網飛展示了他的市場觸角，觀眾需要透過網路、不需要下載、可在多裝置上實現即時觀看的影音平台，YouTube 平台以大眾提供的

³ 網飛的共同創辦人、董事長兼執行長。

內容為主，而網飛是提供電影、電視劇、紀錄片等有版權的專業內容。

二、台灣的影片租借市場與霹靂布袋戲的選擇

台灣影片出租市場也許沒有如同百視達與網飛一樣涇渭分明，不少傳統錄影帶出租店逐步引入 DVD 的資源，而美國製片商們下一階段的合作對象機上盒，台灣的第四台在一定程度上完成了它部分使命。

有線電視、第四台、衛星電視的出現可說是一個意外，最初是為了解決台灣東部因發射台尚未完竣，導致部分地方信號不良的問題，後來是想要看更多三台無法提供的節目（曾吉賢等，2020）：

一位電器行的老闆為了增加電視機銷量，遂在附近山頭架設「同軸電纜」（Coaxial Cable），收集電視訊號後放大再用連線傳送到客戶的電視機。這種用線纜來傳送電視訊號以改善不良地區的系統，便成為台灣「社區共同天線」的雛型。

1977 年基隆一位爆米花小販陳錦池，看到一群人聚集在冰果室觀看日本摔角節目受到啟發，將自己家中錄影帶的節目訊號用線纜傳送到客戶家中的電視，如此客戶就可以在家收看到錄影帶的節目，自稱「第四台」…（頁 16）

可以說社區共同天線加速了第四台的擴散，而資料中亦可看見第四台播放的日本節目當時雖尚未禁播，卻也不是三台會提供的內容，到了國外節目被大量審核、禁播之時，它們進一步成為第四台節目的賣點，同時更可見第四台提供的內容與錄影帶市場的重覆度。政府雖然有意整頓共同天線傳播的內容，但總有業者不願接受約束，他們的存在及他們的支持者訴說着三台獨霸天下，政府不願開放更多電視頻道，電視台缺乏競爭力，節目質素參差不齊，宰制權力

監管過多，有礙節目內容選擇及公共領域形成等各種社會問題。例如 1990 年時期的反對派民進黨建立的「民主台」，播放不利於統治階層的內新聞與議題，也可說明大眾如何藉由第四台打破主流文化及宰制權力的神話。

黃強華（葉郎，2022）如此討論第四台與錄影帶市場的競爭：

第四台對布袋戲的衝擊不大，但對於錄影帶出租店的衝突非常大。因為第四台背後的大集團為了衝擊收視率，很敢花錢買洋片來播放。跟花七、八十元租片比起來，第四台有這麼多片任你無限看，對消費者更划算。

錄影帶店那時候已經不太買得起洋片，因為價格太高，買進來又不一定每一部都是好片…面對第四台看不完的洋片的競爭，錄影帶店幾乎毫無招架之力，第四台因此變成錄影帶店經營的第一波打擊。

等到下一波打擊——網路盜版——出現，錄影帶產業終於應聲倒下…（頁 356-366）

第四台已從「陳錦池」時期的個人、社區經營發展為「集團式」的大範圍傳播，加上因為不受監管，他們是否真的合法地「買」片也成嚴重問題。第四台的節目內容包括：國外節目、院線片、股市分析、色情片等，有的內容可以是從錄影帶市場租來拷貝，更可以直接到電影院盜錄（王聖文，2015）。而第四台蓬勃發展的時間節點與政府面對美國《貿易法》三〇一條款的貿易制裁及《著作權法》推行亦有重疊，引來政府強勢打擊。然而不如消滅 MTV 包廂般順利，第四台可說是無法澈底根除，也說明了公眾對更多電視頻道的需求。在《貿易法》及國內呼聲的壓力下，政府於 1993 年訂定《有線電視法》，承認第四台業者合法性同時將其放送內容納入規管之中。雖說第四台合法亦使其開始受宰制權力的監管，但不應忽略戒嚴結束讓社會及傳媒都得到更自由說話及發表空間，也代表了宰制權力／硬控制的鬆動。

霹靂布袋戲於 1995 年購買有線電視頻道 U52，成立「霹靂衛星電視台」

（現時改名為霹靂台灣台）讓他們正式擁有一個以布袋戲為主的傳播渠道。這個決定亦出自於黃氏昆仲對當時家家戶戶都裝有有線電視的觀察，認為有線電視不但有機會帶來新觀眾，其普及性與傳播性亦有效推廣品牌（張瓊慧，2003）。假如我們搜尋霹靂台灣台的節目表，不難發現霹靂週播劇系列相關節目都備注為「重播」，這個用字並不是建基於觀眾觀看的次數，除了因為放映的節目並非最新系列外，更重要是劇集的「首播」都不發生在霹靂台灣台之中，而是消費者選擇的觀影工具中。

就電視頻道經營者的立場來看，第四台、數位化、機上盒最主要的任務都是提供更多元的節目內容，以足不出戶且免費為噱頭，擊敗需要出門租借且有逾期罰款的實體出租行業，如同 Netflix 開闢市業的方向。第四台保留了傳統電視上節目表與廣告的編排，這一點卻不合乎機上盒讓觀眾「自選」的功能，與機上盒終究沒站在相同賽道上。直到 2010 年代前，台灣社會的機上盒主要用於過渡類比電視與數位電視，與美國製片商們擁抱的機上盒影片傳輸方案尚有一段距離。也許正因適逢高速上網且電影數位化的時代，台灣民眾缺乏一個合法收看電影的渠道，錄影帶店又沒能對科技轉變作出合適的反應，才讓盜版如此猖獗，也讓影片出租業走向滅亡。

霹靂布袋戲在錄影帶、DVD 與第四台時代為何未嚴重受盜版影響？在討論其銷售通路改變前，我們亦可從電視布袋戲的特色出發。第二節曾經以電視劇熱潮討論布袋戲如何以「連續劇」方式播出，可以說正是這樣一集一集出版的方式讓布袋戲與錄影帶店國內外影集生出差異。對於國內外發行商而言，錄影帶／DVD 屬於二次銷售，在一次銷售（電視／電影院）完成前影片都不會以其他媒材發行。我們已知從錄影帶到 DVD，影片拷貝速度已大幅上升，上載到網路後，其他網絡使用者想要拷貝，更是連母帶都不需要，正是這個發行的時間差進一步扼殺影片出租率。但對霹靂布袋戲而言，錄影帶／DVD 反而是他們的一次銷售，觀眾掌控租借及觀看影片的時間，即便是追劇心切的戲迷，從租借到播放，花費的時間未必比網上下載差太多。

面對傳統影片租借市場的崩潰，霹靂布袋戲轉向以便利店作為新的合法銷售通路，這個決定亦開啟了如同「終結滯納金」的方案。霹靂布袋戲 2009 年發行的新聞稿如此說明這個新的租借方式（霹靂布袋戲，2009）：

霹靂震寰宇之刀龍傳說『全家便利商店』出租方式說明：

- 一、請至全家便利商店臨櫃租片，24 小時隨到隨租。
- 二、每片 2 集，租金 120 元，押金 10 元，租期三天兩夜，由出租當日算起。
- 三、租片不需填寫任何個人資料，僅支付押金即可。
- 四、於租期內臨櫃還片，即可退還押金 10 元，逾期不退押金。

即是說觀眾租碟時繳納 130 元即可永久保存劇集，滿足影迷蒐集需求的同時，從另一個角度而言，霹靂布袋戲也可以減少回收及倉儲碟片的資源。這貌似在進行 DVD 銷售，但他們仍強調這是一個租借而非買賣的行為。章忠信（2009）以著作權法解釋當中的差異，指出一般人「購買」一個東西後，便擁有其所有權，可以進行轉賣、散布、出租等二次銷售行為，而霹靂布袋戲與便利商店建立租賃關係是為了在保存影片內容所有權：

著作權法第 59 條之 1 及第 60 條就特別規定，買到著作物的所有權人，可以轉賣或轉租這份著作物，這在學理上稱為「第一次銷售理論(Doctrine of First Sale)」或是「權利耗盡原則(Doctrine of Exhaustion)」。這意思是說，雖然著作人有散布權及出租權，一旦他將特定的著作物賣出，獲得報酬，或是自願將它免費贈送出去，他對這一份特定著作物的散布權或出租權，在第一次賣出或讓出所有權時，就已經耗盡了。此後，這一份特定著作物的所有權勝出，物主可以自由轉賣或是轉租這一份特定著作物，不再會受到著作人散布權或出租權的拘束。

不過「出租」的字眼在 2012 年《霹靂驚鴻之刀劍春秋》推出時，便改為「購片」、「購買」（霹靂布袋戲，2012）。我們難以獲得便利店決定直接從著作人（霹靂布袋戲）購入 DVD 所有權所涉及的商業合約，因此只能推測這個改變的原因。第一，2009 年-2012 年與便利店簽訂的出租授權契約主要是防止影片出租業者從便利店購入 DVD 後作二次銷售，同時，他們必須重新培養戲迷到新銷售地點的習慣。當台灣影音租賃市場進入 2010 年更大幅衰退時，錄影帶出租業者已經不會再對便利店這一銷售通路帶來威脅。第二，考量可能是出於當時未有讓觀眾重溫舊劇集的系統，便利店不會保留過多的劇集存貨，而霹靂衛星台輪播的方式也未必能即時滿足觀眾要求，為避免新／舊觀眾養成在網絡上尋找盜版影片的習慣，因此放寬 DVD 轉賣條款。

然而線上平台的發展趨勢無可避免。不只因為免費，更重要的是其龐大的影片資料庫，讓觀眾足不出戶即可點擊查閱。龍頭企業 YouTube 自然也收獲不少影片版權持有者對 YouTube 內容侵犯其著作權的控訴，而網飛所創立的訂閱制度成為 YouTube 其中一個與製片商共同獲利的方案。「Watch Whatever Whenever」可說是每個消費者共同的希望（葉郎，2023），這對於霹靂布袋戲的影響是否日漸擴大？也許從他們在 2014 年把音樂原聲帶數位化上載至 KKBOX、myMusic、iTunes 等音樂平台已可見端倪（霹靂布袋戲，2014）。但影片銷售依舊是他們主要收入來源，在台灣串流平台前景尚未明、作為製片商對盜版及線上服務應有的恐懼，他們 2016 年在 YouTube 開設付費頻道「霹靂院線台」，觀眾付費訂閱後，頻道將每月提供一部完整的舊劇集，只是頻道在 2017 年便因 YouTube 有意建立新的訂閱服務而停止運作。霹靂布袋戲最大的收入來源仍是每週更新的新劇，至此，他們對網路盜版尚未有很好的應對方式。

2016 年同樣是台日合拍作品《東離劍遊紀》上映的一年，作為合拍作品，其受眾最基本自是台日雙方，而日本動畫發行方式除了傳統電視台，也包括網路電視平台及串流平台，例如日本本土影片分享網站 Niconico、或現時 Disney+

的前身，由多家製片商共同持有的串流平台 Hulu。《東離劍遊紀》的成功也許給予霹靂布袋戲線上發行的信心。他們期後再次嘗試以自家獨立創作劇集擁抱影片串流平台且引起轟動的一次大概是 2018 年在 Twitch 舉辦直播馬拉松。從 1999 年出版的《霹靂雷霆》24 小時不間斷地播放到 2017 年出版的《霹靂天命之戰禍邪神》。該次直播活動最高同時在線人數高達 8000，這個數字除了證明串流平台的可能性，亦成為 2019 年《刀說異數》登上網飛的議價能力之一。

《刀說異數》其實不僅僅在網飛發行，本土的中華電信 MOD、台灣大哥 myVideo、遠傳電信 FriDay 皆有上線，主要以單片模式購買 48 小時觀看時間或價錢略高一點的下載模式。同年年底，FriDay 亦與霹靂布袋戲簽約上架當時最新檔的正劇《霹靂俠峰》，後期也上架大量舊劇集，有單次付費、月租及單片續租三種形式。

或許是感受到串流平台這不可逆的趨勢、或許是因為受串流平台上架相關版權合約限制、或許是與成立「霹靂台灣台」類似，希望擁有一個專門播放電視布袋戲的線上平台。霹靂布袋戲在 2020 年上架「PILI 線上看」，除了劇集，亦包括音樂原聲帶專輯、新春特別節目、布袋戲電影、霹靂電視台的節目回顧，後期加入日本動畫等資源，希望除了作為布袋戲觀看平台，亦可在串流平台市場中分一杯羹。訂閱制度主要以「可否觀看每週最新的週播劇」為分界，訂閱者可通過電視、電腦、手機、平板、機上盒登入，一個帳號可同時登入最多 4 個裝置。銷售及宣傳上，訂閱「PILI 線上看」定時有抽獎活動，觀眾參加霹靂布袋戲線下活動或購買聯名商品皆有機會獲得七日體驗卷。需要注意的是，霹靂布袋戲並沒有完全捨棄線下銷售，實體光碟消費者購買當週光碟時，偶爾會得到海報、文娛用品等贈品。這或許是考慮到觀眾的消費習慣，也代表實體光碟市場並未完全消失。

也許有人會覺得霹靂布袋戲在 2020 年才發表自己的影音平台，在數位化路程上慢了一拍，但我們仍不該忽視新科技涉及的龐大投資。網飛初創時的為建立演算法的雛形，除了程式員，也需要數學家等人才輔助；2006-2009 年推出百

萬美元獎金的「網飛獎」，藉比賽尋找能優化其線上系統及打造即時串流平台的團隊（譚永樂譯，2016）。而霹靂布袋戲是以製作電視布袋戲為主的企業，並非科創公司，因此從內容、特別是視覺內容討論霹靂布袋戲的改革或投資可能更為合適。

三、布袋戲影視化的嘗試

蔡琰（2004）曾經尚在電視只有直播的時期，台視節目製作者為了讓電影劇與舞台劇可作出更好的區分，他們嘗試走出攝影棚，「無疑地是提高電視劇水準的必經之道，因為，不如此，無從使電視劇步向電影化（168）」。為何電視劇外景與電影化扯上關係？也許是「真實」有關，這一點我們將在第五章更詳細探討「真實性」在戲劇及觀眾審美中演變。那麼對電視布袋戲而言，外景是否他們從電視劇步向電影的必需條件？

黃俊雄電視布袋戲時期亦曾嘗試實景拍攝，1973年拍攝《新濟公傳》時，一段大鵬鳥與巨人的水戰中，他們專門到三峽取景，為更真實地呈現巨人掀翻船時船員（戲偶）神色，操偶師需潛入水底工作（陳龍廷，1991）。霹靂布袋戲自立門戶後，首次涉及實境拍攝的電視布袋戲應是1995年作為「霹靂」系列外傳的《黑河戰記》。接下來會發現，很多時候霹靂布袋戲一些新的技術或展演方式會先出現在他們所推出的一些短篇、所謂「正劇」（冠以「霹靂」二字的週播劇）以外的影視作品。它們剛開始未必全是短線投資，無論成功與否，它們都可以在盡量不影響霹靂布袋戲主要劇集的情況下先試試市場反應及技術應用，那些經得起市場考驗或打磨的展演方式最終回饋到週播劇之中。

《黑河戰記》的成績算不上亮眼，但它留下的外景拍攝經驗成就了2000年上映的布袋戲電影《聖石傳說》，減輕後者探索新的拍攝形式的負擔（葉郎，2022）：

以前有些爆破場面我們會去魚池裡頭實景拍攝…《黑河戰記》則是把操偶師藏在地溝裡頭拍攝…我們開始思考：有了挖地溝拍攝的經驗之後，是不是可以挑戰在水裡面拍？於是就有了 2000 年的《聖石傳說》這是一口氣挑戰 35 釐米膠卷和實景拍攝的高難度計劃。

《聖石傳說》故事裡頭劍如冰住的地方是在水上，所以我們就跑去魚塢拍…一邊要拿偶，一邊還要閉氣，表演非常困難，一個鏡頭要拍非常久…像這種要挑戰技術極限的事情，我們無法把它變成是常態，最主要原因是沒有人手也沒有時間…（頁 46-47）

《聖石傳說》比起以連續劇出版的《黑河戰記》，即使故事的主要角色大多仍是電視布袋戲中的素還真等人，但它是直接瞄準電影市場，那是否回應了外景對於所謂「電視劇電影化」的重要性及不可逆轉性？事實是直到現在，實景基本上再沒在霹靂布袋戲週播劇或其他劇集計劃中出現。除了人手與時間，以及像是水底表演這種高難度技巧，實景還有與戲偶在大小上的適配度、取景、借景等問題。

電視外景拍攝前一般會有專門職位的人士篩選出合適的拍攝地點，交由導演與編劇實地堪察，決定好拍攝時需要用到的位置、使拍攝地點更合乎劇本要求而需要進行的改動、機位等細節。再向場地持有人提出拍攝請求、簽定合同、道具運輸與建設等一系列前置工作。拍攝過程中更容易受天氣、光線等自然因素影響，更別說若發現有鏡頭需要補拍這種失誤的可能性。也許閱讀賴篁霖（2022）對霹靂布袋戲場景構成過程的研究時會覺得場景生產過程非常複雜，但實際上客製化場景對於霹靂布袋戲這種大河劇而言可能在各方面而言都比現實取景更有優勢。

因為觀眾現在視偶戲中操偶師身影為一種穿崩，因此必須尋找更多方法隱藏操偶師身影同時保留操偶的靈活性。吳明德（2018）討論《聖石傳說》拍攝時指出：

為了能三百六十度立體地呈現電影場景，霹靂在棚內設置地道、在外景地點挖掘壕溝，讓操偶師藏身其中（水景則潛入水中）操偶，首度克服了布袋戲無法「俯角拍攝」的技術限制，讓木偶像人一樣「全身呈現」（電視霹靂的木偶大都呈現腰部以上的畫面，腿部特寫均另行以特製腳拍攝），擴大了木偶的活動範圍，營造出立體的視角效果。當然這樣的技術後來也轉移到霹靂劇集中……（頁 265）

立體視角效果的產生是因為高與低的鏡頭角度可攝錄更深、更遠的背景，也因不自然的視線水平能突出主體、提供衝突感，而水平的鏡頭角度與正常人類視線相似，因此具有自然且穩定的感覺。這些新的感覺也許都是「電影化」中期望產生的藝術效果。

談論「電影化」這一意義未明的詞時，影片院與家用電視放映規格的差異可能是最直接的定義方式，放映器材硬件不同而產生的效果正是吸引觀眾到電影院的一大因素。影像除了畫質，最明顯的自然是因應電影院設備而被拉寬的螢幕比例，舊式電視比為 4:3，而戲院螢幕比例一般為 1.85:1，《聖石傳說》使用 35 釐米膠卷拍攝影響的其中一項視覺觀感也是因此而來。另外是聲音方面，《聖石傳說》使用 5.1 聲道的混音（葉郎，2022）。簡單來說，5.1 聲道（杜比數位環繞音效）是指錄音及播音工具可同時紀錄並呈現前左、前中、前右、後左與後右五個方向的聲音，聆聽者在配備合適的情況下使可享受更真實及有空間感的環繞音效。後來常見的 7.1、全景聲便是進一步加強聲音細節，不同聲道的聲音資訊傳遞至不同方位的揚聲器。

官欣怡（2022）比較 1991 年《霹靂異數》與 2019 年《刀說異數》時指出接近三十年之間，霹靂布袋戲聲效在製作上從線性剪接到非線性剪接，從單聲道到立體聲後對作品整體觀感上的影響。它除了見證霹靂布袋戲自身的設備的改變，其實也代表家庭影音設備的進步，像黃俊雄當年投資 Betamax 的失敗經

驗，也像是 Netflix 瞄準 DVD 市場，革新並非創作者單向輸出，消費者也需跟上科技步伐，這並非創作者能憑一己之力控制的。霹靂布袋戲安身立命的載體終究是電視等家庭影音產品，《聖石傳說》證明他們可以提供電影格式的影音產品，但觀眾不見得能完全享受這些技術。《霹靂英雄戰紀》同理，《刀說異數》除了上架線上影音串流平台，每週亦在威秀影城播出，霹靂布袋戲提供與電影規格同級的作品並非難提。

觀眾更為一目瞭然的自然是畫面內容，《聖石傳說》另一突破在於數位動畫特效之上。吳明德（2018）指出《聖石傳說》中動畫大多用於展示無法真實搭建的魔幻場景中，例如建於岩漿上的吊橋、天空五光十色的變化，動畫於《聖石傳說》的成功讓霹靂布袋戲的故事背景可進一步往魔幻方向發展，打鬥上也更加「金光」，讓上天入地、劍氣縱橫的特效場面不再流於口白之中。武打場面的特效並非從《聖石傳說》開始，但過往的特效並非由電腦繪製，效果未必能達到預期，但無疑電腦與布袋戲的結合受到觀眾青睞（葉郎，2022）。

霹靂布袋戲逐漸走向奇幻武俠與動畫特效也許脫離不了關係，與《聖石傳說》時期相近的有 2000 年出版的《火爆球王》及跟漫畫家黃玉郎合作於 2001 年推出的《天子傳奇》，分別嘗試了新的故事模式及特效技術。《火爆球王》的故事以現代末世、科幻為背景，融入球類比賽；《天子傳奇》以周武王姬發伐商為根基，加入《封神榜》及大量虛構的神魔之力。兩部作品並未獲如預期的市場反應，因此很快便腰斬，但腰斬原因貌似並不全是現代化的戲偶與電腦特效問題。我們不難發現 2003 年推出的「正劇」《霹靂九皇座》便是與外星人、吸血鬼、驅魔人相關的故事，而動畫特效至今仍是霹靂布袋戲武戲中不可或缺的部份，他們也從拍攝《聖石傳說》之時慢慢建立負責動畫的後製組。

對電腦特技、動畫在布袋戲應用中的進一步探索要數順應 2009 年起的 3D 電影風潮而生，於 2015 年上映的 3D 布袋戲電影《奇人密碼》。吳明德（2018）詳細討論《奇人密碼》未達預期收益的原因，但不否定霹靂布袋戲拍攝技術上的變革：「《奇人密碼——古羅布之謎》紮實的製作過程，下苦功克服層層的技

術困難…未來還可運用於霹靂劇集的拍製上，提升影片畫質的水準…（頁 331）。為將 3D 技術應用在布袋戲中，與各家企業合作舉辦「霹靂 3D 立體劇場」，更請來好萊塢專家指導 3D 偶戲拍攝，過程中習得的拍攝技巧及衍生專門負責動畫的子公司「大畫電影文化股份有限公司」，其技術應用到後來 2016 年台日合拍的《東離劍遊紀》、《刀說異數》中（葉郎，2022）。

當然，這林林總總計劃的首要目的絕對不僅僅為了提升製作技術，而是營利、打開本土或國際市場，其失敗的原因可以是劇本、行銷、多人配音問題，但鮮少有對「影像」本身的質疑。可能至今金光戲仍因其劇本及展演方式為人詬病，對於「霹靂布袋戲」，在品牌多年的營運下，亦也許正是因為電視甚或電影這個載體，對霹靂布袋戲的評價貌似已經脫離了對布袋戲「金光」或「古典」的二分法中，反而會以其他電視與電影作品與霹靂布袋戲作比，試圖尋找「布袋戲」藝術性質存在的痕跡。

四、霹靂布袋戲商業化的拓展與文化價值

霹靂布袋戲得以營運四十多年，商業是它的本質，通過把影視作品商品化獲取資金再投資回影視作品之中方可保持電視布袋戲的活力。黃強華一直希望把霹靂布袋戲打造成東方好萊塢及迪士尼（葉郎，2022）。除了成為如同好萊塢一樣的電影夢工場，也可窺見好萊塢市場策略在其商業模式中的相似之處，特別是焦素娥（2003）提及好萊塢初期的市場策略包括製作高投入的「大片」、奠定類型片方針、及明星效應。

對霹靂布袋戲而言，其週播系列作品以武俠與奇幻為主，融入武功、劍與魔法的元素，描述正反英雄之間、與超自然力量之間的冒險、鬥爭。過程中激烈的武打動作、物理衝突、追逐、大型的破壞性場面、爆炸、特技等動作電影常見元素都可從中尋得，隨着科技進步的視覺特效有了更多的創新和多樣性，如 3D 動畫、CGI 進一步滿足喜歡視覺震撼的武打、奇幻場面的觀眾，提升作品

的視覺衝擊力，吸引更多的年輕觀眾。

故事主軸雖是動作及奇幻冒險，劇情不斷的伸延與人物交往也會產生如愛情、懸疑、科幻等內容，人物個性、處事又同時根據劇情的進行得以成長、調整或強化，有效針對不同年齡層、性別以及喜好的觀眾群體。週播劇以系列形式長期連載，每部（檔）作品既有屬於自己的主軸，也能夠承接前作的人物或事件，藉此不斷吸引新觀眾並鞏固舊觀眾群。長期的追劇模式讓觀眾持續購買霹靂布袋戲的作品，從而提升了作品的銷售量和影響力。同時，這種系列化的策略也讓霹靂布袋戲擁有了強大的粉絲黏性，觀眾對後續劇情的期待成為推動銷量和擴大影響力的重要因素。

面對想要進入霹靂世界但卻步於其長篇性質的潛在觀眾，霹靂布袋戲嘗試開發脫離「霹靂系列」的各個新系列，也可將其與特定的觀眾需求對接，除了我們上面提及的《火爆球王》、台日合作的《東離劍遊紀》，近期較為明顯的是主打兒童市場的《仙界小霹靂》，通過描述可愛的小動物戲偶在學校發生的趣事幫助兒童建立情感、社會範圍、認知等成長要素。

以上兩項特色圍繞在影片作為商品時，明星效應則衍生自影片，成為新的商品時也回饋到影片之中。霹靂布袋戲主要將戲偶打造成為「明星」，讓這些角色在廣告、品牌代言等商業活動中出現。但戲偶實際算不上是一個「演員」，因為它們不會動，真正在演出的是操偶師、口白等幕後工作人員。這樣的商業模式與黃俊雄時代有所不同，例如黃俊雄電視布袋戲演出帶紅不少歌曲唱片，像是苦海女神龍、廣東花、冷霜子，他們的關係是黃俊雄布袋戲→歌曲唱片→歌手。最後成為明星、主要銷售對象的是歌手，而非戲偶。當時台語唱片業盛行，台語流行曲作為一種流行文化，在電視的運作中讓布袋戲與唱片業相互幫助，最終成為捧紅歌曲與歌手的渠道。

霹靂布袋戲不但想要捧紅歌曲與歌手，而是想捧紅所有可成為知識產權的物品，而他們能把非人類打造成人類概念下的明星就得益於電視媒體。內外台布袋戲受限於表演場地，觀眾往往距離舞台較遠，電視媒介為布袋戲偶的動作

和表情帶來放大效果，原本舞台上細微的動作和表情變得更加清晰可見，加上使用鏡頭特寫突出人物的表情和眼神，例如角色悲傷時會特寫其哭泣的表情，戰鬥時會特寫其武器和招式，使觀眾能夠更直觀地感受、共鳴人物的情感並增強沉浸感。

放大效果讓畫面內容逐漸發展出更加精緻、華麗的風格，例如戲偶面容、服裝設計等方面追求更加逼真的效果，使角色都擁有強烈的視覺吸引力。當角色獨特的背景故事、性格特徵和情感，呈現鮮明的形象，隨著故事發展不斷深入，角色間的成長、變化和衝突讓觀眾對他們有了更多的認識和情感投入。這使得戲偶具備了像明星一樣的辨識度和吸引力，觀眾會因此對他們產生情感依附，作為具文化價值的商品。

所謂的視覺吸引力源自於特定群體、階級或社會共享的美學經驗，然後透過文化商品實踐。John Storey（楊竹山，郭勇發與周輝譯，2006）指這類的美學是流動，比起從某一固定文化作品吸取美學養分，更多是通過消費活動逐漸銘記在心的一種感覺。即是說霹靂布袋戲實行明星效應時，他們的指標會是當下時期那些已經被觀眾追捧的明星的特質，例如五官、身材、衣著。由於戲偶並非真正的人類，同時主導這套美學的是消費行為，因此參考對像可突破真人明星，擴大至所有可供消費的人像符號物中。

霹靂國際多媒體現時企業商標的顏色與圖像來自霹靂布袋戲當家台柱素還真的意象顏色與頭冠做型。素還真會成為當家台柱，除了戲內的塑造，也包括戲外的行銷方式。黃強華（葉郎，2022）如此憶述：

我們採用寬廣且專一的做法。我們在全省上萬家出租店都只貼上素還真海報，霹靂所有對外活動及所有的異業結合都只採用素還真的肖像，讓素還真成了隨處可見、隨時可見的圖騰。這是在當時資訊匱乏的年代，非常成功的行銷策略。不出一年，素還真便成了家傳戶曉的布袋戲超級明星（頁189）。

當時劇情重點塑造素還真，圍繞他進行的秘密成為最大賣點，以他為核心進行市場營銷和宣傳促進了「明星效應」的形成。素還真與霹靂布袋戲作品及品牌互相捆綁，「素還真」三字不但成為霹靂布袋戲的代名詞，甚至成為電視布袋戲的代名詞。當觀眾聯想電視布袋戲時，浮想的不再是史艷文，而是素還真，方可讓素還真這個肖像與名氣擁有商業價值延伸到其他層面，與其他品牌進行商業合作，跨足霹靂布袋戲之外的領域。繼素還真後，霹靂布袋戲持續打造不少偶像，例如與素還真合稱「三台柱」的葉小釵與一頁書；霹靂世界裡儒釋道三教代表人物疏樓龍宿、佛劍分說與劍子仙跡，授權食品、衣物、文娛用品等多種品牌使用戲偶肖像權。

高瑞陽等（2006）借 Walter Benjamin 對獨一無二的藝術作品（「本真」Authentic）因機械複製過程失去「靈光」（Aura）——即藝術作品失去文化背景所賦予的神秘性、儀式性與崇高性，影響觀眾的感知與反思——討論觀眾看到的、得到的經過大量複製的影像與衍生商品雖然讓布袋戲藝術失去某些「靈光」，但由於角色偶像化，對「偶像」本身具有的某種崇拜感與追求將被收集與偶像相關文化商品的行為彌補。

筆者認為「靈光」之所以能回來，是因為迷（Fans）形式的消費包含了對偶像的了解，影像作品詳細告知他們該戲偶（本真）獨特的背景、生平、所處的環境，讓他們相信角色是真實存在的，誘發他們對戲偶產生認同情感，而這種體驗將通過消費再現。因此當戲迷購買一尊霹靂角色戲偶時，即使他們買的只是角色的複製品，他們的情感將對複製品投射與真品同一精神力量。這種購買方式讓霹靂布袋戲商品並非單純的「消費品」。

霹靂布袋戲行銷策略中，1994 年官方粉絲俱樂部「霹靂會」以及各個角色粉絲後援會⁴的成立為偶像崇拜與迷文化（Fan Culture）推向另一個高度。郭書

⁴ 粉絲後援會分為官方與非官方兩種，達到官方資格的後援會將獲專屬福利與權益。

吟（2007）紀錄了官方人員與戲迷的互動、官方角色後援會與非官方（網絡）後援會召集、整合、串連、組織各地戲迷舉辦線上線下活動的方式與結果，霹靂布袋戲可以視戲迷參與活動的過程為一種市場調查，分析市場偏好後在劇情中為角色添加相關要素，這段形塑偶像的過程亦為戲迷提供更多對戲偶的想像空間，藉此將自己複雜的情感、慾望或精神投射在戲偶上，戲偶從而成為他們想像具象化的存在，獲得生命。

同時迷文化通過網路成功整合的大多是年輕的觀眾群，他們代表了霹靂布袋戲創造出的文化活力與熱情，也反映霹靂布袋戲一直在進入當代審美，以通俗文化裝備自己。指出迷文化因此劉得臣（2008）討論布袋戲能在 2006 年行政院舉辦的「SHOW 台灣！尋找台灣意象系列活動」票選中獲得第一名的原因時，認為霹靂布袋戲迷文化下所凝聚的戲迷應為該次投票出力不少，但布袋戲以及霹靂布袋戲是否有足夠的文化價值成為台灣意象仍有討論空間。話雖如此，該次投票活動結果看到的是角色偶像化的過程讓「戲偶」本身超越了布袋戲原來的範圍，亦讓布袋戲這種表演藝術得到新一代的青睞，得到某程度上的延續。

偶像化的過程亦使人的元素在畫面及霹靂世界中除了聲音逐漸被捨棄，戲偶在畫面上、現實中都成為獨立個體，因此在操偶與拍攝技術上都在向這方面進行改革。偶像化同時成功將霹靂布袋戲打造成一個具有商業價值的文化品牌，完善的商業化運作模式為經營與影視化製作提供了資金保障，也促進了霹靂布袋戲的持續發展。接下來將以劇本及視覺效果討論戲偶讓觀眾產生共鳴、成為與真人偶像無二的過程。

小結

本章回顧台灣電視布袋戲的生存生態，加上霹靂布袋戲的發展史，觀察布袋戲流連於不同媒介時，台灣及全球影音媒體的發展概況。望藉此說明政治經

濟如何為電視布袋戲的社會性打下基礎，通過社會及歷史因素證明布袋戲文本中宰制意識的存在是必然的。但越相近於宰制意識的文本不代表它就會越受歡迎，因為觀眾在電視的「金融經濟」及「文化經濟」上同時擔任生產者。當霹靂布袋戲在進入資本市場後更依賴市場影響，使觀眾更有能力對抗宰制意識在文本上的呈現。

第三章 《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》基礎 資料差異比較

比較重拍差異的重點在於敘事結構與藝術形式，即包括劇情改編、視覺效果、製作資源。不同的導演和編劇負責，這些幕後人員的風格對劇情發展、人物塑造以及整體形式有著直接的影響。

一般導演都是電影創作中的靈魂人物，具主導性作用，有些導演會有更多元的身份，參與其他職務。但是次研究的《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》是電視連續劇，它拍攝的分工不一定是按集算，甚至是按場來算，因此會比電影包含更大範圍的集體創作形式。「連續劇」形式也未必會有非常鮮明的個體風格，因為它是「連續」的，每段分場可能只是幾分鐘的事，風格若過於跳躍，對整體戲劇而言可能造成斷裂感，幕後工作人員們在保有個人特色同時也需要考慮影像連貫性。

有見及此，本章第一節在比起分析個體討論兩部戲劇的創作意識，更傾向從分工形式出發。霹靂布袋戲官方網站（2020）把幕後分為劇本、造型、口白、配樂、操偶、攝影、及後製七大範疇，從他們對這七項作業的簡介中可以發現除了「口白」一欄明確指出「由『八音才子』黃文擇先生一人詮釋四千名以上角色……」外，其他都是集體創作，例如「劇本」一項描述：「由總編劇黃強華領軍的編劇團隊……」；「造型」一項包括造型師、服裝師、佈景組、道具組；「配樂」一項描述：「由多達數十位資深音樂人……」。分工的異動不僅僅是人數的差異，而是專業化後的效果，確保創意與技術將互相平衡。同時亦說明編劇、導演、演員、後製等分工差異會反映不同的劇情處理方式，當中包括到劇本節奏與情節安排，因此以統計劇集總時長與每集副標題為基礎，對劇情發展做出精確的掌握。

第二、三節以故事人物為重心。首先是出場人物數量及人物設定的變化，

它往往反映劇集在人物塑造和敘事焦點上不同的處理，為劇集敘事結構的分析做下基礎。另外是人物外觀上的比較，藉圖像分析說明外觀差異不僅是為了提升視覺效果而是因為布袋戲一大特點是由戲偶代替人類在舞台演出，因此戲偶內部的結構將主要影響操偶師的表現方式，外部結構則主要影響觀眾對「演員」的觀感，將顯示且反映當前文化和市場對影像風格的需求。

第一節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》幕後分工之異同

一部影視作品的片尾除了向為劇集付出的同仁鳴謝，亦能看出製作團隊的變化。首先是導演與編劇，他們也決定劇集風格、情節結構、人物塑造的關鍵人物，因此許多對影視作品的研究都會從編導生平、創作經歷入手。第二是製作團隊，裡面包括攝影、燈光、美術設計、服裝設計、剪輯、音樂與音效、特效等，製作團隊由多個專業人員組成的合作體系，在確保作品的完成度與質量上發揮重要作用。第三是演員，他們是角色的化身，他們的演技決定了角色是否立體、真實、有深度，演員本身的明星效應為劇集收視帶來粉絲基礎、劇情的信心，進而提高作品的曝光率。

按上述邏輯，個體意識在影視作品中有舉足輕重的地位，但如同筆者提及「連續」作為霹靂布袋戲與一般電影作品的差異，加上布袋戲「父與子」的傳承系統，以及社會結構的潛移默化，個體特色在霹靂布袋戲的內部系統中是允許被學習、參考、模仿、傳承、解構。進一步說明以導演為中心的「作者論」並不完全適用於霹靂布袋戲之中。

一、工作人員名單

本節以劇集片尾曲作比較，片尾曲一般都會比片頭有更多工作人員資訊。對於兩部出版時間相隔近 30 年的作品，涉及的員工自然不一樣，因此重點是分

工，而非人員名姓。《霹靂英雄戰紀》三部曲之間片尾最大分別在於《刀說異數》與《蝶龍》的台語版本亦會包括國語版資訊，語言需非本文研究重點，但國語版本的產生作為霹靂布袋戲的行銷策略亦值得一提，因此以《刀說異數》的片尾為準。

以下將按照霹靂布袋戲官方網站對幕後工作的七大分類，把《霹靂異數》與《刀說異數》幕後工作人員名單進行篩選與歸類¹。

(一) 劇本

	《霹靂異數》	《刀說異數》
編劇	黃文章	黃強華、筆蘆朱玉采

表 1 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》編劇分工表

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的編劇成員從一個變成兩個，貌似未必會產生很大的影響，但也意味著來自更多背景與觀點進入劇本的構思過程，有效的合作將使劇本會有多元化的呈現，從而提升作品的複雜性和深度。但布袋戲連本戲的特性也讓編劇跟隨了一套潛移默化而來的創作框架。

陳龍廷（2007）指出 1950 年初的布袋戲嘗試演出不同版本的少林寺故事爭奪觀眾，「金光戲」一詞出現的契機因當時故事使用佛教達摩金剛體的意象，配合強勁的聲光舞臺演出的視覺呈現，以及統治階級在語言上與民間的脫節而成。然而當原作因不同原因中斷時，戲班便嘗試由主演或邀請排戲先生續寫。故事主軸一般都圍繞正邪間的二元對立，從英雄受挫不得不開啟旅程開始，在旅程中認識其他志同道合之輩，面對一系列挑戰，最後打敗奸人平亂。排戲先生一般會配合主演的個人性格，把故事以大綱形式講給主演聽，具體內容由主演即興編排，重點讓表演閉幕時皆以懸疑方式收場，並於次日開幕時把之前的

¹ 由於《霹靂英雄戰紀》參與者人數眾多，部分部門將按片尾曲人員名單排列方式，取該部門主要負責人。

問題以合情合理的方式解決後再生出謎題。1960年代在日本歌舞團及武俠電影等著重官能刺激的娛樂節目的競爭下，布袋戲加入更多「荒誕不經和情節離奇」的演出內容。

吳明德（2005）指出黃強華最初跟隨黃俊雄製作電視布袋戲節目時曾擔任攝影、導播、戲劇指導等多個職位，機緣巧合下最後選擇編劇工作，他源源不絕的創作思維便來自於金光戲魔幻寫實風格：

雖說「霹靂」是超金光布袋戲，其實它仍承繼著金光布袋戲中魔幻與寫實兼具的特質，只不過「霹靂」比一般金光布袋戲更深化、雅化此種特質…想像飛騰、出神入鬼、惝恍莫測，這是它魔幻誇誕的一面。而劇中持續不斷出現的俠骨柔情、正邪對抗、栩栩如生的人物個性與衝突等人間式情節，又是人類心理與社會的真實投射…（頁 403-404）

霹靂布袋戲於 1997 正式成立編劇團隊，以集體創作形式撰寫劇本，再非由黃強華一人全權負責，但仍然保留魔幻現實的創作風格。霹靂布袋戲劇本風格多變，從武林恩仇發展至宮殿鬥爭、甚至西方吸血鬼及外星人入侵。

黃強華（葉郎，2022）亦坦言：

從一個人寫到開始用集體創作的方式寫，三十年來素還真這個角色已經經歷過非常多編劇的筆，每個人的拿捏多多少少會有偏離。我們當然也盡量要求不能偏離太多…角色性格的一致性是很重要的……可是從寫實層面的角度來看，人都會變了，素還真怎麼可能不會變…（頁 176-177）。

素還真一角因為戲劇性質而不會產生巨大變化，但編劇的創作背景、社會、文化背景可能讓素還真及其他角色在《霹靂英雄戰紀》中找到新的反思，也可回應到身處於共同文化及歷史的觀眾的需求。集體創作更代表不同角色皆

有機會進入他人筆下，角色性格當然未必然會突然走板，因為互文性也出現在編劇與編劇之間，他們先是模仿內台戲或黃俊雄電視布袋戲的故事形式及架構，然後是與《霹靂異數》的對話。因此以黃文擇或黃強華的生命史出發研究兩部劇集並不合適，但如邱武德（2010）一樣以戲偶角色為基礎則可觀察整體編劇的思維如何延續布袋戲與觀眾之間的雙向關係。接下來處理「故事」部份時多以角色出發。

（二）造型

霹靂布袋戲把造型分為五類，分別是雕刻師²、服裝師、造型師、佈景組及道具組。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
雕刻師	／	邱明薪、涂信豪、洪刻山、劉韋成、洪裕傑、黃偉晉、劉夢凡、戴志岳
造型	／	樊仕清
服裝	／	李婉鈴
美術設計	／	曾豪銘
場景設計	／	林典石
木工	／	蘇明進
道具	／	劉一德
場景製作	／	江銘基
佈景	／	劉俊偉

² 官方網站造型一欄中「造型師」出現了兩次，第一次的描述為「造型師親手雕刻原型木偶」、第二次為「造型師量身打造各式髮型及配件」，一般影視作品中造型師一職應不包括雕刻木偶，根據布袋戲藝術本身的特性及描述內容，第一次描述的應是「雕刻／偶師」，「造型師」應為誤植。

質感	／	林國祥
物件整合總監	／	王辰祠
物件整合	／	王俊凱、陳妙孚

表 2 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》造型分工表

由上述表格可見《霹靂異數》完全沒有列出造型相關人員名單，實際上造型師、道具師等名字被共同列在下文表 5 的「主演」之中，並沒有完全的分門別類。一般對「主演」的概念可能是指故事核心或焦點角色，先不提布袋戲連本戲的演出方式讓「核心」變得難以界定，重點是布袋戲的「演員」並非人類，「演員」是幕後通力合作而成。筆者雖無法評價把造形人員放在「主演」一列是否合適，畢竟造型設計的確對劇集的視覺效果有重大影響，但這樣的分類無疑讓《霹靂異數》片尾的工作名單相對地簡潔³。

《霹靂英雄戰紀》列出造型人員分工反映了影視行業對設計職業標準化及重要性的認可，增加作品的專業性的同時也代表霹靂布袋戲專業化和工業化進程。精細的分工是因為造形設計在鏡頭下的作用愈加重要，角色、場景、佈景等塑造的視覺風格和氛圍對故事情感的表達、角色的塑造、甚至是整體視覺體驗都有深遠影響。

《霹靂造型達人書》(2007) 提及從造型組衍生的另一支團隊：

霹靂偶像愈紅，木偶就愈多人收藏，為了滿足戲迷的胃口，自 2003 年成立專門負責精品木偶的造型團隊，隸於商品部，主要的工作內容就是組裝霹靂熱銷的電視版木偶。早期從設計到裝偶以及精品木偶的組裝，全由一組人馬搞定。後來為滿足戲迷對於霹靂偶像「喜歡就帶回家」的需求，才另外增設人手……（頁 35）

³ 《霹靂英雄戰紀》的片尾中包含了不少行政人員名單，若缺乏行政人員協調，戲劇製作根本難以進行，但他們鮮少出現在相關研究課題中，也並非本文研究重點。

上述資料進一步證實霹靂布袋戲把戲偶偶像化的營銷策略。在「喜歡就帶回家」的特性下，霹靂布袋戲從戲偶到道具都可成為商品，因此該書訪問造型師 Ken（樊仕清）時亦指出「會作為市場主打商品的角色…要考慮市場接受度，也要考慮到角色在戲中是否會受歡迎（頁 35）」。市場接受度是通過故事與影像兩者共同形成，因此所有造型需合乎劇情設計與視覺審美。

（三）口白

口白乃是布袋戲的命脈之一，一些研究者討論布袋戲藝人生命史與布袋戲文化時都會提及演師口白除了內容外，他們聲音質感、音域的魅力（吳明德，2005；李昀穎 2007；陳龍廷，2010）。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
聲音指導	/	黃文擇
口白監製	/	邢懷英
口白導演	/	田志傑（台語） 陳思宇（普通話）
旁白	/	黃匯豐
台語配音公司	/	開博國際有限公司
普通話配音公司	/	北斗企鵝工作室
普通話製片統籌	/	花鬼鬼
普通話錄音師	/	黃振、吳硯、糖小糖

表 3 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》口白分工表⁴

⁴ 《霹靂英雄戰紀》涉及角色眾多且配音員在幾部作品中皆有異動，由於配音員的演出效果不在本文討論範圍中，因此此表不一一列出台語及國語配音列表。

《霹靂異數》的分工表並沒有特別劃分口白一欄，黃文擇的名字被列在「主演」之中。這也可顯示過往布袋戲演出中分工幾乎是不存在的，「主演」二字同時代表口白與操偶，主演也許會有二手輔助演出，但二手鮮少涉及口白演出，也不會把二手稱為「主演」。然而接下來在表 5 我們可以發現負責口白的黃文擇與造型、操偶師們同享頭銜。

《霹靂英雄戰紀》的分工中黃文擇的頭銜是「聲音指導」，說明霹靂布袋戲正走向多人配音的路線且黃文擇將正式退居幕後。上文提及霹靂布袋戲過往除週播劇系列的其他創作，當中基本上都涉及多人配音，《火爆球王》與《天子傳奇》為國語配音，《奇人密碼》是台、國及自創語混合使用，主打日本市場的《東離劍遊紀》由日本多位著名配音員以日語演出，《聖石傳說》亦設有國語多人配音版本。

然而除了《東離劍遊紀》，其他項目基本上都以失敗告終，《聖石傳說》成功的亦是黃文擇的台配，其國語配音上映一日即因票房不佳而下架。這情況的成因如同黃俊雄自述自己能在電視上勝過其他優秀演師的原因：

我相信他們演的都不比我差，而不如我轟動的原因，正如我初出道之時吾無地著根一樣，觀眾先入為主的觀念很重，或許因為我僥倖先入電視以此種方式演出成功，觀眾已經習慣於我的木偶、演出方式和我的聲音、人物，當其他也很不錯的布袋戲在電視上演出時，觀眾的喜愛得重新培養。但是觀看電視是純娛樂，觀眾可沒興致去培養這份習慣……（轉引自吳明德，2005，頁 182）

黃文擇的聲音對霹靂布袋戲固定戲迷而言已成習慣；對一般布袋戲觀眾而言一人一口白與台語是他們對布袋戲的既定認知；對非布袋戲觀眾而言一人一口白卻又成了他們難以理解的成份。《東離劍遊紀》則說明了當霹靂布袋戲面對台灣及布袋戲以外的觀眾時，他們基本上必須按照一般影視娛樂產品的習慣進行創

作，因為觀眾不曾培養過一套屬於布袋戲的「習慣」。

另一個案例是霹靂布袋戲於 2011 年曾面向中國市場推出過完全國語配音《梁祝西湖蝶夢》，一部基於傳統故事《梁山伯與祝英台》融入霹靂布袋戲擅長的武俠元素的作品，例如祝英台便成為武林高手。《梁祝西湖蝶夢》雖然未獲得特別重大的成功，但同樣說明了布袋戲要開發新的市場，就需要先按照市場運作。而霹靂布袋戲為打開中國市場，2012 年發行的《刀劍春秋》便開始推出國語版。

《霹靂英雄戰紀》分工列表中台語配音公司及普通話配音公司也許是霹靂布袋戲面對多方市場及觀眾習慣下的衡量，也包括霹靂布袋戲作為一個企業，對世代交替的考量。

（四）配樂

陳龍廷（2010）指出布袋戲口白、主題曲與音效三項元素並列為「聽覺的角色能指」，戰後布袋戲逐漸把台語流行曲引入演出中，其後產生專門為布袋戲角色創作的主題曲，打開台語歌壇的出路。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
主唱	西卿、王瓊秋	/
音樂總監	/	風采輪
音樂提供	/	風采輪、丁天牧、孫敬凡、黃建秦、張衛帆、賈愛國
聲音後製	/	賴榮欽
聲音總監	/	陳國偉
音效（設計）	丁坤淵、蔡孟育	莊捷安、洪宥筠
後製混音	/	林厚伸

表 4 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》口白分工表

《霹靂異數》的分工表中的「主唱」一般想像下應指演唱者，然而《霹靂異數》整部劇只有一首具歌詞的歌曲：風采鈴的角色曲〈風塵淚〉，演唱者是江音而非名單中的西卿與王瓊秋。也許的確「主唱」負責了劇中音樂的工作，但仍非一般概念下的「主唱」，因此我們可以思考《霹靂異數》分工名單中的某些人物可能並非真的參與了創作，而是作為傳承的象徵。

《霹靂異數》其他配樂多是盜用其他影視作品或音樂團體，例如片頭曲源於電影 Total Recall（台譯：魔鬼總動員）的主題曲〈The Dream〉；角色靈心異佛的配樂來自日本樂團「神思者」《KYARA》專輯中的〈ANTON〉；一頁書的配樂出自音樂家陳雲山《封神榜：琵琶協奏曲》的〈序詩〉。

《霹靂英雄戰紀》則全部使用原創音樂，《刀說異數》、《蝶龍》及《蝶龍下關》三部的片尾都會列出該作片頭片尾曲名稱、作詞、作曲及歌手資訊。劇中其他配樂有機會被列入原聲帶作為商品發售，購入原聲帶後，消費者亦能從內附的資料中了解作曲者及創作理念。

著作權法對霹靂布袋戲的音樂從盜用到全原創有深遠影響：

在美國尚未向台灣施加著作權壓力之前，台灣的配樂幾乎沒有什麼生存空間，任何表演所需要的音樂，都是直接從國外的 CD、唱片裡，不需經過任何法律程序就可直接使用，所以在當時的環境里「配樂」就是「配上現成的音樂」（轉引自吳明德，2005，頁 562）。

但布袋戲音樂作為商品並不是從著作權法後才形成，布袋戲與原創台語流行曲的結合早已建立，著作權法是強化了原創的重要性及法律性。而霹靂布袋戲作為企業，他們必須遵守企業責任與著作權法對創作者的保護，因此《霹靂英雄戰紀》片尾的工作人員名單才會如此詳盡。

(五) 操偶

操偶可說是布袋戲另一重要美學，操偶師們更是讓布袋戲偶成為「演員」的主因之一。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
現場指導	/	林奎協、洪嘉章
副現場指導	/	江國豪、謝宇喆
戲劇指導	黃海岱、蘇仁貴、黃順意	/
主演	黃文擇、郭何成、謝昇源、 周川富、陳嘉良、嚴宗裕、 許永昇、沈嘉雄、蔡正義	邱福進、廖嘉升、蕭儀村
演出	黃俊雄電視木偶劇團	邱仲文、陳彥宏、陳伯憲、陳 泓錫、許振峯、張瑋元、潘志 星

表 5 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》操偶分工表

很明顯相比起其他分工表，操偶（演出）這一系列的分工幾乎沒有變化。也許因為「主演」、「演出」對應一般影視作品時就是演員表，改變的只有人名與對應的角色。

有趣的是，「主演」及「演出」的名字並沒有對應劇中角色名字，甚至角色名字完全沒有出現在名單中。筆者認為這不但因為霹靂布袋戲的角色繁多，更因為角色在操偶師之間是流動的，一個操偶師也許涉及了所有角色的演出，一個角色也可能有多於一位操偶師，角色名字在分工名單中變得沒有意義，這也進一步說明了角色的演出是一種集體創作。

(六) 攝影

電視布袋戲，或者說黃俊雄電視布袋戲與內外台布袋戲其中的分野不僅僅是載體不同，而是攝影手法讓觀眾有超出紀錄式、鏡框式舞台的演出。攝影手法的差異也等同於視覺效果、故事傳遞的方式、情感的表達等。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
攝影	陳文吉、劉邦照、林文成	林瑞峰
特別拍攝	/	蔡銘仁
視訊工程	/	廖國威
燈光	/	王柯文
廠務	/	張庭維
製片	/	曾泰雄、黃政嘉
製片助理	/	周君憲、許芝菁、黃文麟、歐陽玉萱
前期製片	/	朱汧穎
導播助理	/	林韋辰、陳震成、蔡宗育
副導（演）	王永同、劉金水	王泉修
導演	黃強華、王順寵	王嘉祥、鄭保品
總導演	/	黃強華
（總）監製	黃俊雄	黃亮勛
節目錄製	美地塢電視廣播有限公司	/
製作	黃強華、黃文擇、劉麗惠、 蔡融涓	霹靂國際多媒體股份有限公司

表 6 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》攝影分工表

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》攝影分工如表 4 一樣大同小異，也許因為兩者皆是一項表演藝術的基礎，也是一項作品最容易集中觀眾焦點的主創人員。雖然拍攝是一項集體工作，但主導整個拍攝過程的導演與製片擁有最後的話語權，他們也有機會身兼多職，一些專業職位在片尾就有機會被簡化或納入導演工作之中，例如燈光或助理。

《霹靂英雄戰紀》中有一項「特別拍攝」，意思應是變形自日本「特攝」的概念。這項分工的重點在於它有機會讓霹靂布袋戲向觀眾表達他們與一般人戲的影視作品的差別，人戲的拍攝手法並不能完全應用在布袋戲中。

「特攝」的始祖可追溯自 1954 年上映的電影《哥吉拉》，日本動漫評論家及編劇冰川龍介（2014）認為「特攝」大致有兩種意思：

- (1) 把用通常手法很難拍攝的狀況或拍攝對象拍攝而成的技術
- (2) 哥吉拉或超人力霸王等運用特效技術拍攝的角色電影類型

關於第一種意思，20 世紀 90 年代中期以後，隨著數位技術的急速發展和價格的低廉化，CG 成為主流，比例模型等傳統特攝技術的運用逐漸減少。至於第二種意思，現在人們認為的「特攝影片」作品大都是假面騎士、超級戰隊系列等真人大小的英雄題材系列片，比例模型特攝技術的運用仍然是很有限的。

布袋戲貌似都符合這兩種定義，第一，布袋戲上演的仍是關於英雄題材的故事；其二，布袋以縮小模型建立舞台場景，透過特效或拍攝技巧使其看起來像真實世界中的巨大場景，戲偶相對地也是縮小版的人類。

布袋戲的特殊、與《哥吉拉》類型作品的意念不同之處在於，即使數位技術發展得如此蓬勃，布袋戲偶的演出仍是不能全然由動畫取締，而布袋戲偶作

為無機物，也不完全使用一般特攝的拍攝手法。因為比起讓人類演員穿上特異服裝在模型場景中演出以建立視覺上的巨大差異，布袋戲傾向把演員從畫面中撇除。雖說黃俊雄電視布袋戲與霹靂布袋戲也曾試過讓幕後工作人員套上類似怪獸的服裝，讓戲中角色同台較量，非定格製作而是比例模型在畫面上的連續運動仍是布袋戲的特別之處。

(七) 後製

拍攝完成後所有素材會再由後製進行整理、編輯、處理，過程不僅對畫面進行技術處理，也能根據導演的意圖增強影片的視覺或情感表達，增加作品的觀賞性和藝術價值。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
剪接	劉麗惠、陳美秀	胡芸香
片頭製作	/	鄭保品
片尾製作	/	王泉修
美術設計指導	/	林芷蔚
美術設計	/	陳明俊、簡志豪、林字亮
美術腳本指導	/	施德威
美術腳本設計	/	關欣宇
動畫後製總監	/	丁子秦、大畫電影文化股份有限公司
後製專案經理	/	林軒如、湯蕙菁、張孟凱
鏡頭設計&動畫	/	洪銓竣、唐慧詠、賴正龍
骨架設定	/	楊鈞凱
技術研發	/	賴士華

燈光合成組長	／	郭俊麟、羅少敏
燈光合成&後期製作	／	盧俐伶
特效模擬	／	王景學、陳建宇、黃永杰
後期製作	／	何俊賢、林佳龍、陳威成、劉承鈞
製作助理	／	莫紓涵、黃佳儀
特效指導	／	王重治、陳冠佑
美術製作	／	夏楚涵
後期製作	／	王覺一、尤顯勳、江怡霆、林玉涵、徐竟逢、彭詩貽、蔡孟翰、劉雅昀、蕭正宇、鍊思影像科技有限公司
後期製作	／	李安琦、邱國軒、范力懿、楊凱任、趙健廷、黃冠縉、蔡怡姍、賴彥崴、鄭雯心、鄭玓馨、黑綿羊映畫有限公司
後期製作	／	吳旻書、楊政樺、詹景翔、顏任沂

表 7 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》攝影分工表

後期製作在《霹靂異數》只簡單包括剪接一項，但我們不難發現畫面有時會出現一些刀光劍影的特效，是當時的剪接工作包攬了後期特效工作嗎？筆者認為未必然。

按照來自「特攝」概念的相關資料可以發現數位特效技術在 90 年代初已經

出現，只是價格可能尚未能讓一般製片商負擔。然而《霹靂異數》並不欠缺特效畫面，即是說在缺乏高科技支援下，幕後團隊亦具有一套特殊的拍攝手法模仿類似效果。冰川龍介說明遠早於數位技術的《哥吉拉》製作科幻災難畫面的方式：

用「光學合成 (Optical compositing)」手法對底片進行加工，將特攝舞臺上的哥吉拉和實景拍攝中的難民合成一體…在哥吉拉口中噴出高溫火焰的鏡頭中，背鰭上的光芒和火焰是採用動畫白描手法畫出來的，帶給觀眾的感覺不僅僅是「恐龍變大了」，成功地誇大了怪物的存在感，同時也給人們帶來恐懼感。

「光學合成」，藉由濾鏡（光）顏色把底片中需要的部分分離，建立一個或多個畫面的圖層素材再進行重疊、翻拍等加工。按官欣怡（2022）的研究，《霹靂異數》的單聲道音效是通過 Betacam 的線性剪輯製作，直到 1999 年霹靂布袋戲的後製設備才逐漸汰換為 Digital Betacam。綜觀而言，「光學合成」也許亦可視為剪接，屬於數位化幾乎還沒出現的時期的技術，《霹靂異數》的拍攝年份則處於霹靂布袋戲技術全面數位化前的大後期。物質文明雖讓霹靂布袋戲不用手工進行「光學合成」，但器材上線性與非線性的差異仍讓後製難以創造特效畫面，在某些情況下也許「特攝」的拍攝方式亦能取代。

《霹靂英雄戰紀》則大幅增加電腦後製的使用，甚至可以發現不僅僅包括電腦特效、動畫，燈光也可能在後製時被再次調整。如此繁多的後製項目也許亦非因為現場拍攝時出現失誤，而是類似官欣怡（2022）對音效研究後得出的結論，因為畫面的細節變得很多、為追求具體寫實而使用的動畫比例增加，因此後製的發揮空間亦變大。

這些表格都可以看出《霹靂英雄戰紀》更清晰地劃分責任，除了對每個人

專業性的尊重，也是霹靂布袋戲能持續保持高產量的主要原因。同時，從分工的細化可見《霹靂英雄戰紀》對畫面細節的追求，因為影像媒體的進步能為觀眾帶來清晰到可讓他們吹毛求疵的程度，而這樣的科技文明存在於每一個人手上。大至一個完整的場景，小至一個道具的質感都能呈現出來，畫面要全方位的協調就會變成每一項細節都要顯得真實。接下來將進一步說明霹靂布袋戲如何建構意識上和感官上的真實感。

第二節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》人物及目錄資料比較

霹靂布袋戲的故事離不開人，因此本節先把新舊版作為行為者——人物及其組織關係，觀察他們基本設定的變化。人物的基本功能包括「英雄」、「被追尋者（公主）」、「給予者」、「助手」、「惡人」、「假英雄」⁵、「使者」⁶等（蔡琰，2000）。他們引起或經歷了故事各種的功能性事件，這些功能性事件再分為各種衝突，組成了 Mieke Bal 提出的敘述圈，即為構成素材所需要的行事目的、實現方法及結論。由於衝突出自於行為者的心理或意識形態、對立，當每位行為者都具有自己的意圖、目標，便足以成為一個獨立的主體，再與所謂的「主人公」（第一主體）負責的線索互相交集（譚君強譯，1995）。

《霹靂異數》共 40 集，裡面人物事件繁多，按照行為者的表面派別可分為傳統武俠小說中的正派人士，即《卧虎秘錄》記載以素還真為首的「天虎八將」，及與素還真一樣為維護武林和平行走的正派人士；另一方則是以侵略或謀

⁵ 「『假英雄』功能 (action of the false hero)：指故事中出現的沒有基礎的要求或申述 (unfounded claim)，如英雄的兄弟出面諉稱功勞，有意領取原屬英雄的戰利品或類似東西，或是劇中其他角色冒稱完成 (英雄所完成之) 任務。假英雄通常與英雄一起參與任務，或以某種程度與英雄共同涉入任務之完成 (蔡琰，2000；105)。」

⁶ 「『使者』功能 (action of the dispatcher)：當不幸降臨時，某位人物出面要求英雄完成驅除不幸或解除匱乏的任務，此人即代表了故事中的使者功能。使者有時在獲得『公主的父親』指使後，派遣英雄完成任務，而英雄則透過使者功能得與故事中所追尋的戲劇動作 (公主與其父親) 結合 (蔡琰，2000；105)。」

害正派的反派人士，包括《藏龍寶典》記載的「魔龍八奇」、天蝶盟、魔域、神武殿等；最後一方是立場未明，以維護自身利益為主的游離人士及派別，包括集境風雷六聖及大宇神宮等。

《PILI LIVE 013 霹靂英雄榜之霹靂異數劇集攻略本》(2001) 一共紀錄劇中 76 名人物，以人物所屬地區或組織分類，並以分點方式簡單紀錄人物根據地／組織、少量人際關係、武功之類設定，但並不一致，也無法顯示人物隨着劇情作出的轉變，甚至有些人物除了名字再無額外介紹。因此筆者選擇以人物正、反為分類基礎，並簡述他們在故事中主要任務。

一、人物設定

以下將對照《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》主要人物設定的差異：

人物	所屬組織	角色功能	《霹靂異數》簡介	《霹靂英雄戰紀》 新增或刪減設定
主要正派角色				
素還真	中原、天 虎八將	男；英 雄、使者	男主角，正道精神 領袖，以維護武林 和平為己任。	被送至過去的時空 後得神龍相助，以 時空超越人的身份 暫回現實。
一頁書	中原	男；給予 者、使者	靈心異佛之師，因 徒弟之死入世。一 步步揭露半尺劍真 正身份及野心。為 救崎路人而亡後， 化身紫錦囊行走江	基本相同

			湖。	
崎路人	集境、天 虎八將	男；英 雄、使者	異境之人，追尋殺 兄仇人的同時協助 素還真維護武林和 平。	基本相同
主要反派角色				
太黃君	中原、魔 龍八奇	男；惡 人、使者	魔龍八奇二把手， 與素還真一爭高 下。	改為次要角色。受 冥海龍靈及半尺劍 之令與天虎八將作 對。
燈蝶修萬 年	集境、天 蝶盟	男；惡 人、假英 雄、使者	異境之人，盜取秘 寶後逃至中原，創 立天蝶盟，化身半 尺劍。散播《卧虎 秘錄》及《藏龍寶 典》挑起天虎八將 與魔龍八奇之爭， 從中得利。	花影人之弟，冥海 龍靈代言人。個性 偏執深沉，城府極 深。雖執掌天蝶盟 大權，卻仍感自己 低花影人一等。
冥海龍靈	魔龍八奇	男；惡 人、給予 者	／	《藏龍寶典》著作 者。命魔龍八奇殺 害並奪取與其相剋 的天虎八將及龍骨 聖刀。為回復元靈 四處作惡。

表 8 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》主要人物對照表

相較於主要角色，次要角色的立場或行動較容易出現轉換，因此除了直觀的正、反立場外，再歸納出亦正亦邪的類別。次要正派角色主要依附正派主要角色，他們個性不一定合乎傳統對好人的想像，只是在不同的危機中為主要正派角色提供協助：

人物	所屬組織	角色功能	《霹靂異數》簡介	《霹靂英雄戰紀》 新增或刪減設定
次要正派角色				
葉小釵	中原、歐陽世家、天虎八將	男；被迫尋者	歐陽世家勢力被剷除後，得素還真承諾，為其效力。	基本相同
金少爺	中原、歐陽世家、天虎八將	男；被迫尋者	葉小釵之子，因父母對其不管不顧而心生怨對，拜入歐陽世家門下。後受崎路人點化，回歸正途。	基本相同
靈心異佛	中原、天虎八將	男；助手	一頁書之徒，為救素還真犧牲。	基本相同
半駝廢	中原、天虎八將	男；被迫尋者	葉小釵之師。因天虎八將的身份被黑白郎君殺害。	基本相同
箭無形	中原、魔龍八奇	男；惡人	遭太黃君欺騙而加入天虎八將陣營，	基本相同

			為素還真效力	
風采鈴 (朱雀雲丹)	中原、魔龍八奇、天蝶盟	女；惡人、被追尋者	受天蝶盟安排偽裝為魔龍八奇之一的朱雀雲丹陷害素還真，卻愛上素還真，在崎路人的威脅下不告而別。	魔龍八奇之一、風巫世家。預見自己愛上素還真並為其而死的未來，為改變命運欲殺素還真，卻仍是愛上對方。
照世緣	中原、天蝶盟	男；助手、使者	崎路人之友，天蝶盟二把手。因欲脫離天蝶盟而遭燈蝶追殺，藏身於霧谷療傷。	欲脫離天蝶盟而遭燈蝶追殺，崎路人為解他身上之毒不得不面對風雷六聖。
呼三嘆	中原、天虎八將	男；被追尋者	哀三聲之子。因天虎八將的身份被黑白郎君殺害。	基本相同
哀三聲	中原	男；助手	兒子呼三嘆被殺，加入素還真陣營試圖為子報仇。	基本相同
命七天	中原	男；助手	因愛人橫死對世間再無留戀，把身上絕學菩薩印練至極致，把剩下不多的生命奉獻武林。	基本相同
初龍	中原	男；被追	／	被万俟焉委託花信

		尋者		風照顧，與冷劍白狐爭寵時失言。認為冷劍白狐因自己的詛咒而死，留信離家出走。
聶天官	中原、大宇神宮	男；惡人	以治療大宇神宮少主為代價與一頁書交易，遭常惠恩誣陷，被大宇神宮之主所殺。	此人刪除
秦假仙	中原	男；助手、使者、假英雄	武林福星，以素還真等正道之人馬首是瞻，為中原武林多方奔走。	基本相同
蔭屍人	中原	男；助手、使者、假英雄	秦假仙小弟。	基本相同

表 9 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》次要正派人物對照表

次要反派角色包括依附主要反派角色、為主要反派角色提供協助、經營邪惡組織之人，他們為正派角色帶來各種危機：

人物	所屬組織	角色功能	《霹靂異數》簡介	《霹靂英雄戰紀》新增或刪減設定
----	------	------	----------	-----------------

次要反派角色				
金陽聖帝 關足天	北域、神 武殿	男；惡人	北域梟雄，《藏龍寶典》擁有者。欲入侵並一統中原武林，被手下背叛，死於命七天。	基本相同
半邊分	北域、神 武殿	男；惡人	關足天部屬。與女暴君合謀殺害關足天奪權失敗，死於關足天。	基本相同
通瑤池	北域、神 蠶宮	女；惡人	北域女帝，欲奪關足天打下的天下，卻忽略了女暴君的謀反之心。	基本相同
女暴君	北域、神 蠶宮	女；惡人	通瑤池部屬，為奪權策反神蠶宮眾人，殺死通瑤池。爾後與半邊分及童顏未老人合作欲稱霸武林，皆失敗。	版權關係，改名紫天后，其餘基本相同
童顏未老人	北域、齊 天塔、神 武殿	男；惡人	曾經的一方之霸，復出打敗關足天佔領神武殿。欲爭奪龍骨聖刀，被太黃君所殺。	此人刪除

一刀萬殺	中原	男；惡人	一劍萬生之友。死於受太黃君指示來搶刀的箭無形。	基本相同
一劍萬生	中原	男；惡人	一刀萬殺之友，葉小釵情敵。為找出殺一刀萬殺之人身份與太黃君合作。找箭無形報仇時被葉小釵砍首。	基本相同
花信風	中原、魔龍八奇	男；惡人	冷劍白狐之師。受太黃君邀請參與時空之戰時不幸遺留在過去，被花影人救下後替他除去風雷六聖。	改為主要反派角色。魔域冥靈道院主事。只熱衷於與衍那魔刀及徒弟之事，為提前誅殺冥海龍靈改變冷劍白狐命運而被留在過去。
冷劍白狐 (妖禍天狐)	中原、歐陽世家、魔域	男；被追尋者	花信風之徒，機緣下取得邪刀金鱗鱗邪。追隨花信風參與時空之戰，被一頁書廢去武功後被阿修羅主宰改造為天禍妖狐，歸順魔域。	阿修羅主宰復活他的時候記憶被修改，認阿修羅主宰為師，以追殺花信風為任務。

藍晶人	中原、魔龍八奇	男；惡人	太黃君之友，死於命七天手下。	基本相同
半邪郎	中原、魔龍八奇、大宇神宮、爬族	男；惡人	魔龍八奇之首，爬族之主。被困於大宇神宮中。	被燈蝶所困，後因燈蝶需要其幫助而被放出。
常惠恩	中原、魔龍八奇、大宇神宮	男；惡人	半邪郎部屬。為助半邪郎出關卧底大宇神宮。	此人刪除
骨蚩	中原、魔龍八奇、天蝶盟	男；惡人	受燈蝶指示與素還真定下不得使用龍氣劍之約。死於時空之戰。	基本相同
血吻蝶	中原、天蝶盟	男；惡人	天蝶盟四教主，織夢師之友。意外撿到受傷的葉小釵，與織夢師合謀以葉小釵利誘素還真進入時空縫隙。	此人刪除
刀獸	中原、天蝶盟	男；惡人	燈蝶安排給風采鈴的護衛。	劍禽之兄，為在天蝶盟手上救出風采鈴而死。與劍禽間的兄弟情被燈蝶妒忌。
劍禽	中原、天	男；惡人	燈蝶安排給風采鈴	刀獸之弟，無法背

	蝶盟		的護衛。	叛天蝶盟又不想讓刀獸傷心而自斷一臂放過風采鈴。得知自己因燈蝶的妒忌心而傷害刀獸後反水想與燈蝶同歸於盡。
織夢師	中原、魔龍八奇	女；被迫尋者、使者	真正的朱雀雲丹。血吻蝶之友，受其所託為天蝶盟以織夢大法開啟時空縫隙謀害素還真，卻遭燈蝶背叛。	風巫世家之人。百里泣前戀人，衍那魔刀鑄造者之一，視魔刀為子。風采鈴小姨，認為是風采鈴害死她的姐姐而討厭風采鈴。因欠燈蝶人情而助他開啟時空縫隙。
阿修羅主宰	魔域	男；惡人、使者	魔域阿修羅道院之主。多次派手下尋找魔域叛徒。與六先知不和，打算透過培育天禍妖狐與其對抗。	非常厭惡花信風目中無人的態度，因此當花信風求他復活冷劍白狐時，逼對方認其為主並答應他三個條件。
一線生	中原、神武殿、魔域	男；假英雄	多重卧底，阿修羅主宰部屬。關足天死後藉口留在太黃	素還真之友，卧底在關足天身邊。破壞神武殿地氣逼出

			君身邊，離間太黃君與半尺劍。助魔域削弱十六星宿實力。	冥海龍靈後，與太黃君論交。
陰冥皇	魔域	男；惡人	魔域第二殿殿主。指揮屬下派出黑白郎君除去天虎八將中的呼三嘆與半駝廢。	基本相同
陰間大法師	魔域	男；惡人	魔域第一殿殿主。丟失黑白郎君被陰冥皇殺害	因丟失南宮取而被喂給等活老樹當養分。
等活天羅	魔域	男；惡人	／	陰間大法師的怨氣附身於等活老樹後化出人形。通過追殺與等活老樹締約的南宮取尋找自己執念何來。
六先知	魔域	男；惡人、使者	魔域鬼道院之主，見阿修羅主宰培育天禍妖狐，也培育金少爺與之抗衡。	六人一體。為殺死一頁書得到其身上的舍利原力解開六人一體的詛咒排佈八口山之局。
花影人	集境	男；惡人、使者	太幻樓之主。救走被崎路人打敗的燈	燈蝶之兄。化身半尺劍與一頁書相

			蝶，威脅他加入太 幻樓並交出過去從 另一樓盜走的寶 物。	交，等待時機召喚 大軍一統武林。
--	--	--	---------------------------------------	---------------------

表 10 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》次要反派人物對照表

亦正亦邪的人物遊走在主要正派人物及主要反派人物之間，他們有的隨心所欲，有的則為謀取自身利益行動、有的行動目的暫時不明：

人物	所屬組織	角色功能	《霹靂異數》簡介	《霹靂英雄戰紀》 新增或刪減設定
亦正亦邪的角色				
八面狼姬	中原、天 虎八將	女；惡人	金少爺的戀人，過 去與通瑤池等人有 感情糾葛。	基本相同
狄簫	中原、天 蝶盟	男；惡人	被天蝶盟安排於懸 空棋盤，欲趁機殺 害素還真，卻被感 化。為素還真挑戰 太黃君而亡。	被半尺劍安排於懸 空棋盤。受素還真 感化後被半尺劍殺 害。
仇魂怨女	中原、歐 陽世家	女；給予 者	歐陽世家遺孤，呼 三嘆之徒。身懷稀 世珍寶龍骨聖刀。	基本相同
万俟焉	中原	男；被迫 尋者	龍骨聖刀鑄造者， 為救治徒弟金太極	龍骨聖刀鑄造者。 殺掉神龍後發現龍

			與素還真、紫錦囊等人多次交易。	洞中的初龍蛋。為孵化初龍與素還真等人多次交易。死於來搶初龍的阿修羅主宰手上。
傲八方	集境、風雷六聖	男；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被花信風殺害。	集境地脈守護者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被燈蝶殺害。
滿江紅	集境、風雷六聖	男；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被花信風殺害。	天蝶盟暗樁，被紫錦囊殺害。
喚魂喪	集境、風雷六聖	男；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被燈蝶殺害。	集境地脈守護者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被燈蝶殺害。
春意濃	集境、風雷六聖	女；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路	集境地脈守護者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中

			人盜走而追至中原，被燈蝶殺害。	原，被燈蝶殺害。
掩日光	集境、風雷六聖	男；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，被天禍妖狐殺害。	集境地脈守護者之一。被燈蝶殺害。
百里泣	集境、風雷六聖	男；使者	崎路人之師，集境十八樓主事者之一。因秘笈被崎路人盜走而追至中原，收留無處可去的風采鈴。	集境地脈守護者之一，織夢師前戀人，同為衍那魔刀鑄造者。
離惡障	集境、懸空棋盤	男；使者	被燈蝶用一頁書的招式所殺藉以嫁禍一頁書。	此人刪除
斷罪業	集境、懸空棋盤	男；使者	因離惡障被殺而救助風雷六聖，欲查出兇手。死於冷劍白狐。	此人刪除
超越時空人	集境	男；給予者	異境之人，四處調查俠士實力及神兵利器。	此人刪除
枯葉	中原、天	男；被追	邪劍金鱗鱗邪最初	基本相同

	虎八將	尋者	的主人，為追尋邪劍涉入武林風波。	
黑白郎君	中原、魔域	男；被追尋者	受制於魔域，殺害半駝廢及呼三嘆後得照世緣相助隱藏行蹤。	版權關係，改名南宮取。受控制時與魔域等活老樹締命，後被等活天羅糾纏。

表 11 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》亦正亦邪人物對照表

從人物所屬組織的構成來看，《霹靂英雄戰紀》刪除組織「齊天塔」及「大宇神宮」相關的人物。「齊天塔」在《霹靂異數》中，是過往劇集《霹靂至尊》中登場並遺留的組織，登場是為劇情提供寶物「龍睛」，屬於傳承下來的劇情；「大宇神宮」則是《霹靂異數》為引出爭奪寶物「如意尺」劇情及提供新的反派組織「爬族半邪郎」等人而安排的。即是說，這兩個組織內的人物主要是為提供爭奪寶物此一衝突情節，可以由其他角色提供寶物取代這兩個組織對故事的因果效應。同時「大宇神宮」提供反派「爬族半邪郎」作為劇情的伏筆，然而它只是場所素材的一部份，兩者並非不可分離。

另外從表 9 和表 10 中可以發現次要的正、反派角色其人物關係與組織很多時候都直接依附在主要的正、反派人物之下，表 11 所列的人物多數自成一派，並沒有特別幫助任何一方的意願。他們的存在讓霹靂布袋戲在一般二元對立的戲劇發展模式下建立第三路線。他們未必有救世或毀世之類宏大的理想，在自願／非自願地被納入大環境的爭鬥時隨時可以調整自己的目標，發展出一條與正邪無關，以個人主義為中心思想的故事線。

上述表格更能看出三種現象：第一、兩個版本所塑造的正派人物在個性、人格、設定並無顯注差異。例如金少爺雖個性頑劣，仍會因親情而浪子回頭；靈心異佛則一個典型慈悲為懷的僧人。《刀說異數》中面對的危機與反應跟《霹

霹靂異數》1-20 集幾乎沒有差別，甚至有一定對話內容、情境與《霹靂異數》一模一樣，下一節分集標題的對比會看得更清楚。

第二、劇情設定上有變動的角色多為反派人物。例如新增角色冥海龍靈，祂的存在提早揭露太黃君、燈蝶、阿修羅主宰等人的野心。《霹靂異數》中後段最大陰謀家半尺劍的身份改由花影人擔任，燈蝶不再偽裝身份與正派打交道，而是直接表露自己的野心。

第三、交待形成角色性格及行事動機的來龍去脈時，更深入地反派人物愛恨情仇的來源。人物最初呈現的個性其實沒有變化，但通過更多細節及深入的描寫，他們變得為立體。例如一心只有刀道的花信風如何被徒弟感化；刀獸劍禽兩兄弟的相處。

以上三點可看出人物表面設定，例如個性、目標的變化不大，但編寫的方式有變。這可能與社會對道德（個人主觀意志）及倫理（社會客觀意志）的判斷相關。傳統正派皆是追求長期性的永恆價值，如正義、善良、勇敢、真誠、良知，包括個人及社會性的美德；反之，反派追求個人短暫的暫時價值，如財富、權力、健康，且追求的手段違反普遍的倫理原則。

永恆價值與暫時價值的衝突造就了反派獨有的魅力，特別當反派的外表與能力跟英雄不相伯仲時，英雄書寫又逐漸形成一種僵化的模式，反派所擁有的人性及內心世界便成為編劇新的著墨點。當反派的心靈被勾勒得更清晰時，他的面貌便如同英雄角色一樣多元，讓觀眾更容易對他產生認同或把自己投射到他身上。

「壞人可以被共情」是否違背傳統布袋戲想要傳遞的道德觀念？筆者認為從正派英雄角色的行事及思考模式上已能體現霹靂布袋戲淡化了布袋戲的教化功能。當正派英雄也擁有相對「惡」的品格時，這些不完美為他們帶來成長及發展空間。既然觀眾可以容許正派不完美，為何不能接納反派的瑕疵？故事將以角色間的對話顯示這些觀念的矛盾。

二、劇集標題

素還真、葉小釵、一頁書三人雖合稱霹靂「三台柱」，但霹靂布袋戲是一部群像劇，三人是重要的角色卻不是劇集固定的主人公。故事會複數人物的關係與他們各自的經歷、情感交織而成，因此每一集內容都會包括多個特定角色或多組角色事件。

《霹靂英雄戰紀》作為《霹靂異數》的重製版是希望透過重新演繹經典喚起觀眾回憶外，借《霹靂異數》為起點建立一個新的「霹靂宇宙」，因此《霹靂英雄戰紀》最後必不會走向與《霹靂異數》相同的結局。每集標題能簡要地揭示該集的重要事件、角色的選擇做成的衝突或角色情感，協助觀眾聚焦，標題的事件即使未必貫穿整集內容，也能做到提點之用。

	《霹靂異數》	《刀說異數》
第一集	霹靂異數	刀說異數
第二集	風中飄零的枯葉	風中飄零的枯葉
第三集	啞子的哭聲	啞子的哭聲
第四集	機緣圖上的狐狸	機緣圖上的狐狸
第五集	金鱗蟒邪	金鱗蟒邪
第六集	正邪衝擊	正邪衝擊
第七集	劃出一線光明的龍骨聖刀	劃出一線光明的龍骨聖刀
第八集	聖刀之謎	再世相期 清香白蓮素還真
第九集	火龍狂嘯	火龍狂嘯
第十集	龍虎之爭	龍虎之爭
第十一集	佳人與三青	佳人與三青
第十二集	龍眼三分	天堂·地獄

第十三集	龍眼三分第二章	生死一念
第十四集	刺客	火龍之死
第十五集	壯烈的永別	三青珠璣
第十六集	結草銜環	魔因神話--阿修羅主宰
第十七集	鳳羽半月鐘	拈花微笑
第十八集	血路迢迢父子情	鳳羽半月鐘
第十九集	扭轉乾坤一沙丁	縱寰宇、論百世，書劍天下道
第二十集	義僕救主	血路迢迢父子情
		《蝶龍》
第二十一集	毒計	生死逢，死生一見
第二十二集	鎖鏈下的情義	殺人的刀，救人的刀
第二十三集	滴血的友情	急停的落葉
第二十四集	震天一擊	失色的鱗鱗
第二十五集	逼虎傷人	命運第一句 霹靂四重響
第二十六集	龍吟虎嘯	暮色落下前的一刻間
第二十七集	峰迴路轉	命運第二句 暴風雨的引奏
第二十八集	時空聖戰	命運第三句 月光的嚶嚶
第二十九集	冰海浴血	命運第四句 駭浪的拍擊
第三十集	急中生智	明劫暗殺雙雄難
		《蝶龍下關》
第三十一集	修羅鬼胎	時空聖戰
第三十二集	巧佈妙局	曙光乍現
第三十三集	魔高一丈	入土為安
第三十四集	魔之子	百里雷霆怒 當劫一身空
第三十五集	玲瓏球的秘密	惡棺

第三十六集	錯殺	黑暗死角
第三十七集	魔龍破關	血濺八口山
第三十八集	廬山真面目	神州龍撼
第三十九集	最高機密	龍之怒
第四十集	天下第一棺	命運的鐘聲
第四十一集	/	獃豕之牙
第四十二集	/	存亡之越
第四十三集	/	八肱機械山終戰

表 12 分集標題對比

《霹靂異數》一共 40 集，扣除片頭片尾曲後每集約 75 分鐘，一共約 3000 分鐘。《霹靂英雄戰紀》一共 43 集，扣除片頭片尾曲後每集約 45 分鐘，一共約 1935 分鐘，比《霹靂異數》總時長縮短接近 1/3。

表 12 可見劇集標題上《霹靂異數》1-7 集與《刀說異數》1-7 集幾乎一模一樣，即是指《刀說異數》在縮短三分之一時長後亦能完成《霹靂異數》的重點劇情，他們可能是減少文本量、加快故事演出節奏、也可能是刪除某些不重要的情節。兩個版本的標題都較少直接說明誰遭遇什麼事，而是用人物特徵、地點、寶物代指。〈天下第一棺〉是指《霹靂異數》下一輯《霹靂劫》主要反派的名號，常見的會是「啞子」代表葉小釵、「狐狸」代表冷劍白狐。《刀說異數》與《霹靂異數》標題第一次出現大分歧位的第 8 集，從〈聖刀之謎〉改為〈再世相期 清香白蓮素還真〉。這也許是因為在《刀說異數》播出前，素還真在霹靂週播劇系列已消失四年有餘，而《刀說異數》第 1 集素還真僅僅出現 7 分鐘便退場。因此第 8 集標題除了說明素還真重新回歸，也代表《霹靂英雄戰紀》有《霹靂異數》外的新展開。

《霹靂異數》與《刀說異數》8-20 集中亦有不少相同的劇情標題，第 12-16

集兩部劇開始產生差異，但《霹靂異數》第 17 與 18 集標題〈鳳羽半月鐘〉及〈血路迢迢父子情〉以不連續的方式再次出現在《刀說異數》的 18 及 20 集中，中間錯開的部分正是《霹靂英雄戰紀》嘗試為劇集建立新要點的過程。

這同時說明事件某些發生的順序是可以打亂而不影響故事的因果關係。後面在《霹靂異數》第 28 集的〈時空聖戰〉延後到《蝶龍下關》第 1 集，換算後即《霹靂英雄戰紀》第 31 集發生。兩者在「血路迢迢父子情」到〈時空聖戰〉之間一樣相差 10 集，中間這 10 集的標題完全不相同，《蝶龍》第 25、27-29 集皆以「命運」開頭，可見至少這 4 集皆在集中處理一個《霹靂英雄戰紀》的新事件，但〈時空聖戰〉還是發生了。除了編劇可能重新安排事件的因果關係，事件與事件之間的本質相似，只是把事件冠上不同名字，更改表達細節的方式讓人感覺故事不斷推陳出新。

《霹靂異數》最後一集是〈天下第一棺〉，《蝶龍下關》是〈八肱機械山終戰〉。「天下第一棺」是《霹靂異數》下一部《霹靂劫》主要反派人物的名號，以此為標題代表故事仍未完結，新的危機即將誕生。而《霹靂英雄戰紀》三部中只有《蝶龍下關》最後一集用了「終」一字，《蝶龍下關》不是整個系列的終結，這個標題更多是說明即將迎來了一個短暫喘息之機。

《霹靂英雄戰紀》作為《霹靂異數》的重製版，人物、情節自然有不少相同之處，特別是經典人物的塑造。但純粹的重製對看過《霹靂異數》的老觀眾而言沒有再看的必要，且《霹靂英雄戰紀》這個系列也無法突破霹靂週播劇原有框架。在觀眾感受到故事劇情的變化，他們也許會更優先感受到戲偶與畫面的轉變，這正是因為媒體放大的功能讓鏡頭不斷地靠近戲偶，戲偶必須提高細緻度來配合。

第三節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》戲偶外觀、造型設計比較

不少研究都提及觀眾之所以喜歡霹靂布袋戲，是因為他們感受到當中的故事與他們的個人生活、社會認知具有某種關鍵性、容許他們把自己的感情投射到故事裡（賴宏林，2001；吳明德，2005；陳龍廷，2010；陳語婕，2016）。然而這種效果不只有霹靂布袋戲能做到，一般小說也可。施忠賢等（2016）指出正是「戲偶」表演中影音帶來的藝術性與渲染力，讓布袋戲與小說產生差距，讓演出更具感染力。：

每一尊「偶」的亮相與演出，對觀眾而言都可能是一種藝術欣賞的經驗，這種經驗可以脫離劇情、善惡等「敘事內容」，單純地以「偶」本身作為閱讀的對象。但小說則不行，即使其人物生相俊美（如金庸《天龍八部》的王語嫣、古龍《絕代雙驕》的花無缺），讀者仍無法單獨視其「美」為閱讀或品味的對象，只能由劇中角色去表達欣賞或愛戀的言行（頁92）。

故事可以是虛構、抽象、概念的，但「人」在當中是具體的存在，小說讓讀者從文字感受人物在故事中的情感，布袋戲在文字外加入視覺和聲音的效果創造強烈的情感氛圍，透過面部表情、肢體語言和語音語調等方式讓觀眾更直觀地感受角色的內心世界。霹靂布袋戲中最直觀的亦是人物角色的存在，它們是故事藝術表現的基礎之一。吳明德（2005）指出觀看偶戲時，不但是在看「戲」，也是在觀看偶的「造型藝術」（木偶雕刻及裝扮）與「表演藝術」（操弄木偶演出）。這代表了戲偶外型與演出模仿人類先決的外在條件。

本節將先討論《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中戲偶身體及造形設計的差異是因為出自戲棚空間的改變，空間影響了戲偶大小、戲偶大小讓偶頭與偶身可以改革得越向真人靠近，也增加操偶方式、操偶方式因為電視這個媒介導

向了仿真，偶與人的界限因此被逐漸消磨。《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》兩者消滅或增加的部分代表了哪些文化思考及美學表現。

一、改革戲偶操作技巧達到仿真效果

戲偶得以加大，除了要讓身體尺寸迎合臉部類似真人的五官、髮絲，身體，讓整體合乎比例，也與演出空間從戲棚發展為攝影棚有關。戲偶尺寸加大更為操偶師帶來新的操作方式，讓動作也更仿似真人。接下來將先解釋布袋戲偶尺寸的演變與戲台、觀眾需求、演出人數，甚至演師自身選擇為何相關。

（一）表演空間與戲偶大小的關係

呂理政（1995）指出明清之際的藝人大多孤身一人四處流浪，戲偶及戲台等演出設備較為輕便細小，「布袋」一詞可同時涵蓋兩者。一個竹篾與布製成的「戲籠」既可收納演出用具、也可搖身一變成為戲棚，方便演師隨時在室外空間表演；既為演出亦為攜帶，戲偶大多只有一個手掌大小，即六至八寸，容許台上同一時間出現多個人物，增添趣味。

若我們同意布袋戲最初形成時是以獨腳戲形式演出，那麼布袋戲是何時從一人發展成一個戲班規模？這未有一個準確界定的時間點，畢竟布袋戲風格的流變並非一個消失後由另一個取締，而是並存的。但吳明德（2005）提出當布袋戲吸納戲曲的特性，特別是「曲」的部份時，表演便快速進化到有前後場之分的6人班子，前場2位演師，後場4位樂師。

戲曲特性也為布袋戲加入教化功能，加上自古以來「偶」具有的祭祀意味，布袋戲演出酬神之類與信仰、節令、慶典等相關戲碼亦是得心應手，能夠滿足布袋戲初來台時，台灣傳統農業社會的文化及道德需求。因此一個超越布袋，更為複雜的戲台出現的原因可能有三：第一，演出人數增加；第二，收入來源除了一般觀眾，更有「爐主」聘請戲班演出特定戲本；第三，演出地點多

為人流匯聚之地，廟前廣場便是其中之一。因此不難想像戲台設計單純由竹篾與布搭建的簡陋布景，發展到模仿廟宇結構及設計的彩樓——「四角棚」與「六角棚（彩樓）」。

邱一峰（2004）對「四角棚」發展到「六角棚」有詳細的紀錄：

「四角棚」…看起來就像一座大廟裡的神房，高與寬大約是一公尺半，舞台深度約五十公分，正面分上下兩層：上層以精巧的木雕花屏裝飾，下層由上面花屏延伸下垂兩片雕花木板，把舞台正面隔成三個出口，各垂以紗質布廉，左右兩側分別是戲偶的出入口，中間一格是演師觀看戲偶的窗口…四角棚的規格較小，只能一人主演，勉強也可由兩人同時操演，慢慢地為了因應實際需要，戲棚乃由簡而繁，雕飾增多，格局也變大……

…「四角棚」的外觀極致精美，但在視野上卻因兩個直角而侷限了它的廣度，不論看戲的觀眾，或是操偶的演師，均只能由正面觀賞或呈現戲齣，這成了視覺上某種程度的障礙。於是改良者乃在戲台左右兩側增加了兩個斜面，使成六角形舞台，讓整個舞台空間結構變得更為開闊、生動，台下觀眾能欣賞的角度也更廣，此即所謂的「六角棚」（頁 132）。

如此精緻華麗的戲棚在 1930 年代因戰爭爆發導致的經濟問題而漸漸沒落，戲班改用方便收納、裝拆、運輸的改良彩樓，或無特定形式、以木頭及鐵皮之類材質組成的簡易舞台空間（賴篁霖，2022）。而同一時段「皇民化運動」的收緊整體布袋戲的演出空間，只允許少數戲班在戲院公開演出具皇民化色彩布袋戲的政策帶來了戲台規格、立體舞台布景裝置、音樂應用等經驗（邱一峰，2004）。

呂理政（1995）指出：

戲園內台戲對布袋戲演出形式所造成的影響…先是劇場空間的改變，戲台

本身的擴大，迫使藝人放棄傳統的木雕彩樓，改用大型佈景，並加大戲偶以便後排觀眾欣賞…精緻的傳統小木偶被造型突出、色彩鮮亮、有時加裝機關的中、大型戲偶取代了…舞台的擴大改變了布袋戲傳統「獨角戲」的特性…引導布袋戲走向分工的劇場型態（頁 18）。

所謂的「實際需要」離不開演師的表演空間與觀眾的看戲空間。大型佈景，某部份靈感可能來自電影的寬銀幕，可容納的表演者，以及表演者可走動範圍增加。同時當看戲空間加大時，可容納的觀眾便越多，需要滿足的視野角度也變多。若戲偶大小保持不變，後排觀眾自然就看不清楚。陳龍廷（1991）提及當時其中一個解決方法是把木偶頭做得特別大，但身體並沒有按比例一起變大，布袋戲仍是以單手操作為主。

戲偶另一次尺寸比較顯著的改變是 1958 黃俊雄進入電視前拍攝布袋戲電影《西遊記》，讓布袋戲首次接觸電影銀幕。為適應媒體，他從大小及靈活度著手改革戲偶，電影中的戲偶從八寸改為約一尺四寸，加強舞台佈景的真實性及立體感。另外在 1963 年，黃俊雄再組「世界大木偶歌舞特藝團」，以由木頭及塑膠製造，三尺三寸大，約 3-5 公斤，借機械轉動手臂、手掌、持刀舞劍、跳舞、騎車的大戲偶上演如「十六人大腿舞」、「舞碟特技」、「獨輪車」等節目（陳龍廷，1991）。

讓戲偶在鏡頭上看起來更活潑生動並不僅僅是偶頭雕刻的問題，且布袋戲本就有仿人戲的特性，一味加大偶頭而忽略偶身與戲偶整體比例自是不可能，而「鏡頭特寫」這一有別於真實劇場的體驗亦不會只針對戲偶頭部。從布袋戲電影《西遊記》中「水中打鬥」、「雲上決戰」等與武戲相關的演出訊息中亦可猜測，這些涉及到戲偶身段的劇情必然也會受到鏡頭的檢視，因此鏡頭並不能成為看戲空間與觀眾距離消弭的藉口，戲偶身體也需同時加大。

最後被黃俊雄帶上電視的是約一尺八寸的木偶，這也許便是他從拍攝布袋戲電影經驗得出的結論。陳龍廷（1991）指出黃俊雄電視布袋戲偶相較於當時

金光戲所用戲偶，頭與身體的比例做得較為勻稱。從邱武德（2010）紀錄的金光戲偶照片中可見，不少金光戲偶的頭身比例是 1:3 左右，雙手長短大約是手掌張開後拇指到尾指的距離；黃俊雄的電視布袋戲偶除了再次加大，頭身比例約 1:4，手臂加長，借內部機關做出彎曲等動作。這些改動是為配合電視拍攝而生，因此相對為舞台即時表演改良的戲偶，肢體表演上可能略為笨拙，但經鏡頭及剪接處理後可使它們擁有更豐富的表情及更細膩的動作。

同時因為鏡頭的存在，演出「戲台」本身也可以不存在。從陳龍廷（2007）紀錄《六合三俠傳》的劇照中（頁 239），三位操偶師坐在地上伸手舉偶，他們前方是空的，而非一個台子。證明在拍攝器材輔助下，演出空間已不再受限於一個真實的「舞台」，它可以容納無數位演出者，觀眾所看到的「空間」只取決於鏡頭要多少。

「擬人」貌似一直是電視布袋戲所追求的。黃氏仲昆自父親黃俊雄手中接過電視布袋戲的工作，一開始自然也承繼了父親的經驗。按《霹靂造型達人書》（2007）所言，他們自己把霹靂戲偶比例尺寸演化約分為四個時期⁷：

第一，1985 年《霹靂城》至 1995 年《霹靂王朝》，沿襲黃俊雄電視布袋戲所使用的戲偶尺寸，戲偶整體高度約一尺五寸，偶頭與偶身呈 1:3 左右；

第二，1995 年《霹靂幽靈箭第一部》至 1999 年《霹靂英雄榜之江湖血路》，戲偶整體高度約一尺八寸至二尺；

第三，2000 年《霹靂英雄榜之風起風湧 I》至 2001 年《霹靂異數之龍圖霸業》，受電影《聖石傳說》影響，戲偶整體高度仍保持一尺八寸至二尺，但偶頭比例縮細，頭身比例朝真人發展；

第四，2001 年《霹靂封靈島》至 2007 年⁸，受《火爆球王》及《天子傳奇》拍攝的啟發，開始於周播劇使用二尺五寸到三尺的戲偶；《霹靂兵燹》後，偶頭及偶身比例趨向九頭身黃金比例。

⁷ 劇集年份以其第一集發行年份標識。

⁸ 2007 年為《霹靂造型達人》一書出版年份，不代表 2007 年後戲偶尺寸演進不變。

直到霹靂布袋戲於 2019 年，《霹靂英雄戰紀》拍攝時使用的戲偶已發展到約三尺到三尺三寸（葉郎，2022）。即是說本文的研究對象：1991 年的《霹靂異數》與 2019-2022 年的《霹靂英雄戰紀》，戲偶大小相差一倍多，這大小之差也讓戲偶擁有更多操演方式。

（二）戲偶大小對操偶方式的影響

布袋戲偶再如何演變，也無法脫離「掌中」此一操弄特色，呂理政（1991）紀錄單手操偶的方法為：

…手掌穿入手袋中托起戲偶，掌心向前，以食指伸入中空的戲偶頭部，以大姆指操作戲偶一手，以中指、無名指、小指三併連操作戲偶另一手，戲偶頭部需表演較細膩的動作時，則以大姆指按在戲偶頸部外側與食指合作操演，使戲偶頭部的活動更能自如靈活，空出的一隻戲偶手則用直杖（稱為「直通」）或鐵製的彎杖（稱為「彎通」）來操演（頁 66）。

要注意「直杖」的存在及使用並非必然，它更多是讓我們看出布袋戲戲偶具有杖頭傀儡戲的血源，正如呂理政書中所繪的小頭戲偶示意圖，大多都沒有「杖」的存在。過去現場表演的掌中戲其中一項看點包括演師如何依靠單手做出反掌翻身、戲偶換手、翻斛斗、跳窗仔⁹、持槍弄棍、對打等一系列動作。

從傳統到霹靂布袋戲，黃俊雄在「世界大木偶歌舞特藝團」對木偶身體材質及操偶者作出的改變引起筆者注意。「特藝團」當時使用的戲偶尺寸其實如同現時霹靂布袋戲所用戲偶尺寸、重量不相伯仲。過去的表演之所以也許多少遠離觀眾對掌中戲的期望，有機會是因為黃俊雄尚未摸索到操演大型戲偶的方法。

⁹ 「跳窗仔是武打戲中，演師在間不容髮的瞬間，將戲偶脫手快速往空中後拋，準確的落入戲棚上方窗子的一項特技。」轉引自呂理政《布袋戲筆記》，頁 70。

某程度上「特藝團」的一些賣點：「機械轉動手臂及手掌」、「大腿舞」及「獨輪車」已經體現了一種世界各地偶戲的融和，向如同日本「文樂」需要使用全手的手托傀儡戲、或杖頭傀儡戲、以及從杖頭傀儡戲演變的手托傀儡戲靠近。演師可以獨自操縱，也可以多人合作演出。同時身體各部位可設置更精細的結構，除了人直接操控，更可如同越南水傀儡或藥發傀儡一樣，讓戲偶連接機關帶動表演。

布袋戲操演方式也不再受限於「掌中」，只是觀眾能接受這種形式的布袋戲與否。一直到《霹靂英雄戰紀》時期的戲偶，霹靂布袋戲以一種循序漸進的方式讓觀眾習慣「掌中」已從手掌延伸至整個手臂，加上衣飾的複雜性，戲偶多重達 2-3 公斤，不太能長時間操控，需以雙手或多人同時操控戲偶。三尺近乎是一個人手臂長度的極限，為去除操偶師的存在，呈現戲偶更完整的身體結構，操偶師拍攝時多高舉整條手臂再歪頭才能避免穿幫，又或者單獨拍攝各部分肢體，再通過剪接技術把各部位拼貼在一起。操偶方式上也吸取了部份手托傀儡戲及杖頭傀儡戲的元素，某程度上保有手托傀儡靈活性及細膩度的同時兼顧大型杖頭傀儡戲的磅礴感。

操偶師一般以左手伸入戲偶身體，食指伸入戲偶頭部嘴巴機關，拇指與中指同共操控偶頭方向，眼睛開合則由後方延伸的一根繩子，交由右手操控。嘴巴與眼睛簡單的開合，除了合符人類生理動作，在不同處境下，眼睛開合幅度能表達思考、悲傷、猜忌等心理活動；若加入水、血等液體，可強化戲偶哭泣、受傷、痛苦的真實感，戲偶不再只依靠聲音及某種寫意的動作表現情緒變化。偶頭頸部右方有一個圓環，無名指穿進圓環，中指和小指夾住施力，可使戲偶右手做出抬起之類簡單的動作。操偶師右手，即戲偶的左手有一根與「直杖」功能相似的「天地同」，多放在戲偶內部，或外部以厚重的衣飾遮蓋，藉此作出舞刀弄槍、甩袖等較複雜的轉動動作。

戲偶已經順利改革到可以模仿人類大型動作，如同關節般細節的改變則出現在 2000 年前後。吳明德（2005）指出 2000 年上映的布袋戲電影《聖石傳

說》拍攝對戲偶改革的重要性：

除了偶頭進一步向人靠近外，「霹靂」在偶的人腳設置上也突破傳統規格的局限，讓手腳動得更靈活。傳統布袋戲偶的手分為「文手」（大拇指翹出，其他四指並攏，可以開合，掌心處嵌入小鐵圈，便於取物放物）與「武手」（握拳式，掌心中空，可插入武器）兩種，偶腿則筆直、腳掌著靴（一體成型）外翻，到了「霹靂」則讓木雕手腳進化成塑膠關節手腳，可以靈活屈伸，且手掌五指可分別獨立張握……（頁 483-484）

不少研究提及電視布袋戲與真人武俠片的競爭與學習關係。除了刀光劍影的特效，亦著重角色可用於表達情感及武術用的手勢及拳腳動作，包括握拳、挑釁、劍指、屈膝、撥腳等，「關節」的概念運用在武戲上，解決了過去格鬥中只能不斷重覆擺動揮舞戲偶的困境（李姍姍，2008；張祐慈，2009；邱武德，2010；葉亦嚴，2014）。戲偶本身的比例、肢體與軀幹的拆分，配合鏡頭選擇性的角度允許多位操偶師如「文樂」一樣各施其職，讓戲偶做出更靈活且仿似真人的肢體動作。這些被拆解的肢體同時又方便適應鏡頭及故事中希望達到的某些超越真人的動作。

二、塑造仿真的戲偶以再現人類的特質

戲偶本身只是一件工藝品，它們能如同電影明星一樣承載影迷的夢想、迷戀、崇拜是因為藏在畫面外的工作人員通過各種符號，一步步仿擬人的外貌、形體及動作。「偶像／明星」一直是電影業不可或缺的一部份，得益於霹靂布袋戲的行銷策略，「素還真」無疑是「霹靂布袋戲」的代名詞，從他們推出的商品、與其他品牌的合作、對外活動宣傳中皆不乏素還真的肖像。但素還真與其他戲偶作為表演者卻沒有生命，它們沒辦法呈現表情，也沒有表演能力，是經

過電影帶來的夢幻效果、故事的刻劃及戲迷的想像才被賦予生命，被認為是真實地「活」在螢幕對面的世界之中，因此容許戲迷向戲偶投射自己的欲望，成為「偶像」，「戲偶」與「真人」間模糊之處正是依靠外觀及動作消弭。仿真的第一步是人物的外形上必須力求真實，以下將分為戲偶的面部雕刻與裝扮，及身體結構與操偶方式討論。

（一）戲偶的雕刻及裝扮

傳統布袋戲偶承繼並使用了部份人戲臉譜及服裝符號的意涵，如同人戲中的「行當」，這些符號有效地輔助觀眾快速分辨角色性格、身份。呂理政

（1995）指出在扮相和臉譜之上，更有作為腳色雛形及基本標準的「素彫」，即未施粉黛的偶頭也足夠讓觀眾分辨它的腳色。然而戰後，由於戲班使用的劇目與劇情大幅改變，新造的戲偶雖仍可通過某些部份可追尋其原始腳色，但無疑傳統劇目中源於大戲的生、旦、笑、花面、下七腳或其他特殊腳色已不敷使用且缺乏新鮮感，演師及雕刻師便借用原有腳色的基礎或主觀印象進行創作。戲偶角色的臉部、服裝、飾物等等皆有個性化的設計，呈現人物的特質，讓觀眾更容易分辨角色之間的差異。

吳明德（2005）指出電視金光戲的年代木偶擁有更為個性化的設計，特別是臉部雕刻，從「眾人一面」變成「一人一面」。從內台金光戲中各家戲偶的照片可見戲偶造型的多變，但鑑於戲台與觀眾的距離，比起精緻度，他們更著重戲偶外貌帶來的舞台效果。張祐慈（2009）由偶頭眼睛由傳統由細又長的單鳳眼變成圓滾滾、如同洋娃娃般大眼睛的改變下，概括內台金光戲偶臉部妝造的一些特色：

…寫實與誇張風格也是此時期眉目造形的兩大特色，前者表現在寫實描繪的眉毛與睫毛上；後者則是向歌仔戲學習的誇張眼影與腮紅，這是因為偶頭增大導致臉面部積增大，為了使臉面部有層次感及立體感，不至於過度單

調，所以才有了此變化。至於使用醒目的螢光顏料，主要是為了應和晚上的演出效果，使戲偶在黑暗中脫穎而出，所以才會將使用於布景上的螢光劑也使用在戲偶身上。而同時兼具寫實與誇張的當屬眼珠造型莫屬，它脫離傳統戲偶的寫意繪法，不再是以一點黑為代表，而是寫實的呈現了瞳、睛、一圈圈的車輪以及眼頭紅紅的內眥，甚至還有睛外的淡藍光圈，但這也是它誇張的一面…（頁 27-28）。

但布袋戲最初是以傳統之姿進入電視，即使到了電視布袋戲最為風靡的年代，仍受限於審查，沒有完全引入金光戲偶，轉為尋找折中的方法，只保留一部份金光戲偶會使用的妝造。同時因為戲偶與觀眾的距離變近，金光戲偶為吸引目光發展出來的誇張風格，特別是腮紅及螢光顏料的使用在電視布袋戲中被捨棄，保留眉毛、睫毛及眼珠讓戲偶更似人類面貌的妝造。

偶頭雕刻上，金光戲除了「一人一面」，更有鳥獸、昆蟲等非人類物種雕刻工藝，以滿足天馬行空的劇情，展示角色各方面「超人」的力量。但最先受邀進入電視的李天祿因劇目及目標群眾，主要使用「小頭木偶」演出。邀請李天祿的電視製作人葉明龍，在黃俊雄進入電視媒體前為了讓戲偶更有卡通的感覺吸引兒童，已著手改進較為呆板且缺乏靈活性的戲偶，與吸取了電影布袋戲及世界大木偶歌舞團經驗的黃俊雄想法不謀而合。陳龍廷（1991）認為是因為二人皆察覺到鏡頭這種近距離的展示手法有別於戲園的三度空間，更要求戲偶具有「表情變化」。

「表情變化」使電視布袋戲加以改革戲偶眼睛及嘴巴機關。戲偶雕刻早期已出現了眼珠可左右轉動及前伸後縮的「活目」，以及下唇與下巴一起牽動的「活嘴／三塊合」臉部機關；黃俊雄對戲偶的改動在於不限腳色地應用活動五官，要求在戲偶眼睛加入可以開閤的眼皮，嘴巴機關則只安裝於下唇，說話時下巴不會移動（呂理政，1995；張祐慈，2009）。這兩項機關變革應用至今。

服裝上，呂理政（1995）指出布袋戲偶的服裝設計雖經不起嚴格的歷史考

究，唐、宋、元、明的風格混在一起，但十分講究角色身份與衣著（包括服飾、鞋及帽）是否相襯，男女、文武、貴賤不容混淆，例如皇帝一般頭戴平天冠／帝盔／軟帝帽，身穿蟒袍，腳基本是官吏的高靴；武將一般頭戴帥盔／南戰／北戰，身穿戰甲，腳穿關公靴；武人／俠士一般頭戴向邊巾／斧頭巾／三角巾，身穿袍仔，腳穿踢仔靴。

進入內台金光時期，為了強調角色的強大、非人、正邪，帽與服飾設計更能顯示創作者的想像力，同時地比起使用傳統意義的符號，讓觀眾更快地通過主觀視覺或流行元素分辨角色。例如興閣派創作的「望遠書生近看白骨人」，戲偶造型頭頂一具骷髏骨架，露出真面目前則以一罈白骨甕代表自己，「骷髏」正是邪惡、死亡的符號；南投新世界創作的「南俠翻生虎」通過身上的牛仔帽、墨鏡、雪茄及手槍等符號，讓觀眾把角色連接西部牛仔代表的流行、正義及科技等觀念（邱武德，2010）。

正邪二元對立作為傳統故事張力來源，金光戲中以東南派／西北派對立方式表現，霹靂布袋戲則把這種對立加以延伸至民族意識、道德禁忌之上，通過中原被外來勢力入侵、儒釋道三教遭挑戰等方式表現（高瑞陽等，2006）。如同第四章及前人研究提及正與邪之間的界線逐漸消弭，霹靂布袋戲戲偶的外表不一定受傳統定型，正反派皆可是同樣秀氣或英明神武。這樣的改變與布袋戲具有的庶民文化性質有關，故事文本、展演方式不斷地改革、融合新的概念，可稱為一種「文化混血」（李珊珊，2008）。

霹靂布袋戲時代的服飾材料上，除了傳統刺繡，加入西方紳士披風、新娘薄紗、亮片、蕾絲布、荷葉邊、兔毛等。服裝風格除了古代武俠，加入國外民族服裝、日本高校生、鴨舌帽等現代式裝扮，後期亦因劇情特殊族群的加入，讓服飾走向歐洲宮廷古典優風、中國宮廷精緻尊貴風等「奢華風」的時代（黃強華，2007）。

整體而言，戲偶的外貌、動作、道具、特效等元素可稱為「視覺角色能指」（陳龍廷，2010）。這些符號不但代表容許觀眾當刻分辨戲偶身份，也暗示

演戲人對符號在該時代意義的體會，以及他們在受到的時代影響。以下將討論《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》人物臉部及扮相設計為觀眾帶來的心理印象的差異。

1. 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》角色的臉部設計

審美的差異基於不同年代對美的定義不同。吳明德（2005）列舉「偶像臉」盛行的時期，不少偶頭雕刻中都能找到某些現實名人的影子，例如傲笑紅塵像劉德華、莫召奴像蕭薔、瀟瀟像焦恩俊。以上幾位角色都出自廿一世紀前的劇情。郭書吟（2007）認為2000年登場的瀟瀟是「美型男的創作」的分水嶺。劉得臣（2008）指出木偶臉部變尖、眼睛變小等設計皆是受到日本動漫文化影響。這亦代表了當時年輕人的審美。若戲中角色沒有脫離合乎觀眾追求「美」的傾向，那麼兩個時代對「美」的要求又有何差異？

採樣上，筆者先在《霹靂異數》中選取紫錦囊、童顏未老人及血吻蝶為例，他們分別代表正派、反派及先天高人的角色。《霹靂異數》時期的戲偶早已進入個性化設計，難以傳統作為標準，因此通過這三個角色為接下來比較臉型、臉譜中臉部顏色、眉型、唇型、鼻型等各方面找到基準。再在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中挑選分別代表亦正亦邪的花信風與反派燈蝶為直接比例對象。

為確保比較公平性，筆者所用人物照片分別出自霹靂布袋戲出版的《霹靂異數劇集攻略本》以及霹靂布袋戲官方網站，挑選當中非使用電視畫面擷取的人物照片及非重新雕刻人物，並基於三個以下原因最終挑選出以上角色：

第一，《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中唯有《霹靂異數》的紫錦囊同時擁有文生與武生偶，必須借紫錦囊作為文與武兩種個性在臉部呈現的標準。純粹的文生雖然不常見，但文生所擁有的「俊美」面相卻或多或少地如同血吻蝶一樣融入能文能武的角色設計之中。

第二，霹靂布袋戲連本戲的特性讓故事處於一種「神話時空」¹⁰，人物年齡並不一定反映在臉上，因此特意挑選既要合乎童顏，也要是先天高人的「童顏未老人」討論臉部呈現年齡與實力的方式。

第三，他們皆非長線角色。長線角色能持續出現，除了劇情需要，更多是因為他們已經成功偶像化，為了方便戲迷辨認，他們整體都會有某些固定設計，例如素還真的「旋渦眉」與頭上蓮冠。當然少數短線角色在《霹靂異數》登場時就被交待擁有某些特徵要素，《霹靂英雄戰紀》亦會遵循這類內容，例如在《霹靂異數》中被定型為金髮美女，本文亦不欲納類似角色進入比較。無論如何，短線角色相較會給予設計團隊更多設計空間，這些未來大機率不會再次登場的短線角色多是反派或亦正亦邪的角色，因此難以把《霹靂英雄戰紀》中多被定型的正派角色納入討論。

接下來，我們先從霹靂布袋戲自己出版的資料出發，觀察他們是如何看待自身的轉變：

霹靂布袋戲把他們從 1988 年推出的《霹靂金光》到 2007 年《霹靂開疆紀》間戲偶造型演變分為野台風、大和風、休閒風、復古風、個人風、奢華風、異類風、宮廷風、武俠風、古典風等 10 個時期。據《霹靂造型達人書》所言當中 1991 年推出《霹靂異數》屬於所謂的「野台風」時期（2007）：

先天人或是中原正道主線，通常以乾淨的文生臉當基底，這些角色的特徵是臉型稍渾圓，比較不常有尖下巴，若是先天角色則多會加上白兔毛鬚角；反觀魔界或是妖道角等所謂反派角色，通常臉型的發揮空間極大，千奇百怪的樣貌都有，輪廓與五官較深邃，常常也會佐以圖紋強化其野性，仔細觀察會發現，反派要角多半都是尖下巴…（頁 17）

以偶頭來說正道人士或是比較俊美角色，多半還是屬於天庭飽滿、雙頰豐

¹⁰ 「…神話時空具有時間可逆轉性、空間可跨越性的異時空共存結構的特色，它是一種可以隨意轉換的時空單位…」轉引自吳明德《台灣布袋戲表演藝術之美》，頁 463。

潤的臉型，眼睛也是又圓又大、炯炯有神的樣子。

比較特殊造型的偶頭及鮮艷的髮色多半會用在反派角色或特殊組織人物上……（頁 39）

上述引文可見，《霹靂異數》角色給予觀眾「野台風」感覺的原因大概源於戲偶眼睛又圓又大的五官特徵、及其頭部妝造及衣飾用色。眼睛的眼頭及眼尾以彩繪為主，偶爾配上鮮艷的眼線，眼珠則是傳統手繪與黏貼式並用，黏貼式看上去眼神較為銳利。



由於劇情大多角色都有武功在身，較難有單純的文生出現，紫錦囊於此難得有文（圖 1）、武（圖 2）生兩個造型，文生五官是較為斯文秀氣的書生相，武生肅殺之氣較重，眉型上明顯得見兩個戲偶平眉、劍眉與嘴角的差別。

血吻蝶（圖 3）擁有才子設定，但天藍色頭髮與深綠的眼妝，甚至唇色也是綠色，鮮艷的顏色與鳳眼頗有傳統偶頭中代表奸臣的文奸仔之感，因此作為反派也毫無違和感。他亦是採樣中唯一臉上有顏色與花紋的角色，但他眉心的彩繪不足以判斷其個性。

童顏未老人（圖 4）因劇情需要，除了以白髮詮釋「先天高人」的氣質，亦以帶有嬰兒肥的圓潤臉頰代表孩童，額頭飽滿圓潤卻非正派角色。其眉形則以劍眉以表現威脅性。

圖 1-圖 4 皆可見傳統臉譜中臉部顏色差異帶來的戲劇效果有逐漸被捨棄的傾向，除了武生紫錦囊，其餘戲偶臉部顏色皆偏白，我們難以從臉部顏色得知角色性格。鼻型上，除了年齡為童顏未老人帶來較短及較寬的鼻樑外，年齡不明的紫錦囊與血吻蝶皆鼻樑直而寬，但輪廓偏柔和，血吻蝶鼻尖相對更尖。嘴唇上，即使紫錦囊是正派，其武生偶的嘴角與童顏未老人及血吻蝶相同，皆是向下彎曲，以顏色勾勒出明顯嘴部線條，特顯角色囂狂的氣質。最後下巴圓／尖的差異，就紫錦囊（不論文武生）及血吻蝶的圖像而言，辨識度不高，無法再以臉型判斷角色正邪或有武功與否，額頭亦受髮型飾品影響，無法看出飽滿與否。也就是說「文生臉」與「俊美」不再完全由臉型決定。

眉型及眼睛造型主要讓人感受角色氣質。紫錦囊兩個戲偶明明指涉同一人，一文一武的差別很大程度便是眉型及眼睛給予的心理作用。張祐慈（2009）提出：

眉目爽朗，眉型工整平順…都是屬於較斯文的修長型…偏向溫和、冷靜的屬性，因此不會配與太粗野的眉型；如果屬性更偏向武生者，其眉頭會塑造出緊蹙的姿態，充滿一種蓄勢待發之感，且眼神方面較銳利渾厚…偏向劍眉或是刀眉，外型寬厚粗獷、氣勢非凡，而擁有此眉型的角色特性也多半是以武見長……（頁 60）

四款戲偶的眼睛都是又圓又大，畫有較粗的眼線突顯眼睛炯炯有神，差異在於眼角的傾斜度。武生紫錦囊明顯是以眉型及眼睛的傾斜度塑造出所謂緊蹙、蓄勢待發的感覺。這種眉型及眼睛不但出現在正派武生之上，血吻蝶亦是這種眉型，血吻蝶的奸詐與陰險更多是透過特殊的顏色給予觀眾的感覺。而以幼童之姿出場的童顏未老人，其眉目亦偏向通過一定的傾斜表示孔武有力的狀態，而非稚童般天真無邪。

紫錦囊的文生造型的眼角與眉型則平直，減少眉宇間散發強勢、殺氣的感

覺讓觀者不會從其臉上感受到威脅，反而給人一種溫文儒雅、無辜的感覺。張祐慈（2009）指出傳統戲曲中，一般只有文生才會擁有美麗的外貌，但在追求「美」、視覺需求、外在形式、甚至明星制度的社會觀念下，霹靂布袋戲中美型的戲偶成為一種普遍的現象，是為讓觀眾快速愛上角色的方法，而非主要用於分辨角色的能力或善惡。

比較花信風及燈蝶在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中的雕刻，他們作為反派武人角色，外表不但明顯違反了傳統戲劇對反派的詮釋，進一步模糊《霹靂異數》時期文與武、俊美與醜陋等對人類個性的刻板印象。

	
<p>圖 5 《霹靂異數》花信風</p>	<p>圖 6 《霹靂英雄戰紀》花信風</p>
	
<p>圖 7 《霹靂異數》燈蝶</p>	<p>圖 8 《霹靂英雄戰紀》燈蝶¹¹</p>

臉型方面，鵝蛋臉全都變成瓜子臉，線條柔和，減輕角色重武或反派的感

¹¹ 《霹靂英雄戰紀》中燈蝶在《蝶龍下關》後半部吞食冥海龍靈龍珠後出現另一尊偶作為類似入魔的殺體出現，主要差別在於臉上裝飾物增加，以更為瘦削和硬朗的神態突出心境與精神受到外力影響。本文主要討論精神狀態正常時期的偶頭。

覺。臉部顏色上，《霹靂異數》的花信風與燈蝶膚色跟之前比較的幾位角色有明顯差異，白色借用臉譜對角色虛偽狡詐與自負的暗示；黃色除了接近膚色，也可表示他心機深沉、深藏不露。某程度上，過去戲偶臉部顏色以白色居多為減低演出時光源不足使戲偶面部只剩下一團模糊咖啡色甚或黑色的可能性。電視拍攝帶來的燈光科技免去這種問題，白色膚色依然是主流的原因就出於觀眾對白皙肌膚美麗、優雅、高社會階級等象徵意義的推崇，在日韓媒體、流行文化與美容等多方消費主義與美學觀念的影響，《霹靂英雄戰紀》中的白色肌膚比起臉譜擁有的象徵意義，更多是作為衡量美麗的指標。

眼睛與眉毛上，相比起用於加深眼線造型的粗大黑色眼線，上下眼皮模仿真人化妝技巧，畫上雙眼皮線，再貼上長長的上睫毛，從而加強眼睛開合和瞳孔輪廓的對比。當戲偶眨眼時，上睫毛會一同動作，下睫毛則以彩繪方式畫上，同時加入胭脂的眉線，再打上眼影。眼睛狹長，花信風的眼睛傾斜度降低，削弱眼睛傳遞的邪氣。眼睛不再如同洋娃娃般大，佔據臉部過多面積，兩人的眼白，眼珠與眼白佔比也更似真人臉部，且眼珠不用是繪製而成，而是使用可感光瞳孔，利用凸透鏡與光學折射的原理使眼睛整體有追視的效果。眉型雖傾向劍眉或刀眉，卻不粗獷，反而如同文生／真人一樣修長，特別燈蝶的眉毛不再是怪異的鋸齒狀；花信風的眉毛則從立體黏貼改為顏料織製。眼睛材料改變是為了更精緻，眉毛材料改變則是為了減少角色粗獷的感覺。

鼻型上，從較寬大的鼻樑改為又高、又細窄直挺，顯得更為秀氣亦加深了眼窩，讓臉部看起來更有輪廓。鼻頭尖而翹，以一定的尖銳感，讓整體面部輪廓更加鮮明。鼻翼不再張舒，讓五官看上去更為小巧。鼻子這種處理方式除了受西方對五官立體、深邃的追求影響外，也像日本漫畫對角色鼻子用一條線或一點簡化的處理方式。鼻子雖為面部特徵之一，但多數不是表達情感的主要部分，過於突出與細緻的鼻子只會在情感表達時奪走觀眾的注意力。

兩者的唇角不再有明顯向上或向下彎曲傾向，《霹靂英雄戰紀》的唇型及下唇曲線都不如以前突出。這種突出的感覺部分來自唇線的繪畫，當唇線不再只

畫一半，而是如同一般人塗唇膏一樣時即可保持上下唇比例。唇色也不是為了提供心理暗示或突顯嘴部線條，而是選擇可與臉部其他部分達到平衡的顏色，例如在《霹靂英雄戰紀》中的燈蝶整體柔和的臉面上，選用珊瑚色就更為嬌柔。最後花信風臉上繪有花卉彩繪，燈蝶額間及臉頰則貼有水鑽，比起特殊含義，只讓人物看起來更為華美。

《霹靂英雄戰紀》中，比起用臉容歸納角色的正邪或個性，更在乎臉容整體好看與否，特別是該檔戲的一線角色，無論正邪，幾乎皆是俊美非凡。五官比例更接近真人外，這種對好看的追求甚至多少超越性別，把某些社會針對女性的審美觀念，例如瓜子臉、雙眼皮、長睫毛引入男性角色，使男性角色顯得雌雄難辨。

2. 《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》角色的扮相設計

審美改變的不但出現在戲偶的臉部雕刻上，也包括裝扮。黃強華（2007）在《霹靂造型達人書》中認為《霹靂異數》的戲偶有以下特色：

直到《霹靂異數》（1993年12月）之後的劇集，髮型的裝飾上出現很多又大又重的帽子，或是大型的冠，還有比較大而明顯的髮髻。

令人不得不提起的是天蝶盟大宮主——燈蝶修萬年，他那經典的黑白相間龐克頭，以及身上雙層的大披肩，使用強烈且閃亮的顏色，完美的襯托出他梟雄霸氣。

《霹靂異數》（1990年2月）中登場的金陽聖帝及百朝武后，非常經典的是身上的衣服不僅閃得讓人睜不開眼睛，整體華貴造型成功地襯托出其身份地位的不凡（頁40）。

上述資料可見扮相可分為髮型、髮飾與服裝，列舉的燈蝶、金陽聖帝（關

足天)與百朝武后(通遙池)能讓人記憶猶新,除了他們本身的設計意念外,這三個角色也包含現代與古代元素的應用與詮釋。

筆者將借上述資料為楔子,先以燈蝶為例說明他在兩個版本中髮型與服飾的設計意念如何回歸文本;其次借本來因「華貴造型」以及特殊地位使人印象深刻的關足天與通遙池討論當所有角色都擁有強烈的視覺衝擊力時,造型師如何借含蓄、隱晦的事物重新解析既有的文本資訊;最後加入上文提及以純樸書生氣質為主的紫錦囊,在《霹靂英雄戰紀》中如何結合文與武的性質,作為一般能文能武,沒有特殊地位角色的通例,附以同樣文武雙全且沒有特殊地位的織夢師作為通遙池在女性設計上的對照。

2.1 燈蝶：源自直覺的髮型、髮飾與服裝設計

燈蝶造型的變化一定程度上認證了張祐慈(2009)所言,角色造形源於一種創作者及觀眾最直觀的反應:

在霹靂布袋戲造型思維中,十分容易體察到這一特點。最常出現的就是劇本所提供的角色名字、形象、輪廓、個性、出場詩號、武學、咒術等,作最直覺的判斷,以此為形塑角色各造形的基礎(頁117)。

燈蝶·修萬年,劇中一般稱呼他為「燈蝶」,隸屬「天蝶盟」,招式包括蛾飛蝶舞、蝶影迷殺、極殺無盡劍等,擁有「連環幻影陣」、「蝴蝶探花陣」兩項機關陣法。《霹靂英雄戰紀》為燈蝶加添出場詩號:「笑談山河動,兩翅駕東風。九州幾更迭,豈圖千載夢。」從這些基礎訊息來看,此角色最先與「蝴蝶」及其象徵脫不開關係。蝴蝶因其生物特性,最引人注目的自然先是那一雙顏色豐富多彩的翅膀,人們又常以翩翩起舞形容蝴蝶穿梭花間的姿態。過去的文學作品中,「化蝶」亦有夢、脫俗、蛻變重生、對至死不渝的愛情及情慾的追求(特別是成雙飛舞的蝴蝶)等含意。可以說《霹靂異數》中燈蝶的造型主要

表現他在故事中反叛的個性，《霹靂英雄戰紀》則先配合他名字及詩號中「蝴蝶」的外形到文化內涵，反映一種既虛幻又浪漫的意象。

髮型上，燈蝶原來的「龐克頭」源自 70 年代街頭次文化，其概念從音樂延伸至服裝，表現出一種對主流或既存概念的離經叛道、抗拒、挑釁、怪誕、失控等負面感覺。《霹靂英雄戰紀》中燈蝶髮型保留了過往挑染及雜亂的概念，髮色改為紅白相間，可能是由他名字中「燈」→「火光」的聯想，髮型改為燭火狀，從中抽出碎髮揉搓成觸鬚一樣，讓髮型看似張牙舞爪一般。整體而言，通過對形狀及顏色的聯想，賦予他某種危險、積極、激進的含意。

髮飾上，兩個版本的髮飾都不明顯。《霹靂異數》中燈蝶髮際圍了一圈壓克力寶石，應是與燈光有關，希望通過寶石折射的光影讓觀眾在顏色流動的錯覺下產生神秘感與視覺享受。《霹靂英雄戰紀》則改為在髮間，耳朵上方加入兩串吊飾，吊飾甚至可細分為三部分：迪斯可球、太陽圖騰及垂吊物大幅提升整體華麗度。

衣服上，《霹靂異數》的燈蝶具有「雙層的大披肩，使用強烈且閃亮的顏色」。張祐慈（2009）認為墊肩、披肩、冑甲等衣物代表一種身體肌肉的延伸，藉此表現出男性「倒三角」的身形及武者氣勢。衣服主要運用野台風味較濃的高飽和度螢光粉紅布料，造成強烈的視覺衝擊。《霹靂英雄戰紀》的燈蝶衣服以銀色冑甲為主，仔細觀察會發現冑甲上被削去尖頭的錐形鉚釘，但肩腰位置線條柔和，既可使人聯想到某種惡性的武力，又有溫文柔軟的感覺。同時加入大量珠串、亮片、壓克力寶石等裝飾物，雙肩結合布料及裝飾物模擬蝴蝶翅膀，更符合他名字中的「蝶」字。

2.2 有無特殊地位角色的髮型與髮飾詮釋

	
<p>圖 9 《霹靂異數》關足天</p>	<p>圖 10 《霹靂英雄戰紀》關足天</p>
	
<p>圖 11 《霹靂異數》通瑤池</p>	<p>圖 12 《霹靂英雄戰紀》通瑤池</p>
	
<p>圖 13 《霹靂異數》織夢師</p>	<p>圖 14 《霹靂英雄戰紀》織夢師</p>
	
<p>圖 15 《霹靂英雄戰紀》紫錦囊</p>	

關足天作為北域十三聖殿及神武殿之主，《霹靂異數》版本他頭戴天子的冕，冕上垂有玉藻，但冕的樣式並不符合傳統規格，例如圖 9 的梳珠簾，旒冕

冠只是一個用於顯示他在北域地位如同君王的符號。實際上，北域也不是他一人天下，通瑤池便與他亦友亦敵、分庭抗禮。因此通瑤池造型上也戴有類似的帽子，雖看不清圖紋細節，但高聳的帽冠及兩側垂落的珠串類似明朝制式鳳冠（圖 12）。到了《霹靂英雄戰紀》關足天（圖 10）只戴有抹額，反而配上一雙惡魔角，為整體造型增添邪性。通瑤池（圖 12）頭部則以巨大的髮髻為主，兩側由鏤空金鈿包裹，金鈿向外伸延的形態類似鳥類翅膀及尾巴，加上金色，令人聯想到鳳凰，且保留垂落珠串，也許亦能稱為「鳳冠」的一種。

關足天頭冠造形雖是簡化，但不代表其他男性亦是。例如紫錦囊（圖 15）的新造形沒有文武生之分，髮型雖保持文生溫文儒雅的紮髻，但由書生簡單的布巾改為複雜的編髮盤髮造形，所用的髮簪及兩側髮冠除了用於固定髮髻，實際上更主要用於裝飾。女性角色盤髮更為明顯，以織夢師為例，頭上同樣不單單綁上髮髻、別上珠釵即可（圖 13），其盤髮的高度與臉部幾乎是一比一，更有三對華麗的對稱吊飾（圖 14）。

髮色上，關足天與通瑤池皆是白頭髮。關足天滿臉鬍鬚與略帶皺紋的臉部雕刻可見他年齡較大，滿頭白髮乃是正常老人之姿，但年紀未明的通瑤池兩個版本皆是白髮的原因為何？在霹靂布袋戲神話時空的故事中，年齡不過是一串數字，動輒上百上千年修為，「白髮」一定程度上是如同童顏未老人一樣，意指角色乃先天高人，另一部分是以特殊髮色給予角色更多高深莫測的感覺，或借用並設定中的某些直覺元素。例如紫錦囊、織夢師或燈蝶的特殊顏色挑染，鮮艷的顏色不一定用在反派上，更多是如同劉得臣（2007）觀察一樣，借鏡日本動漫在髮色強調角色。

頭戴物的樣式亦多不勝數，幾乎沒有限制，一部份裝飾品的符號的確能傳遞人物個性或背景設定，例如關足天與通瑤池的冠冕便隱含帝王之意；不過更多的只是為了使人物看起來更華麗，如同紫錦囊及織夢師的髮飾，因此難以統整。但頭部能夠做出如此複雜的盤髮及髮飾，與髮絲的改變亦有關。《霹靂異數》時期髮絲多為尼龍絲，容易毛燥，後期改用合成纖維及真人髮絲頭套（黃

強華，2007)，不但看上去更為柔順，造形時更可使用捲髮器、吹風機、髮膠等人用器具。

2.3 有無特殊地位角色的服裝設計

服裝上，《霹靂異數》時期的關足天與通瑤池以華貴為主題，如同冠冕，他們冕服的樣式與圖騰一樣縵不起考究，只是取外形意表，如同他們的衣服，通過明黃色的意義暗示他們帝皇般的地位。《霹靂英雄戰紀》中兩人的服裝雖同樣以黃色為主，但不再是明黃色，樣式上大概只剩下肩頸處的中單（曲領）保留某種帝皇的感覺。布料上也不再是表現出富麗華貴質感綢緞類，多加了具現代感及冑甲感的皮甲，看起來遠離了朝堂具有的「室內」感覺，表演出二人對外的野心及本身的武力。關足天身上的毛料配合頭上的角，更添動物的野性；通瑤池身上輕柔的絲紗則為她加添女性的意味，絲紗靈動飄逸的特性在織夢師身上更為明顯。兩個角色的特殊地位讓顏色較為受限，但無疑是因為「地位」本身就為設計師與觀眾帶來結構給予的色彩聯想。

《霹靂英雄戰紀》中沒有特殊地位的紫錦囊及織夢師為例，擁有特殊髮色（紫、藍挑染）時，其髮色一般會與衣物顏色類近，保持色彩上的一致性，又或者直接以白色作為調和。較少出現過往巨大的色彩差異，如燈蝶的黑與螢光粉紅，或高對比度如血吻蝶的大紅配亮藍的色彩搭配。紫錦囊名字中的「紫」可以說是貫穿了他兩個版本中的頭部及衣物設計，以紫色或相近的藍色調為主。織夢師的「夢」與與平靜、寧靜、無限、探索相聯，容易使人聯想到藍色象徵的天空、大海，給人一種寧靜而廣闊的感覺，或是白色代表某種心靈的潔淨或重新開始。

不論男女，《霹靂異數》大部份戲偶都使用墊肩，或者說是如同人戲中的坎肩。衣著普遍都有一條兔毛滾邊圍繞雙肩，直達腰部，只有色彩上的差別。《霹靂英雄戰紀》時期兔毛滾邊幾乎消失，以皮革、皮草、蕾絲、絨布等取締，模倣真人具有肩線的衣著，勾勒戲偶的身材。女性開始裝上塑膠胸板以示女性性

徵，以通瑤池為例，低領口設計不但強調她的身體曲線，也讓她多了一分嫵媚，更按照她百朝武后的身份為手指加上指甲套。織夢師身上雖沒特別顯示女性性徵，但加入大量細膩質地蕾絲讓整體造型更加柔和，展現出穿著者的溫婉、精緻與優雅並提升服裝的女性化氣質。橫跨身前到背後的半透明藍色蕾絲加入鋼索固定，模仿神話中仙女飄逸的羽衣與緞帶，藉着材料的輕盈感和透明度象徵她超凡脫俗、如夢似幻、不受世俗束縛的特質。

綜合以上論述，「直覺」的運用在頭部及衣物設計後造型師與觀眾「直覺」的符號可能只少部分同調，難一言以蔽之。若燈蝶的轉變是直覺運用的例子，那擁有「帝」、「后」特殊稱謂的關足天與通瑤池，他們帽冠的變化便遠離直覺，亦有可能因為霹靂布袋戲文本中稱帝稱后等擁有特殊地位的角色層出不窮，這些稱呼已經泛濫，不再具備原來的分量。到織夢師這類名字或背景較難通過特殊符號象徵的角色，兩個版本差異便較大，雖讓造型師有更多發揮空間，亦有很多難以直接解釋之處。

角色扮相對分辨角色特性提供有限的協助，更多貌似是為了裝飾而裝飾，層層疊疊的髮型、髮飾與服裝只讓角色看起來更華麗。也許是因為角色在劇中的定位越發複雜且不明，使其造型只能象徵角色小部份的特徵，正如人不可能單憑外表完全認識另一個人，因此外觀只提供某部分印象。頭髮使用物料的改變使某些人用器具也能應用到戲偶身上，其整體造形可以變得如些精緻及複雜不但與可使用的衣服材料變多有關，也與戲偶尺寸相關。加大的身體如同畫布給造形師更多發揮空間，也使戲偶頭部與身份比例共同向真人靠近。

大部分改良的地方除了仿真，亦是為了滿足人類對美麗事物的追求，例如九頭身的人體比例、五官比例、穿著打扮風格，這種「美」的標準及偏好無疑會受到當下時代及社會干涉。但這種對「美」的追求一定程度上只是通過事物的表相，讓視覺感官愉快，是否能用於滋養另外的美學價值？這點將會在第五章詳細討論。

小結

本章整合《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的基礎資料，從幕後人員分工中可發現霹靂布袋戲一直向專業及精緻化方向發展，這種專業對比的是各種類型相近的影視作品。當中差別最大的是演員部份，比起某人在幕前飾演某角，霹靂布袋戲的演員是隱藏在幕後的操偶師。戲偶作為人類的模型，霹靂布袋戲，或者說布袋戲的發展進程一直都在開發戲偶表情與動作的可能性，《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》戲偶可操控性的差異是布袋戲業者累積下來的探索與開發成果。

一個戲偶就是一個角色，戲偶難以如同真人演員一樣在不同戲劇中擁有多種形象個性，他們的魅力與價值靠故事生產，也依附在故事之上。故事賦予他們的個人特質不會受故事外的現實因素影響，故事的設定是他們形象的基礎。在一個戲偶就是一個角色的辨認方式下，角色從頭到腳除了需合乎設定，個性需要足夠獨特，也需要能讓觀眾戲裡戲內一眼認出，從而增加戲偶作為偶像與商品的可能性。

第四章 《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》之劇本傳承與差異比較

電視布袋戲的劇情時既有內台天馬行空的虛構，也保留了歷史演義、章回小說、民間傳聞等劇目，講述開國建朝、國家安全、江湖恩怨等以打鬥為主要的故事（鄭慧翎，1990）。其中兩個讓「天馬行空的虛構」得以發展的原因是：一、戲園經營模式使戲班需要通過創新吸引觀眾；二、觀眾的觀劇模式對「曲」的「表演」的重視程度逐漸減低，改為注重「故事」的表現。內台布袋戲通過「故事」及「視覺效果」吸引觀眾持續觀賞此一賣點，於以黃俊雄最為興盛的時期在電視中同樣被發揚光大。

從內台及電視演出紀錄可見，不少金光戲劇目都以一個人物為名，這個角色一般就是整齣戲的主人公、英雄人物，講述以他為中心展開的一系列事件。Campbell（朱侃如譯，1997）從多個神話故事中歸納出的「英雄之旅」，即故事構成的基本元素。神話的敘述雖會因社會及時代而有差異，但源於人類深層的集體無意識，不同社會或時代的神話雖而不同面貌呈現，卻具有某種內在的聯繫，甚至可以說是同一個故事。借用結構主義的角度來看，敘述者運用社會共有的符號系統、意識、生活經驗，以一套普遍的形式再現故事。

故事能擁有獨立意義在於素材（fabula）的多變——按照時間、場所、人物（功能）串連出一系列合乎人類的邏輯思考及因果關係的事件讓行為者經歷（譚君強譯，1995）。「邏輯思考」（理性）與「因果」組織的標準及模式顯示了「結構」的存在，結構一部份是因創作者受到生活經驗或社會共有意識影響，另一部份是人類無意識下的產物，形成一套固定的說故事模式。因結構在人類社會的共通性，它並不是單向，而是創作者與觀眾共有的，體現／交流人類心靈的共同需求，文藝作品才有意義。素材只是構成故事的具體形象，結構主義更注重從表象探究潛藏於深層的精神與內涵。

因此本章第一、二節從表層——素材的構成、「存在的方式」，通過主要正派與反派角色的對白討論他們形象的差異與戲劇主題表現。然後說明兩個版本故事情節梗概，以時間序列分類概括性描述故事的組成及編排，即事件時間編排，再描敘情節的變動如何影響事件所影響的因果關係。第三節則探討故事構成的主題、角色形象及內涵改變的原因，它為何改變自己的特性而適應這個新的「存在的形式」¹。

第一節 正派與反派角色塑造的差異與故事命題

黃強華指出霹靂布袋戲多年的發展，讓故事從曾經的奇幻武俠發展到玄俠、仙俠、到了現在神魔。對他們而言所謂神魔劇是指觀眾在進入劇情的時候已經有超脫現實的預感，觀眾不會過份執着在某些科學上的邏輯，而是更在意的是人性的展現及人物成長，因此《霹靂英雄戰紀》把內心戲重點放大並讓人物的成長與劇情之間更具邏輯（私人訪談，2024年3月15日）。

雖然素還真被稱為霹靂「第一男主角」，並不是所有危機都只圍繞着他轉。他可能牽涉到某些麻煩，但事件不必然由他解決，因為他並不是唯一的「英雄」。角色所屬組織雖決定了他們登場的基本立場及行事目的，但角色間處於「開放式」的關係，隨着故事推進，原來以「使者」、「助手」等其他功能登場的新人物，也會因回應來自相同功能角色的要求而成為「英雄」，讓每個行動元都有成為一個自足的主體的可能性。

「英雄」的心靈旅程不再是所謂「主人公」、專屬的劇情。當所有角色都有成為「英雄」的能力時，所謂的「內心戲」，也是精神與心靈上的成長就會出現在所有角色之間，只是明顯與否。因此本文將選取有霹靂布袋戲「三台柱」之稱的正派英雄素還真、葉小釵、一頁書，與兩部劇集中主要反派角色的

¹ 借用高宣揚（1994）對結構的說明：構成事物的具體、直觀材（質）料是事物「存在的方式」；結構是事物抽象的本質，本質作為「存在的形式」解釋質料如何發揮其功能。

太黃君、花信風與燈蝶為例，說明正派與反派人物心靈與行動的描寫逐漸靠近。正派的行動未必完全合乎「正義」，反派作惡的動機除了天生邪惡，也是各種社會因素下的結果。反映劇中正邪、俠義與秘密結社越發模糊的界線正是現代社會面對的倫理困境和價值觀衝突。

一、正派英雄的缺陷

自唐代李德裕提出「義非俠不立，俠非義不成」的命題後，大量虛構的武俠小說企圖把俠客納入儒家強調社會秩序、個人修身養性、「仁」為核心的禮教統制中，俠客神秘詭異的特質、超凡技藝與違反人間體制的作風被淡化，強調俠客的力量於社會群體的幫助。金庸筆下的「俠之大者」成為不少武俠小說主角的理想型，史艷文也是有名的「儒俠」。但俠客精神與儒家思想其實並不完全相融，因為俠客多以亂世為溫床，行動多以獲得名聲、展示個人風采、實現個人理想、滿足其主觀心理的好惡為主，加上俠客快意恩仇的個性很多時候會使他們衝動行事，因此俠客行事的評價落於社會層面時有可能是負面的（林保淳，2016）。下面將從「俠」與「義」討論素還真、葉小釵及一頁書三個正派角色。

（一）素還真：不完美的君子

「半神半聖亦半仙，全儒全道是全賢，腦中真書藏萬卷，掌握文武半邊天。²」素還真世外高人、高深莫測、足智多謀的人物個性不再是《霹靂異數》重點塑造的部份，他以武林和平、天下為己任的基本設定在先前的劇集已經建立完畢，他不追求個人利益，是一種視義務為義務的崇高倫理。因此《霹靂異數》主要讓他通過與風采鈴兩難的戀情展開一段精神上的改變，他並非聖人，也有自己的主觀情感，當主觀情感蓋過大義之時，他就超越了史艷文般的悲劇

² 素還真詩號。

英雄。但他的能力仍能在與太黃君首次爭奪龍骨聖刀一事上窺得一二。龍骨聖刀的鑄造者万俟焉指誰能回答聖刀刀柄上三孔的作用便贈與聖刀。為了考驗的公平，万俟焉把答案寫在紙上，素還真與太黃君皆想偷出答案，然而万俟焉寫字的藥水讓答案一但浮現便不能再隱藏。素還真缺能模仿字跡的能人；太黃君缺能為他偷出答案的人。素還真以此設計：

素還真： 將真的答案偷出，放一張假的答案讓太黃君他們去拿。等太黃君看完之後一定會再複製一張放回原處，這時我們再將太黃君複製那一張偷出來，將真的放回原處。太黃君看過假的答案之後必然信心大增，舉手作答。如此一來我們便可以不費吹灰之力，除掉強敵。

哀三聲： 哀哀哀，人家說你素還真忠厚仁慈，但是今天看來你比曹操還奸，殺人不用刀。

素還真： 兩軍相爭不厭其詐。

秦假仙： 就是啊，勝利為目標說什麼奸不好詐，反正他要我們死，我們一定要先讓他沒命。你沒有聽說過嗎，對敵人仁慈等於對自己殘酷。³

素還真與太黃君作為正邪雙方的代表，想法卻不謀而合。又是偷又是騙，但素還真及秦假仙等正派人並不以之為恥。一線生與太黃君中後期分析素還真的武功時便指素還真藏有一招「石破天驚混元掌」，比太黃君的絕招「波幻迷掌」更強，但素還真並未使用。對正道而言，似乎兵不血刃的獲勝方式，比單純訴諸武力更令人佩服。個人名聲雖重要，但只要能達成一個「好」的結果，行事手段的正當性及道德性可以是次要考量。正派人物不再盲目追求君子的完

³ 《霹靂異數》第 10 集

美品格，面對惡人，素還真行事也不曾考慮過教化、善導、寬恕，而是一心致對方於死地，把邪惡扼殺在搖籃之內。編劇再借秦假仙之口合理化素還真為除惡不擇手段的行徑。

太黃君到底做了何等不可饒恕的惡行？最初，崎路人為了解枯葉的生世及其背上楓葉劍的由來前往巨書岩找太黃君借閱由十八塊堆疊在一起的萬斤岩石組成的奇書「古今兵器十八種」。崎路人接受挑戰，頂著巨石向太黃君打聽消息。其間半駝廢被黑白郎君殺死，他的武器「擎天神劍」飛上半空，被眼明手快的太黃君奪走。太黃君從天象得知葉小釵將取代半駝廢天虎八將的位置，打算借金少爺與葉小釵的矛盾從內部分裂天虎八將，聯合魔域同時用寶物回生水誘導箭無形為他除去崎路人。藍晶人不久後亦至巨書岩，希望與太黃君合作毀掉素還真任何復生的機會，靈心異佛及時阻止，太黃君說服藍晶人先把目光放在崎路人身上。此時崎路人前往巨書岩向太黃君商借擎天神劍除去通瑤池，太黃君欲以以假的回生水毒害崎路人及箭無形。崎路人借機毒害關足天，威脅他交出《藏龍寶典》。雖然關足天先前已把《藏龍寶典》與太黃君手中的《卧虎秘錄》作交易，但他並不完全信任太黃君，便透露太黃君是魔龍八將一員，挑起二人之間的鬥爭。

太黃君登場起想要聯合魔龍八奇及關足天等勢力針對天虎八將的行徑被素還真以故事寓言：

素還真： 朱姑娘，你聽我說一段故事。以前有一隻毒蝎想要過河，它看見一隻烏龜，因此毒蝎對烏龜說：「揹我過河如何？」烏龜就回答：「你生性狠毒，我太了解你了，只要到了半路你一定會將我刺死。」毒蝎就說：「我絕對不會這樣做，我也不會游泳，你死了之後我同樣會淹死。」烏龜聽完，竟然相信它的話，揹着毒蝎過河。果真游到一半，烏龜就被

毒蝎刺死。烏龜一死，毒蝎也淹死。在烏龜臨死之前，它問毒蝎：「你為什麼要這樣做？」毒蝎回答：「我身不由己，我的天性如此。」我怕的是太黃君天性與毒蝎相同，他明知殺死你，他也非死不可，但卻願與你同歸於盡。⁴

魔龍八奇等組織在素還真等人眼中：

素還真： 你是一名知書達禮、心慈性善的女子，為什麼你會加入這種邪惡的組織？

風采鈴： 素還真，是不是每一個與你對立的人都是邪惡之徒？是不是每一個對你不利的組織都是邪惡的組織？

素還真： 不順天道的人就是邪惡之徒。為害治安的組織就是邪惡的組織。「邪惡」兩字並不是以為害我個人而定。

風采鈴： 照你所說魔龍八奇並不是一個邪惡的組織。當然我也不否認在八奇之中有幾個物慾橫流之輩，但這並不影響我處世的方針以及做人的原則。太黃君曾經多次向我索取龍骨聖刀，可是都被我拒絕。為什麼？因為我不想違反我的原則，失信於你。甚至我的同志藍晶人慘死，我亦不為所動。素還真，朱雀雲丹不是一個隨便與別人同流合污的女子。

素還真： 我明白朱姑娘心慈性善，可是由於雙方所處的派系對立，劣者無法化解同志對你的敵意。⁵

從以上內容可得知，相比起有明顯侵略意圖的關足天、通瑤池等人，太黃

⁴ 《霹靂異數》第 12 集

⁵ 《霹靂異數》第 17 集

君其實並沒做出什麼大奸大惡、傷天害理之事，他只因天虎與魔龍間派系的對立針對天虎等人。然而因他謀害的素還真及崎路人自居正義之士，背負維護天下蒼生、武林和平的宿命，與其對立的太黃君即使為除去通瑤池提供協助，也因目的不純而被歸類為邪魔歪道，讓素還真等人能合理地消除邪惡，也在一定程度上為受太黃君所害的自己復仇。

天虎八將及魔龍八奇本來就不是由純粹的善人與惡人組成。天虎中可以有德行敗壞的金少爺與八面狼姬；魔龍中也可以有棄暗投明的箭無形。素還真也沒有實質的證據證明太黃君的惡，因為他的惡只針對天虎個人，尚未大規模地危害武林治安。因此他只能以「天性為惡」說服風采鈴，讓風采鈴以維護自身利益為最優先項目。

素還真詩號「全儒全道是全賢」中的「儒」與「道」更多只說明他修道者的身份，慎獨的修養、無懼苦難的心境、及維護社會秩序的志向。他的精神與儒家提倡的精神不謀而合，但不指他所行的手段全然是君子、合義之舉。這種有恩報恩、有仇報仇的行事手段比起以忍辱為主的「儒俠」更貼近當代社會風氣，他也稱自己的思考模式是建基於作為政治家。

英雄不是聖人，英雄也有自己的私心。《霹靂異數》便通過愛情及友情，塑造素還真也有把私人感情置於大義之上的時候。個人名聲對正派角色的意義在於讓他們無法作出超越社會道德的行為。崎路人多次加害毫無武功的風采鈴，使她被追殺失蹤，但無可否認的是他的行為是為了素還真。使素還真為保風采鈴一線生機動之以情、訴之以理，換得崎路人也不得不感嘆「一代名人變成痴人⁶」。素還真不曾為了愛情對崎路人動武，友情及善良的立意消弭了兩人之間應該出現的仇恨。相對的天蝶盟借機步步進逼，從二十四支銅針貫穿雙腳、服役懸空棋盤、安排狄簫暗殺、毒酒換取風采鈴，長期受壓迫的素還真終於有反撲的機會，為了愛情、為了消滅邪惡，採取以暴制暴的方式復仇。

⁶ 《霹靂異數》第 17 集

（二）葉小釵：價值觀的取捨

素還真的「義」在於他為國為民、不遺餘力地付出，他的「俠」則體現在他對風采鈴的私心。而葉小釵的塑造最初更傾向「俠」。他成長的經歷在《霹靂至尊》已經完整說明，並不是《霹靂異數》的重點，但他的存在驅使其他角色作出各種小我與大我間的取捨。

葉小釵幼時被父親送給一劍萬生與一刀萬殺當書僮，卻意外與一劍萬生成為情敵，被對方下戰帖。為提升實力，葉小釵四處遊歷，拜師學藝，然而一劍萬生處處阻撓，更把葉小釵的師父一一殺害。萬念俱灰之際，他遇上半駝廢，半駝廢不但救下葉小釵，更對他傾囊相授。葉小釵悟劍道之時得歐陽上智指點，心境豁然開朗，割舌證道，打敗一劍萬生與一刀萬殺。為報答解惑之恩，他投靠歐陽世家，放棄妻兒，侍奉歐陽上智，直到歐陽上智陰謀家的身份揭露，素還真聯同半駝廢設計讓歐陽上智落單並圍殺。

親仇兩難是葉小釵在《霹靂異數》最初面對的命題。《霹靂異數》從講述素還真已被關足天所殺，葉小釵若因道義要為歐陽上智報仇，就只能對比他雙親更重要的半駝廢下手，讓他陷入恩與義的兩難中。葉小釵面對半駝廢的心境從掙扎到放下，欲與半駝廢團圓時黑白郎君受魔域指示，殺掉半駝廢，隨後趕到的葉小釵只能抱着半駝廢的屍首放聲痛哭，椎心泣血，人也半瘋半癲。在崎路人的鼓勵下才重新振作，拾起黑白郎君落下的獸骨，準備踏上尋找仇人之旅。然而出發前先有金少爺前來挑釁，侮辱半駝廢之墓，二人大打出手，由崎路人匆匆趕來阻止，代為管教金少爺。後有一劍萬生為一雪前恥尋上葉小釵，砍斷他的雙腳，危急時被仇魂怨女所救，仇魂怨女更說服葉小釵暫時放下與素還真的仇恨，共同為武林和平出一分力，直至海晏河清那日。

歐陽上智與正道眾人的矛盾塑造了葉小釵重恩、重情、重諾且倔強的個性。明知歐陽上智滿腹壞水，仍以承諾為先，護他安危。但葉小釵並非是非不分之輩，滴水之恩固然重要，生命中也有更多值得珍惜的事物。他回頭醒悟，

他與半駝廢之間的親情、師徒情、恩情早就超越與歐陽上智的君子之約。「啞子的哭聲」讓他走出不孝的泥沼，再來面對忠君與大義的矛盾。崎路人說服仇魂怨女放下仇恨所言：

崎路人： 仇魂怨女，並不是因為我是素還真的朋友，才講素還真的話。相信妳也看到了，歐陽上智在生之年所造的每件事情那一件不是泯滅良心、傷天害理？素還真只是負起大眾之託，達成他的職責而已。

仇魂怨女： 以殺人為職責！

崎路人： 妳要知道，素還真殺人是為了救人。就像是戰國時代的荊軻，他一生中最偉大的工作就是殺人，刺殺暴君秦始皇。但可惜圖窮一見，不中而遇害。如果荊軻這次的行刺成功，那將會拯救數以萬計在暴政下慘死的百姓。仇魂怨女，我相信妳也是一個很明理的人。什麼仇該報、什麼仇該消、什麼種人該救、什麼種人該誅，妳很清楚才對呀！

仇魂怨女： 唉

崎路人： 昨日妳可以因為葉小釵、因為我、因為大局而放棄私仇，他日妳也可以因為大眾、因為公理、因為正義化敵為友。

仇魂怨女思考過後對醒來的葉小釵說：

仇魂怨女： 葉小釵，有件事情我想問你。那就是有關你和素還真之間的仇恨要如何解釋呢？

葉小釵： （激動）

仇魂怨女： 殺？坦白說，我與素還真之間也存著和你相同的仇恨。原

本我的想法也是跟你一樣，可是聽完崎路人所講的話之後，我報仇的意識就沒有原先那麼強烈。素還真殺死歐陽上智是為了拯救蒼生、為了維護法紀。雖然他建立冤仇在我們身上，但面對這位仁慈、博愛的人，我實在下不了手。葉小釵，你認為我們應該怎樣做呢？要報仇，與天理相違、與大眾為敵、與正義背馳；不報仇的話又會成為一個對主不忠、罔顧道義的人，實在令人進退為谷。

崎路人： 沒什麼好為難的。

仇魂怨女： 崎路人。

崎路人： 仇魂怨女，這都是原則與觀念的問題。自古以來大義滅親的事蹟不勝數舉。我有和素還真談過你們之間的問題。

仇魂怨女： 素還真怎樣講？

崎路人： 他說殺人人殺，這是一定的循環，只要武林風平浪靜，邪魔殲滅之後，他願意死在你手中。

仇魂怨女： 他真的這樣講嗎？

崎路人： 是。

仇魂怨女： 難怪天下間的人個個皆尊敬素還真。他除了有超人的智慧之外，還有凡人所沒有的胸襟。如果現在我還堅持著報仇的意念，我豈不是一個不明事理、不分善惡的人。

崎路人： 你願意化干戈為玉帛？

仇魂怨女： 我還有其他的選擇嗎？

崎路人： 真好，葉小釵你呢？你現在沒辦法作決定，等你決定了再說給我聽吧。⁷

⁷ 《霹靂異數》第8集

因為葉小釵是啞巴，所以與其說那是仇魂怨女的心聲，更是敘事者借仇魂怨女道出他內心的糾結，個人信念與理性的拉扯。他雖然不是「儒」，但與仇魂怨女一樣是個「明理的」，把社會秩序視為正義，與正派人士持相同的道德觀念的人，對君主盡忠盡義的表現也證明他高尚的君子情操。因此素還真的承諾為兩人找到下臺階，葉小釵既可加入正道，又不違背情義。

英雄心境的轉變如同一個隔離的儀式，Campbell（朱侃如譯，1997）提及：

心識與前一階段的態度、執著和生活模式全然切斷。接下來將有一段或長或短的隱退間隔，此時制定好的儀式將引介生命歷險者，進入他生命的形式及固有感受中，所以最後當回歸日常世界的時機成熟時，被啟蒙者便有如再生一般（頁9）。

故事兩次都給葉小釵一集思考的「空間」，讓他沈澱自己的心情，放下執念。為了在保留他的正義的同時把他納入社會規範之中，素還真與崎路人多番欺瞞他。仇魂怨女被万俟焉殺死，素還真卻騙葉小釵仇魂怨女在他的勸說下退隱了，更讓葉小釵不要去找她，打擾她的自由及無爭的生活，接着讓葉小釵參與龍骨聖刀之爭。崎路人則前腳答應幫助、支持葉小釵尋找殺害半駝廢的兇手，後腳讓秦假仙瞞下黑白郎君就是兇手的消息。此外，葉小釵爭奪龍骨聖刀後受傷，需要練有特殊武功的黑白郎君救助。黑白郎君與前去求助的金少爺起衝突，要求金少爺下跪求他，心高氣傲的金少爺雖然跪了，卻在黑白郎君把人治好後討回顏面。哀三聲趁機一報殺子之仇，偷襲黑白郎君，黑白郎君一時不察，左手被金少爺砍斷，鎩羽而歸。金少爺雖然一時得勝，但自知勝之不武，看不慣哀三聲偷襲的行徑，與葉小釵關係又未完全破冰，便先行離開。但黑白郎君遲早會再來找金少爺決鬥，金少爺遠非黑白郎君對手，金少爺若死，葉小釵定會去報仇。為避免黑白郎君與葉小釵對上，崎路人交代哀三聲不可讓葉小釵知道此事，打算先尋回金少爺，排解兩人的矛盾並杜絕葉小釵替金少爺贖罪

時得知半駝廢死因的機會。

在素還真與崎路人眼中，葉小釵「俠」的理想包含了一種一意孤行、今朝有酒今朝醉的衝動。的確，當葉小釵知道金少爺的所作所為後拖着傷患不辭而別，被太黃君與一線生擒下，要求素還真拿龍骨聖刀來換，打亂了計劃，逼得素還真不得不交出龍骨聖刀，使太黃君實力大增。《霹靂異數》中，葉小釵中期身受重傷後比起「英雄」，更多是擔任被「被迫尋者」一角，讓其他角色展示拯救「公主」的智慧與能力。

（三）一頁書：暴力在一定程度上可解決問題

一頁書是《霹靂異數》全新的角色。他的登場源自素還真與崎路人的算計。素還真與太黃君又一次因龍骨聖刀大打出手時，不幸中了太黃君的絕招「波幻迷掌」。中此招者一開始每隔十二個時辰會吐一次血，吐血時隔會逐漸縮短，直到鮮血吐盡。解招方式需要找一個人先被菩薩印第十式擊中，以隔山打牛的方式讓中招者受菩薩印第十式餘勁。當時眾人正好物色製作寶物「八卦人頭顱」的人選，八卦人頭顱需要使用素還真、葉小釵、靈心異佛或一劍萬生的頭。然而一劍萬生的頭怨氣太重無法製作，葉小釵又要負責開啟另一件寶物「鳳羽半月鐘」。靈心異佛自願承受命七天的菩薩印，製作八卦人頭顱換取龍骨聖刀的同時治好素還真身上波幻迷掌。靈心異佛一死，一頁書便從天而降，帶走靈心異佛的屍體。

一頁書： 世事如棋，乾坤莫測，笑盡英雄。吾徒靈心異佛死得適時
適地，真是不枉此生。

素還真： 前輩、前輩。素還真罪不可赦，素還真害死令徒。

一頁書： 吾徒是心甘情願為你而死，這種自我犧牲的精神令我欣
慰。不過我希望你不可辜負吾徒一片心意。好好去完成你

的理想、完成你的任務吧。世事如棋，乾坤莫測，笑盡英雄。

素還真：前輩、前輩！

崎路人：人已經離開。當初你中了太黃君波幻迷掌之時我就對靈心異佛說過。我說：「素還真無事，你卻有事。」這句話註定了異佛的運命。縱然運可改，但命是改不了。不過你也不必因為異佛的死而感傷自負。萬般皆是命，半點不由人。

素還真：崎路人，為何要犧牲靈心異佛，而不犧牲我素還真呢？

崎路人：這有二個原因。第一個原因，靈心異佛是出家人，出家人生性慈悲，他無法在險詐的武林與人一爭長短。第二個原因就是他想以靈心異佛之死來帶動一個人。

素還真：帶動什麼人？

崎路人：靈心異佛之師百經綸一頁書。

素還真：百經綸一頁書，是方才那道光華嗎？

崎路人：是，就是方才那道昊光。

素還真：帶動異佛的師父有何用呢？同是出家人惻隱心懷仍然。

崎路人：哈，這你就有所不知。一頁書不同於靈心異佛。他們雖然是師徒，但個性、思想大有差別。單憑「世事如棋，乾坤莫測，笑盡英雄」這幾句話，我們就可以判斷百世經綸一頁書這個人是何等高傲。還有他大解脫的思想，殺了不少人命。因此一頁書還有一個外號叫做邪心魔佛。⁸

從崎路人簡單的介紹中可得知，一頁書雖為佛門高僧，但個性高傲，行事作風狠辣果決，嫉惡如仇，面對該殺之人時絕不手軟，與一般以慈悲行事的出

⁸ 《霹靂異數》第 16 集

家人不同。為引他入局，崎路人先故意讓秦假仙用魔域武功「鬼氣貫腦」打死擁有一頁書贈與免死金牌的聖上儒，讓一頁書認為魔域毫不把他放在眼內，找魔域麻煩。後又讓哀三聲把八卦人頭顱帶到一頁書的根據地雲渡山，藉口寶物埋於該地，引刀獸劍禽去挖。然而一頁書宣稱雲渡山一草一木皆不可破壞，動手教訓來找麻煩的刀獸劍禽，以及殺掉不聽勸的童顏未老人的手下。

崎路人把禍水東流，讓一頁書入世，為他們解決一定的麻煩。明面上只是半尺劍與一頁書以自己的命作了賭局，實際上也是為天下眾生正面迎接陰謀奸詭的挑戰。此時半尺劍的陰謀及身份雖未暴露，但由於賭注是被一頁書認為有宏願的素還真，守護素還真也等同在守護武林，加上且素還真是靈心異佛捨命相救之人，一頁書會護着素還真，不讓靈心異佛的犧牲白廢。

一頁書出場時的定位是「協助者」。當素還真與崎路人陷入與天蝶盟、太黃君、風雷六聖、心魔等阻撓無法顧全大局時，一頁書在暗處多次相助，同時察覺半尺劍心懷不軌，用他的招式殺害集境之人，企圖挑起兩境之爭，程度已超越兩人間的賭注。自他安排時空之戰一局後，崎路人失落在過去的時空、素還真失去冷靜，一頁書便接手正道領導人的角色。他每每成功又爽快的行事讓他成為了救世主一樣的存在，成功通過《霹靂異數》建立個人地位。

一頁書武功雖深不可測，但行事與素還真相似，認為不能依靠個人的武力解決一切，必須配合計謀，行事不用事事計較君子與否。半尺劍兩次以他的招式「破甲尖峰七旋指」殺害離惡障及大宇神宮之人，前者為把風雷六聖去尋一頁書麻煩，後者為搶奪救崎路人所需法寶「太陽衣」，並把殺人奪寶的罪名嫁禍一頁書。風雷六聖絕非一頁書對手，但一頁書並沒有正面殺掉他們除掉麻煩，而是為六聖抽絲剝繭，找出真正的兇手。因為風雷六聖針對的並不完全是他一頁書，而是「兇手」。為他們找到兇手後自然也可以把這把利刃供自己使用。

一頁書的計謀不只算計敵人，也針對自己人。當葉小釵被天蝶盟俘擄，要求素還真拿救崎路人所需寶物「生命石」換回葉小釵時，他這樣做：

一頁書： 你真的要用生命石換葉小釵？

素還真： 沒錯。

一頁書： 我知道你欠葉小釵一份情，可是崎路人也幫助過你。沒有生命石，崎路人就完了。

素還真： 我別無選擇。

一頁書： 好，生命石你拿去。這次你若沒有救出葉小釵，你就不配為人。

素還真： 我知道，請。

時空超越人： 一頁書，這次你做得很好，生命石交給素還真不但可以換得葉小釵，甚至還可以救你一命。

一頁書： 我拿給素還真的只是一粒普通的石頭。

時空超越人： 你……

一頁書： 我認為以物換物永遠缺少一樣。有了葉小釵，缺了崎路人，這不是最完美的結果。再說天蝶盟的人也未必會遵守君子約定，將葉小釵交還素還真。天蝶盟的人背信，素還真也不會吃虧；天蝶盟的人遵守約定，素還真便佔盡便宜。

時空超越人： 你會害死人的，一頁書。你拿假的生命石給素還真，應該事先向他說明才對。

一頁書： 若是事先將事情真相告訴素還真，不但會加添素還真的心理負擔，還會讓素還真認為我們拿假的生命石給人家，而人家不將葉小釵交還這是理所當然。有了這種觀念，便會失去鬥志、失去佔有的野心。

時空超越人： 高！高招！⁹

⁹ 《霹靂異數》第 31 集

出於對邪惡組織的偏見，一頁書認為君子之舉並不適用，先違背道德誠信是可接受的行為。更對素還真用心理學及激將法，必先自欺方可欺人，讓他深信自己手上的生命石是真的，要求這一行務必功成，否則便是辜負崎路人，讓他潛意識中對拯救葉小釵的決心更堅定。事實證明，一頁書看人非常準確，當假生命石被識破時，素還真原有的氣勢便蕩然無存。素還真雖也奸詐，但他的奸詐從不顯露於敵人或公眾之前，他非常重視自己外在的形象，要求「捉姦在床，捉賊在贓¹⁰」。一頁書的「義」一定程度上回到儒家尚未介入的本質——用武力逼人就範，達到對自己有利的局面，「義」與「利」並無君子、小人之分。一頁書的行動一開始某程度上就是「利己」、希望與半尺劍一分高低，有限度地「利他」，最後才發展成為武林而戰。

一頁書對「俠」的演繹在化身為天劫紫錦囊後與靈山金佛塔主持有這樣一段對話：

主持： 你叫做天俠紫錦囊，那請你說出「俠」的真諦是什麼。

紫錦囊： 大師您指的「俠」是俠客的俠，還是災劫的劫呢？

主持： 當然是俠客的俠。

紫錦囊： 我所用的是災劫的劫，並非俠客的俠也。

主持： 我所問的是俠客的俠，並非災劫的劫也。

紫錦囊： 好，你注意聽吧。吾人以俠設教，俠之為言，平也。故俠之唯一原理為平性動而愛力生。平性動，吾俠謂之真情；愛之力，吾俠所謂之熱情而繼之以無畏。不平則鳴，蓋人對不平而發動自愛。路見不平拔刀相助蓋，見人有不平事而發動愛他，見不平就是真情之流露，相助就是熱腸之動機，拔刀就是無畏之實現。故吾俠生命之立足只是真情。向上之工作只

¹⁰ 《霹靂異數》第 11 集。太黃君揭穿素還真排佈的假答案之局，但素還真否認自己有做過。

是熱情創造之手段，只是無畏。吾人欲完成「俠」之任務非真情以立、熱腸以行、無畏以至不可也。不真情而偽意，不熱腸而冷血、不無畏而懦弱，皆非俠者所應為。俠而不俠，罪加一等。富貴不能淫我志，俠為之也；貧賤不能短吾氣，俠為之也；威武不能搖吾心，俠為之也；生死不能奪吾節，俠為之也。¹¹

一頁書認為的俠道是指出自「真情」、「熱腸」、「無畏」，需路見不平拔刀相助，但這是否有明顯判斷善惡的標準仍是未知。紫錦囊登場後遇到的「不平之事」基本上都是衝着他來的，對於這些前來挑釁、試探妖道角，他可說是直接而明快地賜他們一死。正如一頁書剛歿在八口山之時，雙面刀鬼在一旁沾沾自喜，紫錦囊直言厭惡他的言行，並預言因他的不喜，雙面刀鬼將得到天罰。一頁書僧人之身讓他行事及道德觀念以佛家八正道為標準，「正見」、「正念」可以是他行動的標準，卻不是唯一，更多是出自他主觀的感受；「正語」，以他用「無名女屍」威脅織夢師時，態度雖不甚和善但真誠；「正業」及「正命」使他的俠道與葉小釵不同，使他三思而後行，更善於佈局。為逼殺燈蝶，他指導崎路人揭穿半尺劍的身份，並以兵法對崎路人循循善誘，教導他設計如何把燈蝶引到對他們有利的地形逼殺。

本文主要以《霹靂異數》的文本來分析以上三位英雄人物，目的是證明在1990年代對正派人物的想像已經不再要求全然的「善」，他們不再完全受儒家思想的桎梏，但這些「惡行」無損他們被歸納為正派。因為觀眾對「正派」的判斷更多是出自於他們的最終追求，而這也沒有違反觀眾在世俗的道德觀念。

《霹靂英雄戰紀》保留了類似的文本，較少正派人物個性的新創文本，使他們

¹¹ 《霹靂異數》第35集

的變化不如反派人物多。以下藉由太黃君、花信風及燈蝶三個角色的新文本討論反派擁有的新面向。

二、反派作為另類英雄

「英雄」並不完全是正派角色的專利。「英雄之旅」作為所有故事的原型，描述了人探索心靈的過程、人與自己缺陷的搏鬥。反派過往的敘事公式是：惡行→被反制→解救／制裁，在被反制與解救／制裁中間加入反派的過往，說明什麼樣的匱乏形成如今的他。俗語「可憐之人也有可恨之處，可恨之人必有可悲之苦」，反派的可怕之處可能罄竹難書，但又是什麼樣的環境與過去造就了反派的壞？以下將選取《霹靂英雄戰紀》中變化較大的三名反派，列表說明他們的行為承受了什麼「力量」的驅動：

承受者	個性	承受的「力量」	提供「力量」的角色
太黃君	恃才傲物 自以為是	追殺	崎路人
		利用	半尺劍
		質疑 背叛	魔龍八奇（除藍晶人）
花信風	不善表達 固執	威脅	冥海龍靈
		怨恨	阿修羅主宰
燈蝶	偏執 多疑	掠奪	花影人
		否定	
		質疑	冥海龍靈

表 13 驅使《霹靂英雄戰紀》三位反派行動的因素

表 13 顯示當反派為正派制造危機與衝突時，他們也受到來自或他人的制

約，自身個性負面的一面成為當他們面對影響自身利益事件時，作出的反應或行為模式的先決條件，把他們推向正派的對立面。環境（包括事件的結果、他人的態度）所給予的回饋繼而使他們調整自己的行為，也有可能讓反派角色們不必然一條路走到黑。

（一）太黃君：一切皆有轉圜的餘地

《刀說異數》太黃君與崎路人的智鬥與《霹靂異數》相差無幾，主要是與崎路人智鬥，以或真或假的楓葉劍故事使崎路人錯過救援半駝廢的機會、搶得擎天神劍和關足天交易《藏龍寶典》及天虎八將之命、把箭無形汲汲營營的回生水交由崎路人保管，做成二人的矛盾。《蝶龍》中素還真用龍骨聖刀誅殺冥海龍靈後聖刀便消散，太黃君與素還真之間搶奪寶物的次要危機無法上演。雖使太黃君一角的重要性從主要角色跌落次要角色，成為冥海龍靈及半尺劍的棋子，卻多了發揮空間。

從前期與崎路人的智鬥中可見太黃君恃才傲物的性格使他對自己的計劃相當自信，不甚會為自己留後路。正如箭無形明明也是魔龍八奇之一，二人之間只是一次性的利益互換關係，他沒有與箭無形修好關係的打算，反而想借崎路人之手害死箭無形的戀人勾起二人之間的衝突，達到兩敗俱傷。然而他的計劃落空，箭無形更成為天虎的助力。劇中人很常聯合次要敵人打擊主要敵人，這樣建基於利益交換的關係適用於遲早兵戎相見的敵人，卻不適用於朋友。這也突出反派角色間的一個缺點，當每個人都過份追求屬於自己的暫時價值，他們之間很難達成長期合作。

太黃君： 朱雀雲丹，既然你能識破紙上的筆跡不是万俟焉所有，那妳一定瞭解聖刀刀柄上那三孔的用意。

風采鈴： 太黃君，這是賭命的遊戲，就算我把我的答案告訴你你也

未必敢用。

太黃君： 只要答案正確，我絕對敢用。

風采鈴： 我又不是萬俟焉，我怎麼知道答案是否正確。我只是將我內心的猜測講出來而已。

太黃君： 那就請你講出來讓我做為參考。

風采鈴： 做為參考。太黃君，你不瞭解我有一個怪癖。朱雀雲丹的作品只賣給識貨者，外行人要買我的作品裝飾這是不可能的。所以說，你要聽我的答案就必須敢用，不敢用就不要聽。你考慮詳細。

太黃君： 我看，還是先將期限拖延。

風采鈴： 好吧，你堅持你的原則我也不便勉強。秋分，送客。¹²

魔龍八奇之間正是因為目標不同且每個人都是人中龍鳳，個人的驕傲凌駕一切。既沒有共同目標，太黃君的個人魅力又不足以說服且領導他人，導致最後只有藍晶人願意與他合作。實際上《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中太黃君與藍晶人及一線生的互動可以看到他也有對友忠誠、願意與友共渡患難的良好品格，前提是對方有認可他的意願，無條件地信任他的判斷。在他的觀點中，天虎八將必然會傷害魔龍八奇，因此他用自以為對他人好的方式想要照顧同伴。然而被多番拒絕後，他絕對的領導自信遭受打擊，使他開始單向斷定對方並進入避免自討沒趣的死循環中。

《蝶龍下關》故事才隱約告知觀眾太黃君行動的原由，這部份創作也豐富了太黃君的人物設計。過去在修道之時，一日太黃君突然被（穿越時空而來的崎路人）追殺，幸得半尺劍所救，絕處逢生，更贈他寶劍結草銜環，他自此稱半尺劍為恩公，並認為對方是真心相待。而後他憑自身實力建立巨書岩，用十

¹² 《刀說異數》第 11 集

八塊萬斤重的岩石記載自己調查江湖秘聞時歸納的十八種神兵，等待別人挑戰。可是他的能力一直不受認可，天虎與魔龍的宿命對決彷彿給他一個挑戰素還真等人的機會，一個證明自己、獲得名聲的機會。

他的自負一直到半尺劍與一頁書下棋後，一頁書以勝棋換得素還真免去因使用龍氣劍而上懸空棋盤的刑罰，半尺劍便以素還真與太黃君之鬥再開新局，再次賭上四人之命。其後，他在太黃君面前殺了欲與他們劃清界線的狄簫，指只有對他可用之人才有資格生存，下達太黃君與素還真一戰的任務並贈予可暫時提升功力的丹藥。然而對太黃君來說，半尺劍雖對他有恩，但他不是對方的附屬品，他不僅僅想向半尺劍一人證明自己，丹藥更是一種對他實力的質疑。

結草銜環在戰前被動了手腳，戰鬥中不受控制地向素還真發射暗器：

素還真： 你施毒！

太黃君： 我！

素還真： 你想打敗我已到如此不擇手段的地步了嗎？我尚未認敗，戰鬥還未結束，來吧！

太黃君： 我不是輸不起，只是太想贏，想贏過一切，證明自己是人上之人，群豪之首。或許你不信，但方才暗算，非我有意而為。

素還真： 用光明正大的結果證明自己吧。你只有一招的機會。

太黃君： （丟掉半尺劍所贈的丹藥）我會證明自己的問心無愧！（自斷一臂）¹³

丹藥可能真能助太黃君獲勝，但與不知從何而來的暗器一樣，屬於勝之不武。即使再怎樣想獲勝，他也渴望着公平的戰鬥來守護武者的驕傲，公平是他

¹³ 《蝶龍下關》第3集

隱含的永恆價值。丹藥則是一種誘惑，他猶豫過，但克服了。丟掉丹藥自斷一臂，追求公平的同時突顯他的傲骨。戰敗後他願賭服輸，一頁書卻因比鬥過程有疑處而阻止太黃君自盡，以免幕後黑手得利。其後讓素還真送太黃君先行休息，也讓太黃君對觀眾自剖：

太黃君： 想不到我們也有這樣並肩行走的一天。

素還真： 不要為自己的人生設限太多自然就會有很多可能。

太黃君： 但如何能不為自己的人生設限？若無所限制，那行事如何有所準制？

素還真： 心中良知會告訴你何者當為、何者不當為。

太黃君： 我不是為了勝利便會不擇手段之輩，以染毒暗器傷人以取得勝利。我太黃君不屑為之。

素還真： 我相信以你太黃君的傲氣，有一些事確實不屑為之。

太黃君： 明明你是極為誠懇的語言，為何聽入我耳裡還是多了幾分嘲諷。

素還真： 素某沒有嘲諷你的意思。

太黃君： 我知道，是我讓自己走入思維困境了。一直以來，我都自認為優秀，也走得一帆風順。但自從你素還真成名之後，我便不由自主想與你比較，卻又不想讓人知道我處處與你比較，但偏偏不只我自己，連其他人也開始比較著你我。就這樣，你素還真變成了我太黃君人生中必須越過的障礙。再然後，我就不知我的人生為何走成了這般地步。¹⁴

太黃君回到巨書岩，深知任務失敗的自己會迎來與狄簫一樣的結局，為了

¹⁴ 《蝶龍下關》第3集

躲避半尺劍的追殺，他回想起素還真及朱雀雲丹勸告，翻起十八塊岩石，藏於底下。他脫下官帽的動作除了想要避禍，也暗示自己與半尺劍道不同，有掛冠而去、遠離紅塵、退隱的意味。旁白「數載權謀枉經營，遇卻東風全盤空，若問來日事如何，市井練心塵中靜」最後一句搭配他對素還真的剖白，可見他開始嘗試接納自己的不完美、放下對超越某人某事的執念，失去繼續犯罪的動機。恃才傲物與自卑某程度上一體兩面，當未來可以做到對他人的評價不為所動，保持寧靜時，他便是真正的解脫，得到救贖。

（二）花信風：無窮無盡地追求

太黃君的例子可見編劇組開始嘗試挖掘反派的「惡」從何來，探討反派的犯罪動機，呈現人性的黑暗面並尋找解決辦法。因為相比如同靈心異佛對命運、對為了永恆價值能坦然犧牲的人太少，也不合乎人性。反派無所不用其極地追求某些暫時價值是一種對人性極端的表現，但是否同時也代表一種對「失去」的恐懼？

花信風最初助冷劍白狐取得金鱗蟒邪只是為了培養對方成為他證刀的對手，相比起與冥海龍靈共謀天下，讓衍那魔刀突破極限才是他追尋的道路，龍骨聖刀與素還真同理。他視刀為自己的一部份、最忠心的同伴、下屬，曾罵万俟焉「足踐刀行，役刀如奴，不配為主¹⁵」。因此當他發現金鱗蟒邪居然會因與枯葉的緣份而違背冷劍白狐之意時，要求冷劍白狐殺死枯葉，避免金鱗蟒邪刀靈有背叛的機會，但冷劍白狐相信金鱗蟒邪已認他為主。

花信風害怕刀有異心正是因為衍那魔刀曾受冥海龍靈一口真氣，那口真氣雖被初龍吸走，但花信風仍不放心。加之他拒絕了冥海龍靈臣服的要求，冥海龍靈更預言衍那魔刀將會背叛他。當阿修羅主宰受冥海龍靈指使去搶初龍時，初龍借衍那魔刀向花信風求救。花信風雖及時趕到，打敗阿修羅主宰，卻因衍

¹⁵ 《刀說異數》第 14 集

那魔刀一瞬間的停滯，導致万俟焉受阿修羅主宰致命一擊，救不到想救的人，刀不完全地歸屬成了花信風的心結。冷劍白狐有所察覺，找上冥海龍靈，卻反被掏心，拖着殘軀見花信風最後一面。為讓愛徒復生，花信風跪求阿修羅主宰，阿修羅主宰要求花信風允諾他三件事，但他復生的冷劍白狐不但變成天禍妖狐，認了阿修羅主宰為師，忘了花信風之餘還以追殺花信風為任務。

此時花信風接受太黃君要求協助參與時空之戰。此行主要目的是因魔域六先知得到預言，改變八口山地氣，讓日後一頁書死於八口山，從而取得一頁書的舍利原力，讓六先知能解除六人一體的封印。在過去的時間中花信風完成工作後動身回夢境隙縫之時卻見冥海龍靈身影，想要在過去誅殺龍靈預防未來的悲劇而留在了過去。

阿修羅主宰： 空花豈求果，陽焰何覓魚。花信風，這是當初魔懺殊途
分別時你送我的分離贈言，我為此言苦惑數年。如今我
跳脫了，你卻是身陷陽焰之中，苦覓幻魚。¹⁶

首兩句改自白居易〈讀禪經〉中的「空花豈得兼求果，陽焰如何更覓魚」。「空花」代指虛幻的事物，假的花是無法結出真實的果實；「陽焰」借用酷熱天氣下，光線穿過密度不均勻的空氣層時發生彎曲，環境出現水一樣的波動的錯覺，但那只是水的幻象，因此魚不可能存在。這兩句告誡眾生所追求的皆是虛妄的執著，終究徒勞。阿修羅主宰執著與花信風競爭；花信風先是執著於刀道，後執著於復生冷劍白狐。二人都在追求虛幻之物，因有所求而離所求越來越遠，永遠不滿足於所求。

這份追求如同一葉障目。花信風認為刀有靈，因此會如同人一樣有生出異心的可能，要求冷劍白狐不僅僅要打敗枯葉，更必須除去枯葉，卻忽略劍的靈

¹⁶ 《蝶龍》第6集

性便是出自它的感情。從初龍的開導下，冷劍白狐明白花信風擔憂金鱗蟒邪的同時也在擔憂衍那魔刀，才萌生挑戰冥海龍靈的想法。而初龍的存在就是衍那魔刀背叛他、使万俟焉無法得救的證明，使他無法如同對待冷劍白狐一樣對待初龍，初龍作為新生兒也不如冷劍白狐一樣懂得人情世故：

旁白： 眼前的杏花白襯著清雪，似是暈了薄紅，有了血味錯覺，眼簾無由的跳動莫名勾起了不祥預兆。

初龍： 帥爸比你看，你最愛的杏花瓣。

花信風： （準備拿起盤裡的花瓣時出現幻覺，打落盤子）

旁白： 同樣的杏花雨落、同樣的花雨拂身，卻是截然不同的傳達。初龍不懂為何自己戰戰兢兢的討好換來的總是冷眼相對。

花信風： 我……

初龍： 為什麼你對愣劍哥哥那麼好，對我卻總是這樣？是不是你一次只能對一個人好？如果不喜歡我，為什麼要帶我回來？如果沒有愣劍哥哥就好了！¹⁷

為了死去的冷劍白狐，花信風再一次忽視初龍的感受，讓初龍感覺自己是多餘的，更是自己詛咒了冷劍白狐，自行離開。花信風對「擁有」的執著反而頻頻換來「失去」的結果，不僅僅是冷劍白狐、初龍，甚至是自己的驕傲與堅持，且得一又會想二，永遠不滿足於現狀。花信風向阿修羅主宰贈句時看似超脫，實際上也是「陽焰下的覓魚者」，痴迷不悟。

花信風無法好好地表達、察覺自己所需，使他接連失去冷劍白狐與初龍。他被自己所造就的遺憾束縛，開啟了彌補的旅程，逐漸豐富這個最開始看上去冷心冷情，目中只有刀的角色。雖然天禍妖狐的出現並非他期望的結果，但他

¹⁷ 《蝶龍》第6集

仍然接受，只要冷劍白狐活着就好，而天禍妖狐表現的猶豫還帶給他一絲希望，讓他繼續有追尋的動力。這個角色也反映了取捨《霹靂英雄戰紀》中燈蝶便因為苛求期待如願而形成放不下的執念與心結。

（三）燈蝶：無法突破心結

燈蝶在《霹靂異數》最後兩集才以真面目示人，之前都是以半尺劍、蝴蝶燈或天蝶盟的畫像傳聲出場。他功於心計的刻畫源自他偽裝為半尺劍時與一頁書眾人的行動，例如編劇巧妙地利用葉小釵的安危，讓對葉小釵及素還真不為所動的一頁書立場存疑，並使半尺劍成為素還真同志的協助者，讓角色及觀眾誤會：

秦假仙： 半尺劍？那也是自己的人。

一頁書： 你錯了秦假仙，半尺劍是太黃君的守護神。

秦假仙： 那就奇了，你說半尺劍是太黃君的守護神。為什麼當初他要幫助素還真救葉小釵？

一頁書： 這有二個原因。第一個原因，他到巨書岩的目的是要看素還真是否死在梟蝶手中。因為在你到懸空棋盤求我幫助之前，梟蝶也有來過，半尺劍說出素還真的去處，暗示梟蝶到巨書岩殺害素還真。雖然半尺劍沒由口中漏出殺人的意念，但我卻看得一清二楚。

秦假仙： 一頁書，你可知道到底是何方神聖解救素還真。

一頁書： 是我。

秦假仙： 是你，你不是說救人你沒興趣嗎？

一頁書： 在半尺劍的面前我故意這樣說的。¹⁸

¹⁸ 出自《霹靂異數》第 27 集。

然而故事仍沒有交代燈蝶的野心何來。《霹靂英雄戰紀》中半尺劍的偽裝交由花影人，與天蝶盟獨立分開。既然如此，燈蝶與一頁書便沒有智鬥的機會，且若天蝶盟是由他一手創立的話，他的野心也無法順利牽連天虎及魔龍眾人。因此設定上天蝶盟改由風采鈴兄長創立，兄長無故失蹤才讓燈蝶掌握大權，他的狠毒與心機便能通過在天蝶盟建立威望的方式表現出來：

旁白： 濃黑與腐臭，讓身在暗牢中的人憶起不堪的過往。如果有路，誰要留在黑暗之中受盡凌霜？

燈蝶： 劍禽，你曾說過絕對不想再像腐鼠般只能生存在見不得天日的暗道內。我允你一片天，你呢？怎會又回到此地？

劍禽： 主上對劍禽的恩情，劍禽永遠銘記在心，但手足親情劍禽亦難割捨。

燈蝶： 哎啊，老套的難題卻是往往能將人往死裡逼。我應該體諒你，然後原諒你。但為何我卻是不由憤怒？劍禽，你說我該怎麼辦？

劍禽： 屬下願接受任何懲罰。

燈蝶： 任何懲罰都願意接受？

劍禽： 是。

燈蝶： 好，那我要你在公眾台將刀獸鞭屍五十。

劍禽： 主上！

燈蝶： 做不到嗎？

劍禽： 我……

燈蝶： 人倫親情太可貴了。我早就知曉哪有那種棄親情於不顧的人呢？但是啊但是，我燈蝶統轄天蝶盟也不容易啊。對待叛徒，

若無法立威，如何馭眾？我又不忍心將你處死，畢竟你是我的愛將啊。兩難之下唯有縱你私逃了。只可惜要委屈你以後都要躲在暗道之內不見不日的生活了。否則被天蝶盟的人找到，我又要再次面臨心痛啊。劍禽，委屈你了，我放你離開。

劍禽： 主上，你將我處死吧，我不想讓主上為難。

燈蝶： 那你死後，我的心痛又要怎麼癒合？難道你忍心我心痛至死？親情可貴，你不要再猶豫了。你的兄長已入土為安，只要你再逃出此地，那我還有什麼遺憾呢？快離開吧。他人要如何指摘我，我一人承擔。

劍禽： 主上，劍禽願至公眾台鞭吾兄長屍身，以警徒眾。¹⁹

燈蝶恩威並施，利用劍禽對囚禁或永遠躲躲藏藏活着的恐懼、自己沒有完成任務、背叛組織及燈蝶信任的罪咎感隱晦地威脅他。他反過來以受害者的角色，表現對懲罰劍禽的痛苦，因十分珍惜兩人而捨不得殺他，可是自己也有自己的難處，只能給劍禽指出兩條「活路」，否則反而會令燈蝶受苦，劍禽便是錯上加錯。一套情緒勒索下來，劍禽選擇遵從燈蝶的要求。事後，燈蝶稱讚劍禽的行為是「大義滅親」，更把他抬至天蝶盟二把手的位置。雖然其他人對這個決定不滿，但對刀獸屍體的公開處刑代表了違背燈蝶意志後得到的肉體懲罰，劍禽行刑中的掙扎顯示他對手下精神上的征服，眾人皆知刀獸劍禽曾是多好的一對兄弟，燈蝶卻能使他人拋棄人倫，失去為人的特徵無條件地馴服。燈蝶從頭到尾沒沾上一點血，他使用的刑罰制度介乎君主制度下的肉體控制與人道精神包裝下的精神控制，讓人心甘情願地臣服。此時劍禽人形與獸形互滲的戲偶更多了一層殺雞（禽）儆猴（天蝶盟眾將）的隱喻。劍禽地位的提升出自犧牲至親而非實力，底下的人出於燈蝶的意志敢怒不敢言，他從此失去燈蝶以外的支

¹⁹ 《蝶龍》第 16 集

持，只能永遠依附燈蝶。

刀獸劍禽亦是花影人與燈蝶於兄弟情的對照組，燈蝶一直測試二人，來證明兄弟之情並不存在，以此慰藉得不到愛的自己。《蝶龍》第3集，刀獸併死護下風采鈴時，兩兄弟首次談及互相扶持的過往。對刀獸而言，兄弟與給予他們尊重的風采鈴皆值得他守護；對劍禽而言，兄弟與君主才是最重要的，因此他不解刀獸的選擇，但出於愛與尊重，他作為劍者卻斷了自己用劍的手來成全刀獸，也作為自己背叛組織的懲罰。這可視為燈蝶的第二個考驗，劍禽會否違背刀獸的遺願。第一個考驗於《蝶龍下關》第12集由風采鈴口述交待。刀獸與劍禽入天蝶盟不久，燈蝶藉口為加強劍禽的實力讓刀獸割下自己的膽。即使知道自己武功會因此無法再精進，刀獸仍樂見弟弟成長，應了燈蝶的要求。燈蝶希望看到兩人將因實力差距而越走越遠，提拔劍禽而冷落刀獸，讓奉獻一切卻什麼也得不到的刀獸會因此心生怨恨，劍禽則視無能的兄長為恥。然而兩人皆沒放棄對方，燈蝶才把兩人投閒置散到風采鈴身邊當小小的護衛。直到第三個考驗，即讓劍禽鞭屍，劍禽終於因自身利益選擇放棄刀獸。自此燈蝶滿足了，藉劍禽證明手足之情不過是個笑話。

二人的過往在《蝶龍下關》中稍為交待。花影人在八口山之役暴露半尺劍的身份前來救他卻被一頁書重傷後二人療傷時，燈蝶因龍靈之力先一步復原，看見痛苦呻吟的花影人下意識也是運功助他。後來多次被反噬，差點走火入魔時，輪到花影人助其一臂之力。花影人道這是因為燈蝶能力不足，才無法駕馭這股力量，因此希望他交出龍靈丹元作為開啟異境召喚大軍的動力，燈蝶堅持把目光放在風雷六聖身上，那才是唯一正途。燈蝶在他離開後說：

燈蝶： 花影人，我的學生好兄長啊。自小你就不斷搶奪我的東西，認為我永遠只能是你的附屬品。以前唯你命令是從的小燈兒，已在你索求無度的貪婪下燈枯油滅了。現在的燈蝶是一個能與你

平起平坐，甚至超越你的強者了。既然你不珍惜學生的緣分，那我只有背棄它。想要我的龍靈之力，除非用你的命來換。²⁰

從這段獨白中可見曾經的燈蝶便是站在刀獸的位置，無條件地向花影人付出，然而花影人變得強大，兩人的位階也拉開了距離。燈蝶於《蝶龍》第1集搶奪素還真手上的龍骨聖刀失敗時被花影人救走，又贈他回復功體的藥丹，他高興地感謝千里迢迢前來相助的兄長，花影人卻禁止他以「兄長」這樣稱呼自己，指自己前來相救贈丹不過是因為利益。明明是雙生子，花影人卻從武功、計謀、地位上否定燈蝶的能力，視為他踏腳石，認為對方只需按照他的命令做事即可，燈蝶也沒有資格以平等的地位與他談話。因此在他面前，燈蝶只能卑躬屈膝以「屬下」自稱。當花影人第一次要他交出龍靈之力時，他藉口龍靈之力與他心血相連，強行剝掉他也會沒命。他不但想留下力量，也想測試花影人是否重視自己。

從種種事件中可見，燈蝶也曾經嚮往過兄弟之情。花影人中後段對他的友善讓他認為是因龍靈之力而變強的自己，反而使他更恐懼失去身上的力量，特別他測試刀獸劍禽後得出自身利益大於一切的結論，即使花影人多次相救，也讓他不敢相信花影人的善意。花影人在他第一次走火入魔時讓指達到目標的方法有很多種，以商量的語氣讓燈蝶再好好考慮要不要交出龍靈之力；在他第二次入魔時，花影人尊重他想保留力量的想法，更指自己會盡力打聽壓制龍靈之力的辦法；第三次花影人指要與燈蝶共分天下，因此再次提醒燈蝶不可隨便動用龍靈之力。然而當燈蝶想要相信他的下一秒，他又向燈蝶討取風雷六聖的靈珠，燈蝶不禁思考花影人是否在哄騙他，花影人的眼中從來都沒有他這個兄弟。龍靈之氣與兒時創傷更加放大了他對花影人病態般的焦慮，懷疑一切都是陰謀，花影人在欺騙、剝奪、覬覦他的一切。但反過來說刀獸與劍禽兄弟間的

²⁰ 《蝶龍下關》第9集

尊重、互相重視、珍惜、信任、認同…是燈蝶所有行動的執念。

《霹靂英雄戰紀》藉太黃君、花信風及燈蝶三人，加強了對「惡」的探源，說明他們作為反派並非生而為惡，他們心中亦擁有某些善念、某些猶豫、某些對美好事物的嚮往，只是生活為他們帶來無法突破的困境與困難，最終作出了某些錯誤且無法挽回的決定。正是那些猶豫與嚮往使他們更貼近人性的真實——人的信念與個性從來並非一成不變。

三、對人性缺陷的寬容

太黃君、花信風、燈蝶的改篇可見即使是反派，編劇也對他們含有人格期待，他們的性格雖有不同缺陷，但行事準則多少有懷有某種永恆價值。賴宏林（2001）認為《霹靂異數》素還真等人作為正道領袖，通過「性惡論」說明反派不可饒恕的特質，讓他們在行動上也不用遵守傳統「正義」一道，可以使聯合敵人、陷害對手、耍小聰明等手段：

對於這些邪惡之徒，霹靂布袋戲中並沒有劇情說明這些邪惡之徒到底如何形成的，或者是這些邪惡之徒是不是從一開始就這麼壞。霹靂布袋戲一（開）始的設定就是有這些邪惡之徒了……這種「性惡論」的觀點，也為正派人士提供了一個除去反派人士的合理化藉口。如同上例，斷罪孽所說的，這種人惡根難斷，讓他活在世間是一種禍害，為了淨化武林、為了百姓的福祉，而且基於「除惡務盡」的觀點，這些人必須完全加以鏟除才能使武林恢復和平（頁 110）。

《霹靂異數》著重正派如何釐清真相、找出兇手、完成任務，他們的復仇是追求俠義行為的展現，與家庭倫理、與社會責任相關。正派快意恩仇，但復

仇是否必然、復仇成功又為角色們帶來了什麼？被復仇者的犯案動機、心路歷程是否真能以「性惡」一言以蔽之？「俠」與「義」是否不存於反派心中？。

《霹靂英雄戰紀》的社會比《霹靂異數》更為寬容，追求個人暫時利益是被允許的，大是與大非、大俠與大惡的界線變得模糊。反派的行動也不缺外力推動，他們的出發點也往往是外人強加的，所以描寫反派們如何陷入仇恨輪迴，他們從復仇中到底得到什麼更能扣問觀眾人性的複雜與對錯，呈現一種新的反派描寫可能性。

比起倫理大義，反派一般更受困於個人意識，他們內心的掙扎導致他們做出不同以利己為先的選擇，就此突顯個體的差異。因此當素還真、崎路人、紫錦囊、超越時空人幾人的個性與處事上都樣板化時，太黃君、花信風與燈蝶反而呈現更多人性的面向。

當然，不完全是因為他人的逼害而造就他們成為反派，更多時候是因為自己無法戰勝自己、戰勝執念，認證了人生最終還是一場自己與自己的戰鬥。對太黃君而言，放下只是抬頭望天、脫下官帽一瞬間的事。崎路人回到過去最初看到的也是未曾涉世、被污染的太黃君，反而是因為自己這來自未來的惡意促使了太黃君與半尺劍的相遇，使太黃君意識到天外有天，人外有人，追逐起名利。花信風追求的刀道，其實也是對最強的執念，但這份執念不是永恆的，生命中有其他值得追尋的事物。因此他願意放下身段，三跪九叩到曾經看不起的阿修羅主宰面前，放棄自己在魔域的權力、甚至放棄那魔刀只求愛徒復活，他的執念只是從刀道轉為徒弟。阿修羅主宰看着眼前的花信風看似一吐多年的惡氣，折磨花信風卻也沒為他帶來多少報復後的快感，因為他與花信風的仇也只是源於他一時執念。燈蝶則是最無法放下執著的角色，他對花影人的兄弟情在長期的剝削下消磨殆盡，即使後來被幾次相救，他也無法判斷花影人的真實意圖，只能以惡意推測，用力量裝備自己。

當邪惡之徒的過去被敘述時，可以看到他們於故事時間中「惡」的個性如何形成。人性有善有惡，但善惡總歸是源自世俗的判斷，更重要的是世俗如何

形成人遇事時的取捨，這些取捨導向了社會客觀的善惡。但回到角色本身，他所做出的選擇必然是該狀態下他所認為對自己最好的選擇，這選擇對他自身而言必定是「善」的，這才能引起角色與角色間利益的衝突。社會客觀並不代表至高真理，也無法代表天與命，因此人該做的就是為自身盡力，憑心而行，心意與行為一致，這份對自己的心意亦是性善的根源。

「反派」人物個性的缺陷可以回歸社會真實面，人言可畏、功利得失、家庭教育、朋輩影響。他們可能在惡劣的道德環境中成長，使他們的行為以利己為先，為達目的傷害他人也在所不惜，但利己又是他們保護自己的一種方式，這更有效引發觀眾對是非對錯的深層思考，也更容易與反派共鳴。

從而上比較可見兩個劇本在二十後，人物、特別是反派塑造的差異。編劇在戲劇中通過對話豐富人物，但在那之前，他們必須為人物建立一個能使他們合理地表明心跡的場景，把人物引起的各種事件透過邏輯排列，從而顯示人物行動的意圖及得到的結果。

第二節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》情節比較

人物性格特徵之所以需要先描述，因為它驅使了人物行動（選擇）與事件的關係，讓故事從一個狀態轉化為另一個狀態，人物如同事件與事件間的黏著劑。比如上文提及葉小釵被抓走後，素還真向一頁書索取生命石救人，假設素還真完全沒有救人的打算，故事既無法突顯一頁書的個性，也無法讓素還真之後落入其他人的算計之中。「葉小釵」是連接〈素還真救人〉及〈素還真受難〉兩件事的「角色」、一個有功能的「行為者」。

葉小釵在整部《霹靂異數》中如表 1 所示，飾演了「被追尋者」一角，但這個分類是以「素還真」的角度觀看整個故事。如果以反派角度出發，「葉小釵」可說是完成他們陷害正派的「助力」。這個角色位置的多變如同法國結構主義戲劇理論家 Étienne Souriau（1892-1979）對創作者與觀眾提醒：須注意自己觀

看的角度，角色的立場與功能會因觀眾的多變立足點而有變化的可能性，故事情節因而更為複雜（高宣揚，1994）。

「角色功能」亦是他理論的一大重點。他認為戲劇場景正是以角色所負責的特殊功能為中心，加以展開再組合而成，並以星球命名角色功能（高宣揚，1994）：

- （一）獅子座的功能：即劇中主人公的意志、欲望，它推動整個劇的發展。
- （二）火星的功能：即獅子座的敵人的力量。
- （三）太陽的功能：即獅子座追求的目標。
- （四）地球的功能：即受益者，獅子座是為他而追求特定的目標。
- （五）天秤座的功能：即決策者，在獅子座與其敵人的鬥爭中決定勝負的角色。
- （六）月亮的功能：即助手。

所謂「助手」，是指前五種「功能」（角色）的「助手」，因此，任何戲劇「功能」實際有十個，即主人公、敵人、敵人的目標、受益者、決策者、再加上他們的各自的「助手」或盟友（頁 234）。

Souriau 的用字看像複雜，但星象學在當中的運作並不同想像中嚴謹，因此不須過於執著於此，可以把關注點放於角色間如同星球運行般互相牽制、影響、支配，當中的黏合劑便是各自的目標／欲望，施動者及接受者的欲望一般都是對立的（蔣梓驊譯，2001）。

Souriau 的角色功能一定程度適合用來闡釋霹靂布袋戲是因為在畫面的展演上，場景切換使敘述者的「視角」並不固定，外聚焦及內聚焦皆會出現。從而衍生出三種敘述角度：第一、以第一人稱為固定式，例如素還真追尋愛人時，必然是以素還真單人出發，看他如何在樹林上橫衝直撞；第二、多人視角的變

換式，例如兩個角色間的武戲時，能夠分別通過雙方的角度角度看見甲如何打傷乙、或是從乙角度看着甲慌忙逃走；第三、用不同人的角度看待同一事件的多重式，例如一頁書與半尺劍同時猜測對方心思，兩人身處不同空間，卻如同對話一般交待整個時空之戰的佈局。

即是說站在不同角色的立場/時，角色皆可擔當「主角」的功能，因為「主人公」（英雄）不會從頭到尾都出現。上文提及一個行動元在足夠的元素下成為一個獨立主體的可能性，以太黃君為例，他為某個與正派相對的目標謀劃時，素還真等「第一主體」自然不會出現在該場景，他亦成為那一場戲的主人公／主體／英雄。但這種敘述角度的多樣性亦使表 1 難以通過寥寥數語描述角色在什麼樣的情況下代表或改變自己的功能。因此以全知視覺來瞭解故事整體發展仍是必要的，下面將先分別簡述《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》的故事內容，再站在固定角色的角度拆解故事變化。

一、《霹靂異數》情節概要

霹靂布袋戲在表現上是長篇連續劇，其特色在於劇集與劇集間幾乎都連續性，上一部劇集某些遺留下來的敵人或衝突很可能成為新一檔的背景。《霹靂異數》的上一部劇集是《霹靂劍魂》，當中最強的邪惡勢力「歐陽世家」主要反派人物歐陽上智雖已被剷除，但其組織下的人際關係並未就此結束。例如天虎八將之間，葉小釵最初就因歐陽上智與素還真及半駝廢交惡；素還真為剷除歐陽上智勢力，尋求金陽聖帝等北域協助，醞釀北域成為新的威脅。《霹靂異數》第一集的開始便是素還真受金陽聖帝追殺至天雷坪，並遭天雷擊斃而亡。故事以素還真之死為引，讓反派組織們蠢蠢欲動。

筆者通過主導故事危機的反派把故事分為三個階段，即正派人物在該階段最想剷除的對象或最出力針對正派角色之人。他們分別為：金陽聖帝（1-14 集）、太黃君（4-37 集）、及燈蝶（14-40）。

（一）金陽聖帝等北域勢力入侵中原

金陽聖帝關足天率先入侵中原，通瑤池見狀想要分一杯羹，派兵入侵關足天領地，兩人反目成仇時卻忽略手下的野心。太黃君與崎路人虛而委蛇，企圖借助北域勢力相關人物除去對方。通瑤池被從崎路人手上取得擎天神劍的女暴君擊殺，半邊分則在一線生的慫恿下背叛關足天，投靠女暴君，然而功虧一簣。後來女暴君再與復出的童顏未老人合作，仍是失敗告終。

枯葉在通瑤池之母及自己義母火雲姑的請求下前往神蠶宮，發現通瑤池已死，太黃君告知是崎路人與關足天共同計劃的，枯葉遂向關足天尋仇，然而對關足天身上寶衣束手無策。為讓關足天死在自己手上的枯葉開始保護關足天，被帶回火雲姑家中救治。火雲姑不繼前嫌地勸說關足天退隱，只是關足天野心仍存。秦假仙為醫治身中太黃君「波幻迷掌」的自己及靈心異佛找上火雲姑，讓她調離枯葉，因為解招用的菩薩印第十式力量太強，最好中間找一個替死鬼，隔山打牛，眾人認為關足天是個好人選，關足天亦因此身亡。

（二）太黃君領導魔龍八奇謀害天虎八將眾人

第二階段與第一階段幾乎同步進行，因為第二階段的主要反派人物太黃君亦是關足天等北域勢力滅亡的推手之一。太黃君針對剩下的天虎八將行動，然而他與同伴藍晶人阻止素還真復生失敗。魔域同時派出黑白郎君殺掉半駝廢及呼三嘆，讓仇魂怨女手上的寶刀龍骨聖刀偶然得以現世。

天虎八將及魔龍八奇雙方為避免對方勢力能因得到寶刀增強而各方奔走。素還真不幸身中太黃君的「波幻迷掌」，為救素還真，靈心異佛自願如關足天一樣成為作為菩薩印的承受者。靈心異佛之死其實亦在崎路人與素還真的計算之中，借此引出靈心異佛之師，人稱邪心魔佛的一頁書。同時素還真亦認識一生摯愛風采鈴，然而兩人的愛情因天虎與魔龍的宿命之爭而不被祝福，特別是崎路人。風采鈴為素還真取得寶刀後，受一盞不明蝴蝶燈指使，二人於不夜天共

聚並發生關係。素還真酒醒後慌亂跑離，風采鈴苦悶地遵守與崎路人的約定，自毀容貌離開不夜天後遭天蝶盟追殺，護衛的刀獸劍禽戰死密林中，風采鈴就此失去蹤跡。寶刀爭奪過程中，太黃君既沒能得到龍骨聖刀，又逢藍晶人戰死，有感魔龍八奇之間並沒有通力合作，自己勢單力薄，便前往九層蓮峰找恩人半尺劍相助殺掉素還真。

（三）燈蝶化身半尺劍謀害素還真、一頁書及崎路人

第三部分的陰謀實際上在半尺劍正式登場前已悄然開始，寶刀爭奪的過程中，風采鈴、骨蚩等人皆受燈蝶手下的天蝶盟操縱。燈蝶主導的第三階段亦是《霹靂異數》主力描述的部分。太黃君尋找的恩人半尺劍與一頁書實為好友，兩人皆深知對方武功底細，對武林大小事的見解也雷同，因此一直分不出高下。談論到素還真時，兩人難得有一次意見不同。半尺劍認為在自己的干預下素還真半年內必亡，一頁書則不以為然，遂以素還真之命，加上二人之命作賭。

面對朱雀雲丹的離去、爭奪龍骨聖刀時重傷的葉小釵、來搶奪聖刀及追殺葉小釵的天蝶盟眾人，素還真憤而違諾使用龍氣劍。此後天蝶盟送來刀獸劍禽的屍體，欺騙素還真風采鈴在他們手上，要素還真先為使用龍氣劍接受懲罪，在雙腳貫穿二十四支銅針的情況下到懸空棋盤服役一年，又派殺手狄簫共同服役，找機會刺殺素還真。

一頁書與半尺劍共同來到懸空棋盤，見崎路人為阻止素還真服役，對正在下棋的斷罪業及離惡障使用由集境風雷六聖所創之招雷厲風行，崎路人異境之人的身份被發現，不得不面對來自風雷六聖的追殺。離惡障偶然離開懸空棋盤時，在路上被蒙臉人所殺，半尺劍經過指離惡障死於破甲尖峰七旋指，讓斷罪業亦於十五日後前往九層蓮峰。因為一頁書與半尺劍兩人皆會破甲尖峰七旋指，集境之人無法確定兇手。

素還真在服役的過程中反過來感化狄簫，狄簫為了素還真去挑戰太黃君，

卻不幸身亡。得知狄簫之死後，素還真下戰書與太黃君於千石林決鬥。對決間眼見二人只會落得兩敗俱傷的結局，一頁書與半尺劍出言阻止，帶離素還真及太黃君。一直以為半尺劍是他們協助者的正道眾人才從一頁書口中明白了半尺劍的陰謀。憑藉自己對半尺劍的認識，一頁書推斷雙方將進行一場「時空之戰」，回到過去擾亂因果。簡單說雙方各派人馬回到過去的兩段時間：太黃君仍未壯大前、及素還真於天雷坪被天雷擊斃當日，提前殺掉／阻止己方被殺害。半尺劍借血吻蝶與織夢師的友誼，讓織夢師為他們使出夢幻大法開啟夢境通道；一頁書以查出殺害離惡障的兇手為代價，請風雷六聖開啟時空縫隙。

可惜雙方在這場時空之戰中皆損兵折將，崎路人更是被遺落在過去。為了救回崎路人，一頁書眾人四處尋找復活所需的寶物，借用大宇神宮的「太陽衣」前往神秘的「黑暗死角」取得「生命石」，再把「生命石」放在「八口山」之中，正邪各方針對復活所需物及復活地點產生一系列爭奪、破壞、阻撓的衝突。中間風雷六聖推斷出半尺劍是殺害離惡障的真兇、半尺劍與燈蝶為同一人、大宇神宮內容發生一系列變故，幾乎全滅、天蝶盟綁架葉小釵，要求以生命石來換、秦假仙為得寶物「如意尺」陷入另一場武林紛爭。

一頁書犧牲自己成功讓崎路人順利回來時，打斷了另一邊風雷六聖與半尺劍的戰鬥，崎路人追上半尺劍，半尺劍否認自己燈蝶的身分，兩人大戰數回合仍分不出勝負，崎路人使出六式合一轟天大雷擊，半尺劍落荒而逃。崎路人想要追上時被紫錦囊阻止，兩人商討打敗半尺劍的兵法，並商討於童道殺燈蝶的計劃。中間得知素還真在織夢師手上落難想要幫忙，紫錦囊卻只讓他放心。

素還真無法用生命石換回葉小釵，正想找一頁書問個明白，又聽到了風采鈴的歌聲，最後只見織夢師。他質問織夢師假扮風采鈴的理由，織夢師指魔龍八奇與天虎八將的相爭皆是被人利用，她可以用夢幻大法讓素還真回到過去調查作者編寫藏龍寶典及卧虎秘錄的原因。素還真不為所動，只想去八口山質問一頁書，織夢師借機分化二人關係。素還真從超越時空人身上得知一頁書的死和假生命石之因後羞憤難當，前往天蝶盟要人，然而天蝶盟早已人去樓空，魔

域の間諜萬世因提議素還真去找織夢師相問，因為她與血吻蝶是好友。

素還真在夢仙谷等待天蝶盟時，一群聲稱受一頁書介紹來求醫的村民來到，織夢師表示這是一頁書給她的考驗，為了不被一頁書看低，即使醫治後會輪到自己中毒，她也無悔。痊癒的眾人離開後笑言這不過是一場戲，此時血吻蝶出手把他們都殺掉，並等到織夢師毒發時才去探望。中毒已深的織夢師希望血吻蝶釋放葉小釵，這是她的遺願，血吻蝶再三思量過後答應。素還真在血吻蝶離開後從暗處步出，在為交換，他願意回到過去為織夢師調查藏龍寶典及卧虎秘錄，被織夢師遺落在過去。

織夢師魂魄回到現在，找到血吻蝶讓他準備一副棺木及千年蔘王，而自己則要先行去除掉那些害自己中毒的人，回避中毒的命運，而自己將會在四十九天後復活。然而紫錦囊先血吻蝶一步把織夢師的身體盜走，帶到万俟焉的火龍舌，用治療金太極為代價讓万俟焉幫忙看管棺木。織夢師得知自己的身體被盜，只好救助血吻蝶，血吻蝶先後到九層蓮峰和天蝶盟，然而半尺劍和燈蝶都不願協助。

半尺劍知道素還真中了織夢師的計劃後讓太黃君與他一同除去紫錦囊，太黃君數次找紫錦囊麻煩都無果，終於在一次太黃君剛拔出龍骨聖刀時，被紫錦囊用意念殺人法弄瞎了雙眼，但半尺劍只讓他不用擔心，之後會自動痊癒，並要他交出龍骨聖刀。太黃君雖是交出了刀，但二人已在反目邊緣，一邊生帶着太黃君去找醫生。半尺劍拿着龍骨聖刀去找万俟焉，希望用刀換織夢師的棺木和紫錦囊的命，万俟焉指自己是個守承諾的人，何況紫錦囊協助救治金太極，因此拒絕半尺劍。

紫錦囊在中途截下了太黃君及一線生，以醫治太黃君為由讓一線生給半尺劍傳話，在童道等他。原本為救織夢師而煩惱的血吻蝶卻突然收到燈蝶的傳信，讓他去支援半尺劍救織夢師的計劃，紫錦囊攔在半路告知他，燈蝶並非真心想救織夢師，讓他準備好一副假棺木取代真棺木。半尺劍以為自己毀了真棺木，也毀了織夢師復生之機，便放心赴童道之約，卻被紫錦囊及崎路人打到現

出燈蝶之身，惶惶逃走。紫錦囊再往火龍舌，服說因遺失織夢師棺木而氣急敗壞的万俟焉去天蝶盟找燈蝶。燈蝶再次不敵，被集境太幻樓之人救走。花影人本想說服燈蝶與其合作，不願意的燈蝶便暫時被花影人軟禁。紫錦囊與崎路人推測燈蝶現時已不在苦境，他們應往集境一探。

崎路人進入太幻樓後受陣法所困，幸找到生門逃去，原來是太幻樓之主花影人有意為之，他的下屬不解花影人為何如此簡單就放走崎路人，花影人解釋是想用崎路人在為燈蝶的威脅，逼燈蝶加入太幻樓，燈蝶果然答應花影人的要求，並把他從另一樓偷出的寶物藍圖交出一半，以換取「變體晶液」回去殺掉紫錦囊及崎路人。

二、《霹靂英雄戰紀》情節概要

《霹靂英雄戰紀》把其主線劇情分為三部演出，分別為《刀說異數》（20集）、《蝶龍》（10集）及《蝶龍下關》（13集），某程度上也可通過反派，即太黃君、冥海龍靈及燈蝶產生的危機作為故事的分割。

故事由旁白解說世界觀開始：

腥風血雨的武林鬥爭，在六大高手聯手下，終於平定了歐陽世家之亂。而北域金陽聖帝卻是異軍突起，血腥鎮壓中原各大門派，素還真為消滅金陽聖帝，不惜背誓再涉武林，以死換得九州生機。另一方面，因卧虎秘錄與藏龍寶典的現世，引動天虎八將與魔龍八奇之爭，身為魔龍八奇一分子的太黃君率先出手，針對檯面上的天虎八將出招。崎路人為護天虎八將之天命，奔波走闖，欲將八將會齊，更要瞭解魔龍八奇的名單。雙方各出奇謀，各展其能。暗處，魔域測知天虎、魔龍十六星宿乃是推動魔域大計的最強阻力，是以運用殘酷的手段控制南宮取，成為魔域頭號戰將，專以誅殺十六星宿為業。九州動盪、武林掀濤，新一波的浩劫來到，誰可弭平烽

《刀說異數》的開頭表面上講述過去的故事時間，講故事的手法承繼了《霹靂異數》或者說電視布袋戲多年來所發展的多線形式進行，而時間、空間慣用模糊不清的手法帶過。在這段開頭的簡介，幾乎全部事件都是讓編劇可回溯的時刻，它並不著重解釋某些名詞，例如「歐陽世家之亂」到底是什麼、素還真如何立誓又背誓、南宮取被魔域控制為何重要。因為它要講述的是一個全新的故事，所以這些背景只是作為一種虛化、模糊的時空背景所存在。主要是交待眾多角色中，有哪些是觀眾在第一集最先需要注意，說明故事將由金陽聖帝、素還真、太黃君、崎路人、南宮取這五人分別所屬的北域、天虎八將、魔龍八奇及魔域開始。

(一)《刀說異數》的情節概要：

許多年前邪龍冥海龍靈肆虐人間，被神龍血角三青打敗後只剩下元靈，以靈體方式休養生息，並透過藏龍寶典擾亂人間，引動天虎八將與魔龍八奇之爭。關足天得其龍氣崛起，然而地氣被素還真及一線生聯手破壞，使冥海龍靈不得不離開關足天並尋找其他合作對象。他第一個對象便是擁有曾被灌入一口真氣的衍那魔刀之主花信風，卻遭到拒絕，轉而尋求太黃君、燈蝶、阿修羅主宰等人合作。此時由血角三青製成的龍骨聖刀現世，具有強大力量，更可完全剷除冥海龍靈，引起各方爭搶。龍骨聖刀最後被素還真所得，更從風采鈴手上取得兩粒可嵌入刀中增強力量的龍睛，風采鈴留信離開，期待與素還再遇之日。

(二)《蝶龍》的故事概要：

²¹ 《刀說異數》第 1 集

照世緣脫離天蝶盟時被要求喝下毒酒後遭燈蝶追殺，崎路人才相信照世緣的立場，四處為解藥奔波，偶遇春意濃。多年前崎路人一家遭到陷害，崎路人只好以不同身份拜入風雷六聖門下，盜走六聖的武功秘笈逃去，想要練成六式合一的轟天大雷擊向主謀報仇，除了百里泣外的五聖只知秘笈被盜而感到憤慨，各自來到異境，卻遍尋崎路人不得。崎路人為了解藥不得不承認自己就是過去的背叛者，在百里泣的縱容下成功取得解藥，並成功改過自新，讓風雷六聖收其為徒。

龍骨聖刀的製作者万俟焉過去因意外殺死神龍血角三青，在龍的巢穴發現一顆龍蛋，希望把蛋孵出。初龍孵化之時讓冥海龍靈察覺初龍身上有可助他復原的龍氣，安排阿修羅主宰前去搶奪初龍。初龍先前陷危時衍那魔刀曾以一口真氣護其生機，當阿修羅主宰一闖万俟焉的火龍舌時，衍那魔刀有所感應，吸引花信風前去。趕到的花信風擊敗阿修羅主宰，被重傷的万俟焉託孤後多次受冥海龍靈挑釁。其徒冷劍白狐為替師父解憂，獨自前往天響山挑戰冥海龍靈，卻慘死對方手下。

只有兩粒龍睛的聖刀並不足以誅殺冥海龍靈，素還真與想為徒復仇的花信風合作並找到最後一粒龍睛。冥海龍靈因素還真的威脅而事先把自己的鎖靈喉珠交由燈蝶保管，燈蝶欺瞞他，指自己把喉珠藏至集境，要打開兩境的時空隙縫，必須有風雷六聖手上的六靈珠，冥海龍靈轉而尋上春意濃，危險之時素還真及花信風二人前來，殊殺龍靈，龍骨聖刀完成自己的任務後便消散。本該在冥海龍靈遇難一刻捏碎喉珠助其復生的燈蝶，卻因不甘屈於人下，一翻思索後把喉珠吞下煉化。

素還真以為解決了冥海龍靈使可以跟風采鈴雙宿雙棲，卻被天蝶盟之人以違誓為由，罰至懸空棋盤搬棋。半尺劍亦找到狄簫，讓他同到懸空棋盤服役，在自己與一頁書下棋時找機會刺殺素還真。

(三)《蝶龍下關》的故事概要：

燈蝶放出半邪郎，打算拜託織夢師用織夢大法讓眾人回到毀掉素還真被天雷轟頂後復生時使用的鎖元盒。然而在半邪郎與一頁書一次對決中此計洩漏，一頁書與崎路人也拜託風雷六聖開啟時空隙縫。時空之時中崎路人一行保住了鎖元盒，崎路人突發異想去殺還未成氣候的太黃君。可惜在崎路人的追殺下，不但促成半尺劍救太黃君的因，更成了自己未趕在時間內回到現實的果。花影人又讓燈蝶找織夢師以崎路人為引，把素還真騙回過去。素還真被織夢師送至血角三青與冥海龍靈相爭的時代，協助血角三青擊退冥海龍靈，得神龍之助，以超越時空人的身份回到眾人開啟時空隙縫的節點，同時為復活神龍作準備。

為（阻止）救回失落在過去的崎路人，一頁書於八口山強勢一戰天蝶盟與魔域，雖打敗聯軍，救回崎路人，卻不敵八口山天險，葬身其中。超越時空人在過去被半尺劍重傷的崎路人安置好後繼續尋找復活神龍的寶物，在絕情師太的絕情庵中發現昏迷的紫錦囊手持寶物，把人救出後卻發現醒來的紫錦囊與絕情師太口中不會武功的弱書生玉竹風大為不同，擁有無法，或假裝無法好好控制的實力，不但救崎路人之傷，更擊退來犯的燈蝶。

在紫錦囊的幫助下，崎路人日漸恢復。不久劍禽奉命前來刺殺，卻被風采鈴策反。燈蝶來犯之際，劍禽假死再偷襲，崎路人與百里泣來援，崎路人使出六式合一轟天大雷擊擊敗燈蝶，然而燈蝶只是假死，從百里泣手上搶過最後一粒靈珠，並殺掉劍禽，崎路人與百里泣先行撤退。

然而燈蝶因多次冥海龍靈之力，開始遭龍靈元神反噬，花影人建議把龍靈作為召喚其大軍穿越空間之力，燈蝶認為花影人要誓搶奪自己的力量而心生不滿，且龍靈從中作梗，兩人間的心結也越來越大。燈蝶思考正道繼素還真、一頁書、崎路人等人後的主持者，把目標指向超越時空人及紫錦囊，決定聯合魔域六先知除去二人，然而此時的六先知已被超越時空人離間，只與燈蝶保持表面的和平。

超越時空人得知花影人把大軍安放在一座浮島上，便與紫錦囊前往準備砍斷連接的三條巨大鐵鍊。超越時空人砍鐵鍊之際，花影人與取得燈蝶陸續趕

到，因支撐的鐵鍊亦被砍斷兩條，浮島即將傾倒，花影人見狀立即撤退，只剩燈蝶繼續與超越時空人及紫錦囊對戰。燈蝶準備與龍靈合一時卻受假舍利原力壓制而動彈不得，被墜落的浮島壓死。

三、《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》事件的差異與構成

上述的故事情節可見，《霹靂異數》的情節圍繞太黃君及燈蝶的陰謀進行，基本上每一項針對正派人物的陰謀都出自他們之手。到了《霹靂英雄戰紀》，《刀說異數》雖與《霹靂異數》第一階段基本相同，但冥海龍冥的加入，主導了第二階段《蝶龍》的情節，亦中斷了太黃君與燈蝶的行事，然而《蝶龍下關》，居然又能用到《霹靂異數》第三階段部分事件。接下來將討論劇本結構及人物功能對事件銜接的作用，並討論事件銜接的過程如何影響戲劇節奏。

（一）相似的劇本佈局

布袋戲在過去的活戲與連本戲時代生成的「敘事話語」被帶入電視當中，有機會是因為電視台過往所邀請的戲班不少皆是內台戲從業人員，或有內台戲演出、觀賞經驗者。更不用提在「五州園」薰陶下長大的黃氏昆仲，以及同樣是看戲長大的霹靂布袋戲編劇群（吳明德，2018；葉郎，2020）。他們創作時不免會受到這套連本戲結構潛移默化的影響。

陳龍廷（2011）認為布袋戲的基本敘事結構可分為英雄被授予任務、危機（人物意志的衝突）產生、及危機的解除。以《西遊記》為例，任務是唐僧取經，中間「八十一難」的編排便是觀眾所關注的危機。主要危機及次要危機公式化的組合能讓演師及觀眾在沒有文字記錄下更容易掌握及瞭解故事線索。本文借用該研究所使用的「主要危機」代指戲劇的主軸，解決了便能讓整齣戲完結的要素，「次要危機」則是穿插在主要危機之間為英雄設置的難關。

陳龍廷（2011）把次要危機主要分為 6 種需要英雄反覆解決的難題：

第一：壞人陷害好人，觀眾通過基本道德觀念把角色二分，讓惡人當道，好人遭受逼害或不公的對待，從而展開一段尋求並彰顯公義的旅程。

第二：花花公子強擄美女，也許可借用陳慧書（2004）的「女禍」或「女難」，女性遭受來自異性的威脅，需要英雄來拯救，女性或威脅她的異性背後一般都牽涉與主要危機相關的反派組織。

第三：土匪搶劫，給英雄展示武力及智慧，打敗土匪之餘嘗試說服對方向善，增強自己的團隊。

第四：擂台比武，場境不限於「擂台」之上，擂台主或挑戰者的失敗牽扯他們背後的師門、親友等人際關係，為爭勝負讓一對一的挑戰變成派別與派別間的仇怨。

第五：復仇，上述四種危機後續皆可能與復仇行動扯上關係，各方可因為理念、利益、立場等原因結怨，比起最終的輸贏，更重視復仇的過程。

第六：妖怪危害生靈，超自然的怪物引起災害，災害越是嚴重，戲劇張力越強，英雄便能通過打敗怪物表現其武功高強、勇敢過人的特質。以上危機一般不會讓英雄一次解決，而是反覆來回，藉此創造衝突。

從 6 種次要危機的說明中可以看見，反派一般是危機與衝突的制造者，正派則是承受一方。類似 Bal 把行為者分為「施動者」及「接受者」（譚君強譯，1995）。換言之沒有反派（施動者），衝突便難以成立。蔡琰（2000）引用其他學者之見，稱這類型事件、線索、人物、場景眾多的電視劇為「史詩式」結構，重點在於講述各方衝突如何交替發展。可能一邊有 4-8 位主要角色共同推動劇情，另一邊有數項次要危機事件並行，它們有時交集，有時各自發展。但角色敘述的方式一般有一種標準的先後順序，其情節公式亦離不開：衝突（懸疑）→定立目標→受阻及脫困過程→解決。編劇隨時可以在某角色處理甲勢力時醞釀乙勢力的崛起，乙勢力初登場時可能在一定程度上偽裝為其中一方的助手，或擾亂兩方的佈局。

（語言）敘事的順序讓施動者的存在成為敘事的先驗條件，某個具體的人

或物、某種抽象的概念追求某項「願望」、達成某種「目的」時，尋找或實現目的的過程便能產生一些具體的敘事（蔣梓驊譯，2001）。為了清楚分辨故事中各項危機產生的原因，筆者將以反派／施動者（表 1 提及有「惡人」功能的人物）為立足點，把第一節說明的故事概要按故事時間排列，識別反派為追求利益或價值引起的各種危機。觀察《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》²²次要危機（事件）在整體敘事順序中的差異與作用。從中解構這兩個複雜的故事存在哪些共同元素，這些危機元素在布袋戲敘事結構上的作用，並盡可能呈現這些危機在故事的哪些階段被應用：

《霹靂異數》次要危機	《霹靂英雄異數》次要危機	危機種類	持續集數
關足天的野心與侵略	關足天的野心與侵略	擂台比武	1-14
			1-14
通瑤池的野心與侵略	通瑤池的野心與侵略	擂台比武	1-17
			1-11
黑白郎君受制魔域	南宮取受制魔域	壞人陷害好人	1-12
			1-9
／	等活天羅糾纏南宮取	擂台比武	12-43
一劍萬生報復	一劍萬生報復	擂台比武	4-13
			4-15
爭奪龍骨聖刀	爭奪龍骨聖刀	奪寶、壞人陷害好人	8-40
			7-20
與相關風采鈴的騙局	風采鈴設局	女禍、女難	10-34
			10-20

²² 為更方便比較兩者在相約的敘事時間（演出的先後次序）下危機的開始與結束，將把《霹靂英雄戰紀》三部劇集集數統合，《刀說異數》為 1-20；《蝶龍》為 21-30；《蝶龍下關》為 31-43。

葉小釵多次受傷陷危	葉小釵多次受傷陷危	壞人陷害好	7-34
		人	7-25
救助照世緣	救治照世緣	壞人陷害好	21-23
		人、奪寶	23-28
太黃君多次挑釁	太黃君挑釁	奪寶、擂台	1-37
		比武	1-18/30-33
／	冥海龍靈復生為禍	妖怪危害生 靈、擂台比 武	22-29
／	爭奪初龍	奪寶	17-29
／	花信風請求阿修羅主宰復活 冷劍白狐	復仇	26-32
素還真因違誓，天蝶盟 要求他到懸空棋盤服 役。遭狄簫的刺殺	素還真因違誓，天蝶盟要求 他到懸空棋盤服役。遭狄簫 的刺殺	壞人陷害好	20-25
		人、說服對 方向善	29-32
離惡障被殺，風雷六聖 尋找殺人兇手	／	壞人陷害好 人	24-30
救回崎路人，反派組織 聯合設局計殺一頁書	救回崎路人，反派組織聯合 設局計殺一頁書	壞人陷害好	28-32
		人、擂台比 武、奪寶	31-37
魔域改造冷劍白狐	／	復仇、奪寶	34-40
紫錦囊與崎路人、半尺 劍互相佈局殺害對方	／	擂台比武	32-40
花影人派花信風謀害風	燈蝶搶奪風雷六聖手上靈珠	壞人陷害好	37-40

雷六聖、救走燈蝶		人、擂台比武、奪寶	39-43
織夢師設局把素還真送至過去	織夢師以崎路人設局把素還真送至過去	壞人陷害好人	37-41
/	冥海龍靈影響燈蝶心智	復仇	38-43

表 14 兩個版本的主要危機及次要危機

從上述比較中可見，《霹靂異數》1-20 集與《霹靂英雄戰紀》1-20 集的事件幾乎一樣。《霹靂英雄戰紀》有時甚至直接源用《霹靂異數》的對白，使初期便登場的人物在兩個版本的差異不大，特別是正派。反派相對地因新加入的反派角色冥海龍靈，讓其他反派角色太黃君、燈蝶、阿修羅主宰及其代表勢力於第 10 集便全部登場。冥海龍靈的設定有兩個作用：一、集結龍骨聖刀及相關寶物「三青」；二、讓燈蝶後期吞噬冥海龍靈之力，成為其弱點，以燈蝶之死作為故事的「結局」。冥海龍靈的設計看似新穎，卻仍是脫離不出次要危機的分類——妖怪危害生靈、壞人陷害好（壞）人。表格中新增或被刪去的危機圍繞在奪寶、擂台比武等反覆折騰正派的情節。

《刀說異數》開始便把反派集結並呈現，讓龍骨聖刀及其相關的冥海龍靈在《蝶龍》一次性解決，並簡化風雷六聖相關事件，加強他們與崎路人的連結，幾人的關係不再僅僅是口頭上的設定。《蝶龍下關》回到由燈蝶引起的各種危機，內容處理上減少人物間過於反覆的來回，例如葉小釵多次被捉走、素還真多次因聽到風采鈴的歌聲而中斷手上事務，追尋風采鈴的身影等事件。

類似的情節可以略過或被取代，不僅因為危機種的類重覆性高，與角色在不同事件上作為「助手」的功能也有關，讓這些元素並非完全不可取締。例如〈織夢師設局把素還真送至過去〉一事中，《霹靂異數》借「風采鈴的安危」誘導素還真，《蝶龍下關》的誘導要素變成「崎路人的安危」，也就是風采鈴作為

目標（太陽）的角色功能由崎路人取代，素還真在事件的結論不變，依舊是被送到過去。此例可見，《霹靂英雄戰紀》中間雖然加入〈冥海龍靈復生為禍〉的全新事件，它實際上只是部份〈太黃君多次挑釁〉中擂台比武、奪寶事件的變形。到了《蝶龍下閩》，太黃君仍舊未完成自己的追求，尋求半尺劍相助的動機尚在，半尺劍作為太黃君助手及自身作為敵人的功能亦在。角色行動的因果關係未受影響，能夠回到並使用《霹靂異數》的某些情節。

也許這是霹靂布袋戲吸引已經看過《霹靂異數》的觀眾的處理方式，因為他們已經知道故事大概發展，特別是原先半尺劍多重身份的懸念便不能再用。劇情的重點並非身份的隱藏及揭穿時的來回與計謀，而是角色之間會通過怎樣的手段、對決實現自己的野心。故事的內容被簡化，惡人直接現身，觀眾的注意力不需大幅放在枝微末節的文戲上，所謂的「文戲」也是危機處理的過程。

二、危機持續及被解決時間縮短

表 6 因此可見危機／衝突數量的變化及持續時間的變化，接下來將就危機持續時間縮短作出討論，並思考危機縮短的原因。

《霹靂異數》的危機一般都會持續較長的時間，且界入其他事件當中，危機並不各自獨立，它們的細節與角色相互交錯使故事整體擁有更強烈的因果關係。編劇會把甲危機的一個小細節或功能性人物連結到乙、丙、丁事件中。例如太黃君在表 6 列出的危機〈多次挑釁〉中反覆提到要尋找三青，卻直到在〈半尺劍佈局殺紫錦囊及崎路人〉交出聖刀時仍未得到三青下落，「三青」（目標物）斷斷續續被提及，直到《霹靂異數》完結時仍未集齊；〈風雷六聖尋找殺人兇手〉的過程中涉入〈救回崎路人〉的過程與〈花影人的謀劃〉，而引至風雷六聖緝兇的殺人事件是主要危機中燈蝶執行其陰謀的一部份。

《霹靂英雄戰紀》把各項危機簡化，集中在幾集內開始並結束；維繫危機間的細節不再以細微末節、雲淡風輕的形式帶過，與主要危機有聯繫而不得不

長時間存在於故事中的情節則在相近的集數內放大書寫其重要性及影響力。例如素還真為誅滅冥海龍靈收集「三青」提升聖刀之力，聖刀在完成任務後便暫時消散，並未出現在《蝶龍下關》。即是說，龍骨聖刀引發的危機並沒有持續到第 43 集，而是在素還真取得龍骨聖刀後的 8 集內解決，殘留的龍靈之力對燈蝶的影響在〈反派組織聯合設局計殺一頁書〉中展現，直接影響燈蝶接下來 6 集的行動與心理狀況。戲劇節奏集中一定程度提高了事件與事件間的關聯性並強化了因果關係，觀眾也能盡快得到一個結論。

以《霹靂異數》的崎路人為例，他作為英雄，在素還真於第 1 集身亡後便成為正派角色們的領導者。宏觀而言他的故事是個典型的復仇故事，一系列次要危機組合成為家族受逼害、為親復仇的過程：

	衝突	施動者	接受者	結果	功能
開場	兄長被殺	燈蝶	崎路人	/	懸念
目標	找出仇人	崎路人	未知	未知	任務
過程	1. 盜取風雷六聖秘笈	崎路人	風雷六聖	逃至中原	奪寶
	2. 主持武林大局	崎路人	素還真 太黃君 風采鈴 天蝶盟	替素還真取得寶物。但使出集境武功，身份被識破	奪寶 陷害
	3. 風雷六聖前來把崎路人緝拿歸案	風雷六聖 離惡障 斷罪孽	崎路人 一頁書	離惡障被殺，風雷聖六在尋找真兇的過程中逐一被殺	復仇
	4. 剷除太黃君	一頁書	崎路人	參與一頁書策	擂台

				劃的時空之戰 時被困在過去	受困
	5. 救助崎路人	一頁書	崎路人	一頁書尋找方法救回崎路人 時發現半尺劍為燈蝶假扮	脫困
	6. 揭穿半尺劍 的真正身份	紫錦囊 崎路人	燈蝶	崎路人數次追殺半尺劍失敗，與紫錦囊商討辦法	擂台 復仇
解決	剷除燈蝶	紫錦囊 崎路人	燈蝶	半尺劍被打到現出燈蝶真身，被花影人救走	伏筆

表 15 《霹靂異數》崎路人的故事結構

表 15 的「開場」雖告知崎路人的一家遭受的不公。但在故事中，觀眾實際上在第 22 集，即事件 3-4 之間，崎路人為阻止素還真於懸空棋盤服役而使出風雷六聖的招式後，才表明自己一直在追查牽涉一件滅門案的燈蝶的生死。到了第 32 集，即事件 5-6，崎路人從過去的時空被救回來後，觀眾方知原來崎路人便是滅門案的受害者。事件 6 到「解決」，紫錦囊與崎路人多次測試及商討，用共 8 集時間，說明打敗燈蝶的方法，但由於燈蝶未被完全剷除，因此直到第 40 集，「目標」的結果仍是未知。

「燈蝶修萬年」這個名字，在第 12 集風采鈴告知素還真龍骨聖刀刀身三孔由來時被首次提及，指她大哥因為擁有嵌在孔中的「三青」而被燈蝶覬覦、毒

害，幸好刀獸劍禽助她殺掉燈蝶奪回寶物。崎路人則在第 15 集，因為有人死於燈蝶的招式而第二次提及這個名字，並質疑曾年死的是真正的風采鈴與刀獸劍禽，但同樣沒有深入說明此人的危險性。

《霹靂英雄戰紀》中，崎路人的故事結構與《霹靂異數》相似，但把崎路人的過往集中在「救治照世緣」的危機中，6 集內交待崎路人的身世、他在集境時如何先拜入風雷六聖門下，與六人相處的點滴、騙取六人手中的秘笈的過程、說明秘笈的用途、最後如何解開他們師徒間的心結，讓風雷六聖在之後的事件上願意提供協助。即是說在沒有〈離惡障之死〉的情況下，風雷六聖仍可出於感情，為剷除太黃君到剷除燈蝶的事件提供協助。「感情」代替了查案、反覆說服、利益交換的過程。《霹靂異數》節奏相比《霹靂英雄戰紀》來說較慢，但不代表劇情整體結構鬆散。既然如此，為何喜歡使用這種細節與細節交錯的敘述方式？《霹靂英雄戰紀》又為何改變？

三、危機持續時間縮短的原因

（一）電視制作模式

書寫讓編劇可以更仔細地雕琢劇本。黃強華憶述過往內台演出的即興成份使劇情不能過份深究，主演幾天前上演的內容可能跟幾天後的內容互相矛盾，但觀眾會不太執著（葉郎，2022）。因為戲院的演出是一次性的，觀眾未必會記得諸多細節。然而電視，特別霹靂布袋戲以出租影碟方式發行，觀眾不但可以反覆觀看加深印象，影片更提供字幕，使劇中所有敘事內容都得以追溯，允許創作者藉由不連貫的故事時間（事件並非按發生時間排列）埋下伏筆。這些細節和伏筆如同一個個扣子，依靠微小的關聯性把各項危機與事件扣成一條緊密看不到盡頭的鎖鏈。

《霹靂異數》第 1 集第 1 幕其實是崎路人與八面狼姬無講述理由且無勝負的結果的武戲。這對於首次接觸霹靂布袋戲的觀眾而言，是否一個合適的開

頭？第 40 集終幕則是一場蓄勢待發大混戰，舊的魔王燈蝶尚未完全除去，新的魔王半邪郎、天下第一棺、花影人等又誕生。不能否定，不知從何開頭、從何結束的事件才是事件在現實中的真正形態，希望事件有一個完美的開頭與結尾從來都是理性及文明給我們的偽命題。

那麼《霹靂英雄戰紀》為何會選擇「完結」在一個相對大團圓的結局中？最後一幕如同戲劇的「謝幕」一樣：王子與公主從此過著幸福快樂的生活。超越時空人與風采鈴相擁、崎路人與百里泣師徒安全退隱、葉小釵父子和好……「謝幕」中出場的基本都是正派角色，而他們都相對地獲得一個美滿的結果，或者說得到他們在故事最初匱乏的事物。

但確切地說，《霹靂英雄戰紀》也沒有讓故事有一個完美的閉合。布袋戲一直以來能無窮無盡地往下演正是因為它的事件沒有被邊界，也沒有被定型，它的敘事並不是還原某件事，而是讓觀眾不斷地詢問接下去的發展。因此它提供的結論也只是暫時性的，某些伏筆仍然存在。例如逃走的花影人會否再回來、初龍的去向、擺放玉竹風（紫錦囊）屍體的棺木的主人、封印六先知所用的劍尾麒麟與魔域最高首領的關係……

也許可以首先從兩者發行方式討論各種危機「結束」的差異。《霹靂異數》第 40 集的混戰並不是事件的結束，而是下一部《霹靂劫》事件其中一塊碎片，它提供的「答案」只出現了一瞬，馬上又被新的問題覆蓋。40 集「檔期」的設定對創作者及觀眾而言並沒有多少重要性，「檔期」的更替也許與戲院演出的不穩定性有關，戲院可能根據演出的賣座程度延長或減少演出檔期。當霹靂布袋戲進入出租影片市場，檔期由他們自己操控，如同八點檔一樣不改名字、無盡地演下去其實也不是不行。

但《霹靂英雄戰紀》不同，它與霹靂布袋戲被戲迷稱為「正劇」的週播劇間其中一個差異就在於它不是連續上架，《刀說異數》與《蝶龍》隔了整整一年。霹靂布袋戲把影片上架於不同串流網站時亦會受到市場經濟、觀眾喜惡的制約。影視制作模式及傳播方式強化了「檔期」此一概念的重要性及明確性，

編劇既要在一定的集數內讓故事有完美的閉環，也要發揮「連本戲」的特性，為故事留下可持續發展、又不會影響閉環的伏筆。

（二）一個節奏輕快的故事

高宣揚（1994）整理結構主義的基本內容時提及，神話作為人類表達內心觀念與思維的一種方式，顯示了一套人類於最原始時段為了生存、認識及適應自己與自然間的經驗，然後把這套關係視為標準應用在社會生活中。Lévi-Strauss 於《神話學》的分析中發現，所有的神話都不過是「同一個神話」，環繞着從自然過渡到文明間的變形，因此亦以玫瑰花環形容神話的基本架構，指出神話雖持續以不同面貌呈現（花瓣），卻仍一直圍繞着某個中心思想（花心）：

神話裏表達了人類社會的每對相互對立關係的統一性和協調性，而這種協調和一致是通過每對關係兩項的各自自我矛盾的內容獲得的。這也是說，由於每對關係的兩項，各自包含著自我矛盾、自我對立的內容，所以，它們自身內部的自我矛盾抵消了該兩項間的相互矛盾（頁 218-219）。

這種矛盾與對立在神話中以考驗、鬥爭的形式出現，考驗、鬥爭的過程實際上是為「結果」服務，而這個「結果」的見的是接受或拒絕原有的標準／經驗／價值觀（蔣梓驊譯，2001）。「結果」的重要性在於說明某些秩序永恆的原因，或不完美、必須改變之處。

《霹靂異數》延長鬥爭過程、簡略處理結局的方式一定程度上回到了神話無限的本質，位於「花心」的神話稍後再討論。霹靂布袋戲在這二十年間從線下錄影帶到串流平台的發行方式不但見證了網絡的掘起，也見證了娛樂風氣和生治方式的改變。觀眾專注力及花在娛樂上的時間碎片化便是一大特點，霹靂布袋戲說故事的方式亦為迎合觀眾生活方式而改變。黃強華從與日本編劇虛淵玄合拍《東離劍遊紀》的經驗中總結（葉郎，2022）：

日本人寫的故事不會很複雜…故事結構比較單線式發展，不會像霹靂這樣多線式發展。多線式發展有時候太複雜，會讓觀眾無法掌握你到底想傳達什麼事…日本動漫經常一集之內就會讓觀眾得到一個哲理啟發，霹靂的劇本可能要五集之後才会有，伏筆相對長很多。虛淵玄老師這種寫作方式會養出寬而淺的粉絲群，因為它節奏明快而沒有負擔…而我們霹靂的劇本則是會養出窄但是深的粉絲群，就是用時間一直拉著同一群粉絲，他們就會一直看，但願意被你綁住的人可能沒那麼多（頁 62-63）。

劉燕怡（2017）的研究呼應了這一點。她分別訪問資深霹靂布袋戲迷及非布袋戲迷，探討他們對於台日合拍的《東離劍遊紀》及霹靂布袋戲於 2016 年獨立製作的《霹靂天命之仙魔鏖鋒》影音、戲偶及劇本的評價。研究發現兩組訪問對象對「節奏輕快」的故事都有正面回響，這種輕快的感覺塑造出一種「動漫感」。與之相對的便是霹靂布袋戲長篇故事產生的累贅感，伏筆太多，新觀眾難以短時間掌握故事。

《霹靂英雄戰紀》三部曲集數及危機持續時間與《霹靂異數》間的差異大概是霹靂布袋戲對此作出的平衡。他們明白現世代觀眾正在抗拒長篇文本，又希望保持其「機裡藏機、變外生變」的劇情特色。

以太黃君在兩個版本引起的危機為例。他從《霹靂異數》第 1 集開始，持續佈局對付天虎八將，可惜魔龍八奇其他成員都不願與他合作，因此他在第 16 集轉而尋求半尺劍的幫助，半尺劍也應允了他與素還真一命換一命的要求，對話中可見太黃君的野心、被素還真比下去的不甘。同行的一線生認為與素還真同歸於盡的做法不值得，太黃君只笑說自己另有計劃。從第 16 集到兩人反目的第 36 集間，半尺劍檯面上的行動並不積極，有時甚至向素還真伸出援手，明面上持續挑釁天虎八將的人是太黃君。直到第 37 集他失去了龍骨聖刀，瞎了眼，被紫錦囊帶走用於威脅半尺劍後便失了蹤影。也就是說他第 16 集口中的計劃尚

未明確，之後他是死是活、會否繼續作惡、有否得到作為反派的懲罰仍是未知，角色的欲望或是觀眾對於懲惡獎善的期待皆沒有被滿足。不足以讓觀眾理解太黃君這個角色行動的目的及其傳達的思想，也無法從中悟出一個「哲理」。

《刀說異數》的太黃君於第 18 集，爭奪龍骨聖刀時，他原來那把半尺劍贈送的劍在過程中被弄斷，因此他拿著斷劍向半尺劍控訴，提出要與素還真以命換命，半尺劍同樣應允此要求。這一段的對白除了額外提及劍斷之事，與《霹靂異數》使用的對白基本相同。但當一線生質疑以命換命此舉時，太黃君便詳細解釋他想引起一頁書與半尺劍的對立，更方便自己從中獲利。這一段解說加以補充讓一頁書與半尺劍對立的原因，太黃君合理地暫時退至幕後。

故事結構其實沒有簡化很多，但這類型的對話將為觀眾明確地指出在眾多角色中下一位主要「施動者／敵人」的身份。它為劇情保留了「機裡藏機」的可能性，雖沒人知道太黃君什麼時候又會突然冒出來攪局，但讓觀眾更容易掌握劇情走向。

「故事節奏輕快」的感覺亦可從太黃君從再次登場到被打敗之間只用了 4 集的過程討論。太黃君應半尺劍的要求參與時空之戰，由於半尺劍／花影人與燈蝶敵人的身份明確公開，因此他是作為敵人的助手登場。這 4 集劇情主要涉及 3 件事：（1）時空之前開啟的前因、（2）時空之戰過程、（3）素還真與太黃君一戰於千石林。太黃君為參加事件（2）再次登場，過程中他只基本上負責打鬥工作，藉由過去時空中的他被追殺解釋了「半尺劍如何成為太黃君恩人」。事件（3）亦由半尺劍主動提出，這一敗則讓太黃君完全退場，同亦給予他剖白自己帶出「哲理」的機會，這個「哲理」卻沒在《霹靂異數》中呈現。

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的情節、危機的構成其實十分雷同，但敘事方式的差異卻為觀眾帶來不同的觀看體驗，特別是故事節奏上把一些沒必要、拖戲的部份刪掉，讓觀眾的注意力不會輕易分散。重點描寫人物人性的展現及人物成長，用感情打動觀眾，從另一種角度上獲得觀眾的肯定。也許可以

從敘事的差異中討論故事的作用、本質，或者說觀眾到底想從故事中得到什麼。

第三節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》觀念差異成因

兩個版本主題，即「花心」的神話是相似的，但這個舊的武林受到新觀念的衝擊。Souriau 歸納支配施動者及接受者的欲望——人類社會的矛盾及對立——並稱之為「主題力量」，當中包括：愛情（性愛或親情、友誼，加上讚賞、道德責任、責任心）、貪婪、吝嗇、財富欲、羨慕、嫉妒、仇恨、報復欲、自我實現、自我完善、所有的懼怕等「願望」（蔣梓驊譯，2001）。

這些主題力量會同時出現在正派及反派之中，呈現的方式已在本章的第一節討論過，正派及反派都有屬於自己光明／善良及黑暗／邪惡的一面。故事中，素還真與太黃君搶奪龍骨聖刀、一頁書揭穿燈蝶的陰謀等事件脫不開奪取寶物、反派取得優勢、正派反將一軍的正邪之決的循環，藉此彰顯正義與邪惡、友愛、道義、恩仇的道德境界，再次建構傳統戲曲教化的能力。

黃強華（葉郎，2022）指出霹靂布袋戲畫面上雖然很華麗，每個角色看似都高高在上，但這都是表面上的改變，仁、義、忠、孝等精神仍然存於角色心中，不但滿足市井人物在真實世界無法達成的心理需求，亦是武俠的核心：

武俠會流行的年代一定是法治比較不彰顯的年代。法治不能彰顯，大家講究的就會是拳頭、勇氣、信念，還有對別人如何忠誠付出等等因素。

武俠就是建立在這些基礎上。

武俠成分最純粹的還是阿公的年代。後來在我爸爸黃俊雄的時代雖然還有，但明顯少很多。畢竟社會越來越民主法治化，這種東西就會變淡（頁127）。

問題是，當現實社會逐漸遠離過去法治不彰的年代，某些觀念是否仍然適用於故事中？或者說觀眾雖仍是市井小民，但他們的心態、觀看世界的方式已經改變時，創作者又該如何把戲內世界與現實世界接合？這些改變又反映了哪些真實社會中的變化？接下來本文將以角色展現的社會脈絡及文學應用兩方面來討論《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》劇情觀念的差異及成因。

一、角色塑造與社會脈絡

《霹靂英雄戰紀》在情節及人物上，擁有與《霹靂異數》文本上相互指涉的描述，兩者又參與社會的變遷中，與社會現實、文化交匯，形成跨文化的互文性（intertextuality）。互文性認為一切文本都不是孤立的，而是從其他文本吸收並轉化，因此每個文本都存在在其作文本中，文本間可以有關聯、交際、對話等相互指涉，使其具有歷史、社會、文化等符號意義，文學的應用在不同中才能實踐多樣性。

John Fiske（1987）認為互文性可以指涉包括電視及任何形式的媒體或文化產品引用或合併其他文本元素的方式，觀眾則利用他們從不同文本取得的經驗及其本身的文化背景，通過主題、人物原型或講故事的技巧，以個人記憶、社會價值或歷史事件闡釋他們正在觀看的內容，使文本能與觀眾作出互動。這些互動可以是準確的直接引用或致敬，也可以是間接的如視覺或主題的相似性，可被稱為類型（genres），為觀眾從相似的特性建立一些標準與期待，對文本有公式化的印象判斷。

在人物設定上，Bal（譚君強譯，1995）亦提到類型：

類型所常發生的變化受到展示、滿足與期待落空之間相互作用的影響。確定性越強，由涉及到結果問題所產生的張力向人物是實現自身的確定性還是突破這種確定性這一問題所產生的張力的轉變就越大。人物的可預測性

與人物的參照系密切相聯（頁 96）。

蔡琰（2000）認為類型是一種歸納，並隨之成為一種約定俗成的社會慣例，使作品的某種結構、風格、模式、特徵可以讓觀眾辨認，形成「公式」。即是說觀眾對角色是有期望的，不論其以是否有看過霹靂布袋戲相關的劇集，這種預期可以通過敘述、對話、人物肖像等方式建構。

要為霹靂布袋戲的劇情作出分類是困難的，按照蔡琰對台灣電視劇敘事公式的歸納，霹靂布袋戲可以粗分為介乎於武俠及民俗傳奇類的古代劇，但內容可包括公案、警匪、師生、家庭、神怪劇的情節。在這些劇目中，角色的人格特徵都有一定公式，正派大多數是友善、勇敢、機智、溫文儒雅，反派則是不擇手段、殘酷、狡猾等。

上文討論了正派與反派的塑造，正派和反派的性格特徵如何突破觀眾原有的期待。但除了基本的正反派外，還有一位甚至比霹靂布袋戲第一男主素還真還要長壽的角色——主要負責笑諷戲的秦假仙。

（一）不再只屬於醜角的笑諷戲

兩個版本的秦假仙與蔭屍人都屬於「下七腳」、「助手」的小人物，他們負責以具預言性質、無厘頭、過份誇張或不經意的笑料調節氣氛、提供情節線索、揭示不同角色的優缺點，甚至負責時事評論及商業宣導工作。秦假仙不時通過與小弟蔭屍人以「練尚話」的方式打趣或是塑造其個人特色、諷刺時弊（陳龍廷，2010）、甚至幫霹靂公司的其他業務賣廣告：

金少爺： 如果是一頁書叫你來的，那什麼都不必講了！

秦假仙： 一頁書算什麼東西，他叫我來我就來？我又不是狗腿秦，我是看在素還真的面子上，不得已才到虎尾金夜賓館找你。

蔭屍人： 好消息，好消息，虎尾金夜賓館、虎尾金夜賓館、虎尾金夜賓館是黃俊雄錄影帶有限公司的關係企業。虎尾金夜賓館附設 KTV、啤酒城是朋友聚會、情侶約會、公司開會的好地方。一流的設備、一流的享受、一般的收費，保證使你笑瞇瞇。虎尾金夜賓館、虎尾金夜賓館、虎尾金夜賓館……

秦假仙： 好了好了夠啦！你當現在是在開廣告車嗎？講的跟真的一樣，真有這麼讚？

蔭屍人： 實在夠讚，我住過我知道。

秦假仙： 好！等我們事情辦完才去給黃俊雄捧場，我要看看好到什麼程度。²³

小人物，或者說下七腳的重要性，邱武德（2010）認為排戲先生吳天來筆下的《大俠百草翁》為金光戲創下了一套範本，把整個武林約分為四種角色：由領導者、軍師型人物及甘草角色組成的正道人士；反派為武功及智謀甚上乘的武林高人，劇情以揭開他們的真面目為主；來自各行各業的奇人異士配角；正邪難分的黑色幽默型丑角，代表平凡人，他們作為弱勢，通過看似既無厘頭又粗鄙的行為批評時政、襯托英雄、明哲保身等，反映民間處世哲學及反抗心理。因此比起一般正派，他們言行舉止更多地遊走在道德邊緣。

陳龍廷（2010）以黃海岱為例，提及《野叟曝言》小說的性質並不完全適用於布袋戲，而布袋戲通過原著不被著重描寫的小人物入手，其個性及使用的語言皆一般作為觀眾的寫照，再通過舞臺視覺表演使之主演的創意發揮。亦如同布萊希特史詩劇場的「疏離效果」——通過直接面向觀眾的話語打斷劇情，讓觀眾反省劇情與角色與自身及現實社會有何關係——也由下七腳負責。

這類插科打諢的情節在《霹靂異數》中一般只出現在丑角與丑角之間，即使其他角色的人物與他們出現在同一畫面，很多時候都是以無視／拒絕對話／

²³ 出自《霹靂異數》第 27 集

恐嚇來結束插科打諢的對白。但到了《霹靂英雄戰紀》時，秦假仙與蔭屍人插科打諢的劇情被大副刪減，這也是導致《霹靂英雄戰紀》總時長減少的其中一個原因，笑諷戲以往調節或過渡的作用被視為一種「歹戲拖棚」。取而代之是他們與英雄人物之間簡短的「練肖話」：

秦假仙： 看你瘦巴巴的，怎麼扛起來比懸空棋盤的棋子還重。

紫錦囊： 有嗎？我覺得我身輕如象。

秦假仙： 是，大象比大師輕多了。這種肖話再練下去，空氣中的營養分都餓掉了。快救人要緊啦！²⁴

甚至是英雄人物與英雄人物之間的自吹自擂：

崎路人（偽裝）：請問有一位叫百里泣的老先生嗎？

百里泣： 我就是百里泣，不過你看吾像老先生嗎？

崎路人（偽裝）：哪間醫美的？介紹給我吧。

百里泣： 沒有任何人工，完全是天然帥。

崎路人（偽裝）：還好而已啦。²⁵

黃敬欽（2012）嘗試通過榮格的原型為角色進行快速定位，主要分為英雄、假面、陰影、女神、師傅、搗蛋鬼、變形者，然而他亦提及一個角色並不只有一個原型，並以素還真的不同化身為例，指出其不同面向的特性可以通過化身的形式得以更具彈性。紫錦囊（一頁書化身）、崎路人（偽裝）以及百里泣（本性），就擁有了搗蛋鬼的面向。然而這些面向並未出現在《霹靂異數》中，當其他角色也可以毫無負擔地演繹原來由秦假仙負責的笑諷戲，是否在一

²⁴ 出自《蝶龍下關》第9集

²⁵ 出自《蝶龍》第8集

定程度上能證明「俠」在《霹靂英雄戰紀》有了平民化的傾向？

1990年代素還真的行事方式呼應着一個混亂險惡、需要英雄的時代，這些英雄很明顯要創造一個大我的和平新世界，這個世界把人分為三類：以天下為己任的正派、稱霸武林的反派及插科打諢的丑角（賴宏林，2001）；2020年的正派英雄變化其實不大，以素還真為例，他依然不是一個聖人，而是一名謀略家，這些因前文本而無法改變個性的英雄就以偽裝、化身、假面的形式就呈現行事風格的多樣性，讓他們不是再是高高在上、嚴肅的。

黃強華認為觀眾不時會把政治人物投射至布袋戲角色，因為他們都面對一個爾虞我詐的江湖（葉郎，2022）。因此也可以從社會政治風氣觀察霹靂文本。吳豐山（2020）討論台灣的政治氣氛中提及政治人物的亂象，他們不論出身，都有機會在議事場合中表現出荒腔走板的鬧劇，而因教育及媒體的普及，一般大眾皆能看到他們辯論甚或私生活的一面，也就是說政治（英雄）人物正、負面的多面向。在政治環境上，也有不少素人參選並選上，政治普及讓公眾有更多參與的機會，也做就了一個更平等的環境。

縱然創作者們在創作之時把角色設定為基層小人物（葉郎，2022），但畫面是殘酷的，華麗的視覺元素讓主要角色、次要角色、與妖道角的分野越來越大。也許通過描寫角色的小心思、小動作，強化故事中的人情義理，用之取代較為富有鄉土氣息的小人物，從而賦予角色「平民化」的一面正是把劇中角色拉回「市井小民」的方法。

（二）女性觀眾與女性地位的提升

創造平等的社會環境的其中一方面亦是政治，國際上，女性參與政治早在上世紀一系列女性主義運動中被爭取，多種女性主義思潮亦逐一發展，台灣的婦女運動於90年代開始蓬勃發展。台灣早年布袋戲市場以男性為主，而整個布袋戲行業的陽剛氣息也比較重（吳明德，2005），因此與色情相關的笑話佔插

科打諢的比率不少，為求博得觀眾一笑，或者說達到一種 John Fiske (2001) 所言的冒犯與生產式的快感。然而，近年的研究指出布袋戲的女性市場比率日漸增加，女性在政治及經濟上的崛起讓她們可以掌握自己的消費，在生活上更具獨立性，資本家因此也把目光投向這群新的消費者上（王一同，2015；卓君侃，2021）。本地及國際上女性影響力皆擴大，在市場及女性權力的雙重影響下，對女性具冒犯性及侮辱性的對話有減少的趨勢，如以下稱為〈崎路人與金少爺對風采鈴言語羞辱〉，具性暗示的對話就沒有出現在《霹靂英雄戰紀》中：

崎路人： 你還有什麼更加毒辣的手段？

金少爺： 有啊，手段多得很，我的花招用不完。看是老漢推車、倒吊金鐘、陰陽反轉、炮轟後門、九淺一深、童子磨墨等等一百零八招我招招皆能。不過我不會這麼快就給她得到人生最大的享受，我會先將她的毛一根一根拔掉，拔到只剩七根。

崎路人： 為什麼要剩七根？

金少爺： 你沒聽人說過嗎？「白虎七根毛」，男人最怕嫖到七根毛的女人，嫖到這種女人會倒霉一輩子。

崎路人： 你的意思是要讓朱雀雲丹嫁不出去。

金少爺： 沒錯！不但如此，我還要在她三點金部位抹上蜜糖。

崎路人： 什麼是三點金的部位？

金少爺： 女人三點金，你不知道三點金是什麼，你真是研究不夠。女人三點金可分為三種，上等貨是兩粒櫻桃一粒杏仁；中等貨是兩粒葡萄一粒土豆仁；下等貨是二粒葡萄乾一粒龍眼乾，而這個女人不用看就知道是葡萄乾加龍眼乾，和龍山寺邊五十元送一包的長壽菸差不了多少。

崎路人： 什麼葡萄乾、龍眼乾聽不懂。

金少爺：聽不懂，你實在是才疏學淺。我看你連我們男人有幾個眼都不知道。

崎路人：我怎麼會不知道。人有三眼，是正常的雙眼再加上無形的天眼。

金少爺：什麼天眼，我是指有形的。

崎路人：那只有二眼。

金少爺：二眼？笨，你實在夠笨，男人有四眼，可以看東西的雙眼，加上「馬眼」和「屁眼」總共四眼。

崎路人：歪人講歪話。我問你，你在三點金抹上蜜糖有什麼作用。

金少爺：讓她又痛又爽，蒼蠅來叮她會爽，痛中帶爽、爽中帶痛…我得換內褲了。

崎路人：你怎麼啦？

金少爺：吐痰啦，痰吐出來，有多爽快就多爽快。

崎路人：吐痰，你什麼時候吐痰，我怎麼沒看見。

金少爺：要用摸的才知道。姑娘，妳想不想摸看看？不好意思？爛貨假冒在室女。²⁶

對話中崎路人與金少爺以社會性別、生理性別及慾望三方面剝削風采鈴的自我，認為女子的歸屬就是婚姻、男性對女性的身體有絕對的征服性。即使刪除了這一段也不代表布袋戲能夠擺脫父權社會對女性的凝視方式。霹靂布袋戲的劇情也是以傳統的武俠元素為本，再結合流行文化而成，「武俠」與「布袋戲」兩個元素使之不可避免地包含忠孝節義等傳統價值觀。傳統社會以男性為主導，「俠」之一字原屬於傳統社會男性的專有名詞，其意涵與傳統女性特質及刻板印象大相逕庭，女英雄是缺乏的。陳慧書（2004）認為霹靂 1986-1992 時

²⁶ 出自《霹靂異數》第 17 集。

期中的女性角色多扮演「女劫、女禍、女難」等遭遇悲慘的配角，成為男性角色的陪襯與附庸，1993-2002 期間開始擁有高強的武功與相對應的智慧、野心並展現她們的獨立性，與男性角色在武林上分庭抗禮，更反映現實中台灣社會女性意識和處境的改變。

在兩個版本中，劇情變化較大的女性角色有風采鈴及春意濃兩人。《霹靂異數》中風采鈴受燈蝶安排接近素還真，作為陪襯角色突顯素還真的博學多材；被崎路人視為狐狸精與金少爺的輪番羞辱下，她是失語的，只會用手擋住自己的臉，不作出反駁。女性的陰性氣質局限了她「才女」的表現，她是大家閨秀般的女子，沒有也不會使用她的才智去反抗燈蝶的安排。歌詞中描寫她如何不知不覺地愛上了素還真，卻不得不與對方分離，面對這無法割捨的愛意，只好用酒精麻醉自己並帶着淚離開這個傷心地，如同社會上給予女性柔弱的陰性氣質。之後這首歌每次出現都代表着對素還真的一種考驗，他會拋下一切去追逐風采鈴的幻影，並因此而受難，例如被天蝶盟般刁難，對素還真而言，她的確飾演着「女難」。愛情束縛着兩人，但素還真仍然具能動性，他可以選擇追逐愛情的同時不忘執行他的正義、幫助朋友；風采鈴則是心甘情願且毫不保留地只為愛情付出。

《霹靂英雄戰紀》中的風采鈴擁有了能先知（巫術）的能力，使她知道自己會被素還真害死的情況下仍無法違抗天命地愛上對方，在夢中希望能與素還真拜堂成親結為夫婦，回歸家庭成為賢妻良母是諸多古典小說中的女俠的結局。沒有武功的她無法對抗崎路人去追逐自己的愛情，只好選擇獨自逃亡。武功代表着具有競爭或打鬥能力的陽性氣質，武功越強大的角色就越擁有話語，武功強大的一頁書就曾在兩個版本中皆恐嚇織夢師將成為「無名女屍」。然而風采鈴擁有了風族傳人這一個新身份，更有與織夢師一較高下的巫術，這可以視為一種類武功的能力，即使她還是需要被刀獸劍禽保護、屬於較脆弱的一方。為了救回被遺留在過去的素還真，她嘗試解決百里泣與織夢師之間的矛盾，並藉自己的能力挑戰織夢師的權威，讓織夢師承認她的能力與在族中的地位，彰

顯自我價值。同時，她在說服劍禽反水之際表示出自己的領袖風範，解釋為何刀獸與劍禽對她死心塌地，間接挑戰燈蝶的權威。

愛情對女性角色是重要的，但更重要的是如何彰顯女性自主意識，讓她們在愛情之外也能有堅強而獨立的生命力，讓他們能闖蕩出一個精彩的江湖故事。從風采鈴一角的轉變可以看出編劇嘗試通過類似武功的能力賦予女性角色更多陽剛氣質，讓她們面對男性時也擁有話語權及反抗的能力。借陰陽氣質劃分性別、權威使女性角色的人物特徵成為一種單一性別意識的輸出（蔡琰，2000）。然而她們野心的對象仍是圍繞着愛情、家庭，形成一種自我壓抑與以男性為先的個性，導致她們的自我成長非常有限，並未能完全打破社會對性別規範。霹靂布袋戲有嘗試去解決這個因公式化所遺留的問題以更貼近社會脈絡及目標受眾，但仍有很大的進步空間。

負責維繫戲內世界與戲外世界的笑諷戲雖然流失，但霹靂布袋戲並沒有完全失去與戲外世界對話的能力，如同曾經史艷文與素還真個性的差異代表了兩個世代的處事模式。《霹靂英雄戰紀》放棄了由秦假仙等下七腳主導笑諷戲的形式，把社會現狀重新拆解，融入角色表現之中並揭示了創作者心靈的「願望」，記錄他們所看到的社會本質，再與觀眾「溝通」。

二、制作模式與文字應用

除了大幅減去秦假仙「拖戲」的笑諷戲，另一項影響《霹靂英雄戰紀》文本總時長的因素便是聲音的頻率。這裡的頻率並非指 Genette 敘事理論下，與敘事時間有關的「頻率」，而是非常直觀的時間觀感，文本量及說話的速度。本節優先處理文本量的差異，通過兩段同時出現在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的文戲觀察編劇在文本的質與量的處理方法。

陳龍廷（2006）認為布袋戲借漢文傳統為表演文本的其中一個因素與日治

時期普及的「漢學仔」教育有關，由其是文言音與白話音兩種系統的切換，可用於分辨角色的階層。即使並非所有演師都受過漢學教育，具直接閱讀文字的能力，他們亦可能通過漢學者的口述，以及與各行各業人士交往，吸取文化養分且保持自己口頭表演的靈活性。

布袋戲師傅就此鍛鍊自身「演活戲」的能力，不管是乩仔間的詩詞問答、談經說史或是氣氛、環境、動物的描述，皆能出口成章。那些漢學根基者也會直接或間接參與布袋戲創作，如矯正主演口音、口述章回小說、自創故事、關注觀眾喜好，例如著名的「排戲先生」吳天來本身便是漢學老師，讓集體及即興創作同時出現在舞臺上。

《霹靂異數》以風采鈴首次面見素還真為例，仍見得詩文對答。風采鈴先是寫下出自北宋呂蒙正《破窯賦》的「蜈蚣百足行不如蛇，闍雞翅大飛不如鳥」，由素還真先接龍補上「時也命也運也，非吾之不能也」，再提出：

風采鈴： 素還真，我要請教你第一個問題，就是何謂二十八宿。

素還真： 二十八宿分佈東南西北四方，東方蒼龍七宿，有鄰禹魚木蛟…以上二十八位就是所謂的二十八宿。姑娘，妳名叫朱雀雲丹，又住於南方，南方朱雀。我相信妳也是一個精通天文地理的人。

風采鈴： 略有研究。素還真，你知道什麼是五術嗎？

素還真： 五術就是由、醫、命、相、卜…

風采鈴： 答的很好。素還真，一般人對八卦的了解只知道…尚不知八卦尚有…素還真，你能解答一般人無法瞭解的問題嗎？

素還真： 這很簡單，八卦取象，乾為天…以上所答，姑娘妳滿意嗎？²⁷

²⁷ 出自《霹靂異數》第 11 集

這一段朗誦了6分鐘多《太初曆》及《易經》內容的文戲可視為「問試」，讓風采鈴及素還真二人依靠漢文傳統確立兩人在占卜命理上的才華，延續民間藝人對傳統文人能夠輕鬆背誦各類經典的想像。這場文試亦很好地突出陳龍廷（2006）指出黃俊雄利用電視字幕，直接引用精緻的書面文字以推廣詩詞念白的觀點。

《霹靂英雄戰記》中兩人初見的考驗，同樣由「蜈蚣百足行不如蛇，闍雞翅大飛不如鳥，時也命也運也，非吾之不能也」的四聯白起，但之後已不再滿足於簡單的朗誦表演：

素還真：闍雞翅大，飛不如鳥；蜈蚣百足，行不如邪。雞者，羽蟲也，屬火。此台八方立有八柱，懸鈴招風，象以八卦流轉。此位屏風有三重，次第排列，頂處橫桿，如同乾卦三陽爻，屏風之上繪有天雲流動之象，代表此乃乾位。由此乾位走到此處，為離位，而雞屬火，也是離。重離所示卦辭，利貞，亨，畜牝牛吉，這杯茶，理應為吉，但闍雞如雞失其性，五行有云，火失其性，則有羽蟲之禍。所以這杯茶嘛，是死茶。由乾位走到此處，乃為艮位，而蜈蚣乃五毒之一，對應的五行屬土。八卦納於五行而論，坤艮皆屬土，外艮內坤者，得剝卦。剝，不利有攸往，諸事不宜。若是外艮內艮，則為艮卦，也是原地打轉，一事無成。艮位，意即山阻在前，此路不通。蜈蚣百足原地難行，便至坎位求生路，蜈蚣百足，行不如邪。邪，五行屬水。坎上坎，亦即進退皆有險，只能險中求通。這杯茶，正是素某險中求通之茶。素某飲後無事，看來是僥倖通過姑娘的考驗了。

風采鈴：能解出生死之茶，除了學富五車之外，也要觀察入微，知機

之作，絕非僥倖。清香白蓮素還真，果然不凡。方才前院初見的讚美，只是客套，現在所言，才是我的肺腑之言。

素還真： 解題難，設題更難。姑娘學識亦是驚豔絕才。²⁸

《霹靂異數》的問答固然能讓觀眾感覺答題者學識淵博，因為答案必然是正確方可通過考驗，然而這不完全能建立出題者的形像。因此《刀說異數》的漢文表演在於應用及互動，把四聯白、奇門遁甲、八卦、舞臺場境設計結合成一連串的謎題。觀眾不一定需要對此有認識，甚至奇門遁甲、八卦和舞臺場境對只能看到二度空間的觀眾而言沒有任何意義，他們欣賞的同樣不是答案的正確性，而是素還真通過解謎塑造出的形象。這也說明現世代觀眾對文人，或者說知識分子的想像已經超越簡單的背誦，進入應用階段，需要把理論具體化。即是說這段應用過程代表素還真必須同時有詩文、八卦、五行的理論基礎，且能夠將兩者融會貫通，「融會貫通」等同在背誦之外加入一層思考，抽取理論基礎中有用的部分轉化為當下的解決方案。

文戲中尚有一種漢文朗誦表演在結合劇情後將為文本增添新的意義，並特出朗誦者風流瀟灑的神采，例如使用唐詩彰顯文人氣息，又或通過「四聯白」的變體「詩號」深化角色（陳龍廷，2006）。這種演出在《霹靂異數》中出現較多，《霹靂異數》劇集攻略本（2001）就提及素還真就不同處境唸出三首詩句的原因：

楚山不可極，歸路但蕭條，海色晴看雨，江聲夜聽潮，劍留南斗近，書寄北風遙，為報空潭橘，無媒寄洛橋。

原出處：江南旅情，唐，祖詠

詩詞解析……這是一首懷鄉詩，用在此處代表素還真以懷鄉思念之情，滿

²⁸ 出自《刀說異數》第 13 集

腔的相思之情無所依託，更無法當面對佳人一訴情衷。

汴水流，泗水流，流到瓜州古陵頭，吳山點點愁，思悠悠，恨悠悠，恨到歸時方恨休，月明人倚樓。

原出處：唐，白居易，長相思

詩詞解析……素還真以這闕詞抒發自己對風采鈴的思念，他藉汴水、泗水往東南而行，暗喻自己的心緒也隨著風采鈴的行蹤飄然遠去，也以「吳山點點愁」點出心中思念的愁苦，思也無窮，恨亦無窮。

澤國江山入戰圖，生民何計樂樵蘇，憑君莫問封侯事，一將功為萬骨枯。

原出處：唐，曹松，己亥歲二首

詩詞解析……在時空聖戰中，素還真得知箭無形戰死，崎路人被遺留在過去，心中自責不已，頗有所感遂吟唸此詩。(頁 143-144)

《霹靂英雄戰紀》則較少以詩詞或一些簡單的比喻說明角色當下心境，傾向把道理或角色的思考邏輯清楚言明。例如《霹靂異數》中靈心異佛說服眾人把「菩薩印第十式」打在自己身上醫治素還真身上的「波幻迷掌」時說：

素還真： 我實在太自私了。

靈心異佛： 你並不自私，自私的人是我。因為你得繼續在罪惡的世界受苦，而我卻要得到大解脫。素還真，你坐下吧。²⁹

死亡之時則引用泰戈爾的「願生時麗如夏花，死時美如秋葉」³⁰簡單比喻自己曾活得燦爛，面對死亡時則如其所說乃是獲得大解脫，不必畏懼。《霹靂英雄

²⁹ 出自《霹靂異數》第 15 集

³⁰ 出自《霹靂異數》第 15 集

戰紀》則讓想要兩全的命七天與靈心異佛對談，描寫他對佛家生死觀的看法並引領命七天得見佛法的僧人形象，且把重心放在真正的加害者——命七天的心理掙扎上：

靈心異佛： 你認為死是一種苦難嗎？

命七天： 難道不是嗎？秋別她與世無爭卻一生受病痛纏身，最後更被人害死，這難道是她應得的下場嗎？我不甘願，更是不捨，我如此痛苦，死亡怎不是一種苦難？

靈心異佛： 是生者苦，或是死者苦。死是解脫，因為死者不用再受病痛與七情六慾纏身，可以到達極樂彼岸，是留下的人不甘不捨，為七情六慾所困。今日我得大解脫，向著吾佛前進，又怎會是苦呢？反倒是素還真，他從此要揹負的，更多了。

命七天： 成全自己慷慨赴義的心情雖不容易，但犧牲他人來圓滿的世道更是永遠難平。我為秋別不平、為被犧牲的人不平。你越是如此，我越要逆意而行。

靈心異佛： 此事非為成全，而為大義。我讓你自已選擇，自己感受，你便能知道身在有情塵世從來都是悲喜相隨，唯有跳脫輪迴，方得解脫。靜下心，便能見佛。³¹

比起要求觀眾從短短幾句中體會《霹靂異數》的靈心異佛對於生死犧牲的大無畏，《刀說異數》的表達較為直白。但《刀說異數》中命七天的對白亦顯露了華語字幕對台語口白的控制，當劇本文字與語言處於一致的關係，特別是大部份角色都逐漸只使用「白話」說話時，文字及語言似乎無法用於分辨人物的階級。

³¹ 出自《刀說異數》第 17 集

這裡的「白話」對應的是文字書寫，即字幕的存在。陳龍廷（2006）提及戰後國語運動的推行要求電視布袋戲播出前，送審對白字幕。由於台灣白話難以書寫，因此不得不使用漢文，然而口白必須與字幕一致，使布袋戲逐漸偏向文言化。這個問題到霹靂布袋戲時期更為嚴重，由於編劇及觀眾的成長中都缺乏台語的語言土壤，編劇以華語為中心書寫劇本，觀眾台語的聽說能力減弱，使劇本與語言持續形成一對一的關係，布袋戲難以回復口頭文化的自由性。

然而在文學能力方面，沒有確實證據顯示創作者與觀眾的文學修養有所降低，因此不得不減少文本中的詩詞應用。筆者更傾向認為詩詞是一種留白，需要觀眾先解讀詩詞本來意思，再結合上文下理來細細品味戲中人當下心境。

筆者同時認為這是霹靂布袋戲受電視作為複合型聽覺與視覺的傳播媒介影響。使用具留白特性的詩詞時，故事需要提供更多閱讀及理解的時間，說話的節奏自然也要留有思考空間。然而當電視可以通過直接的視覺影像展示動作或內心活動時，聽覺文本會否就顯得拖沓？再配合當代觀眾快速且不甚專注的觀劇方式，他們需要更為淺顯，或能有效通過視覺即時理解的內容。

小結

本章通過故事內容及角色塑造，從聽覺的能指出發，思考劇情的改變反映何種意識形態的轉變，編劇又是怎樣受到社會環境的影響，即文本的生產並非完全獨立於觀眾。文本的主流價值觀是流動的，可見不同社會力量透過電視媒介爭奪話語權，且反抗意識在多元社會下以更清晰的方式展示，只是電視的特性及社會發展使其不可避免地傾向宰制權力。陳龍廷（2007）提出「戲院—劇團—觀眾」的三角關係在電視中以一種更廣義的方式進行。因為訊息的製作者無法確定接收者與他是否同用同一種「語言」（結構），因此意識建立在某種能互動全體接收者溝通的符碼之中（鄭明椿譯，1993）。這些符碼可能包含很多套路、刻板印象及階級意識，但不同的宰制意識會因時代背景連結不同的元

素，讓文本更為多元，更容易讓觀眾參與解讀並移情。

無法否認，資本市場使布袋戲走向觀眾主導的路上，因此「想像的觀眾」的概念不可少。這些人到底喜歡什麼就必須依靠市場調查，不但讓生產方知道粉絲的分佈並投其所好，更要從中找到潛在的消費者，這並非單單把消費通路打開便可解決的問題。當霹靂布袋戲的故事如此冗長而難以被消費，視覺效果貌似就成了生產者的解決辦法。

第五章 《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》之影像構成及差異比較

上文曾提及電視是一種複合型聽覺與視覺的傳播媒介，生產過程貌似讓聽覺佔了主導位置，可是亦不能忽略影視制作模式中劇本的存在讓活戲時代的口頭文化開始受制於書寫的現象。其中一個原因在於布袋戲進入電視後因審查關係不能如同內台或野台戲一樣隨心所欲地演出，而是必須先提交劇本，演出內容也無法過於跳脫。

過去送審的，與其說是「劇本」，用「對白本」形容可能更為合適。主要用於配合語言政策的實行，送審的對白是播出時電視字幕的依據，布袋戲表演的口白被要求與字幕必須一致。即是說過去的「劇本」絕不如現時或一般戲劇一樣清楚、完整地指出場景的時、地、人等相關資訊，他們的繳交的「劇本」創作的順序甚至可能是反過來，主演先進行口頭表演，再請人轉譯成文字（陳龍廷，2006）。可以說布袋戲表演進入電視後即使某部份演出受到「劇本」的束縛，口頭文化的靈活性及自由度仍是布袋戲的靈魂，演師仍會把他們從活戲中受到的訓練應用在電視布袋戲上，直到完整地引入戲劇製作模式。

劇本借文字傳達敘事當中的人物、環境該「說什麼」，但劇本中的文字並不如小說一般細緻地解說角色你來我往的每一個動作。吳明德（2019）稱劇本為「一度文本」，經拍攝團隊詮釋的影像成品為「二度文本」。施忠賢等（2016）討論霹靂布袋戲從影音文本（多元媒介）轉換為文字文本（單一媒介）時，當失去畫面提供的鏡頭、剪接、偶型、服裝、音樂、動作等更方便觀眾進入文本的視聽元素時，故事的臨場感便會減低。反過來說，臨場感正是因為視聽元素的存在而增加。他們同時借用一段霹靂布袋戲編劇對劇情的拍攝提示，分析劇本有哪些訊息對於畫面而言是「具體／抽象」，文字文本轉譯時會特別遇上什麼困難。因為劇本中的一些訊息不是為了故事（敘事）服務，而是為了影音操

作服務。

以霹靂布袋戲 2021 年發行的《霹靂戰魔策》第 5 集第 1 場的拍攝本為例（圖 1）。

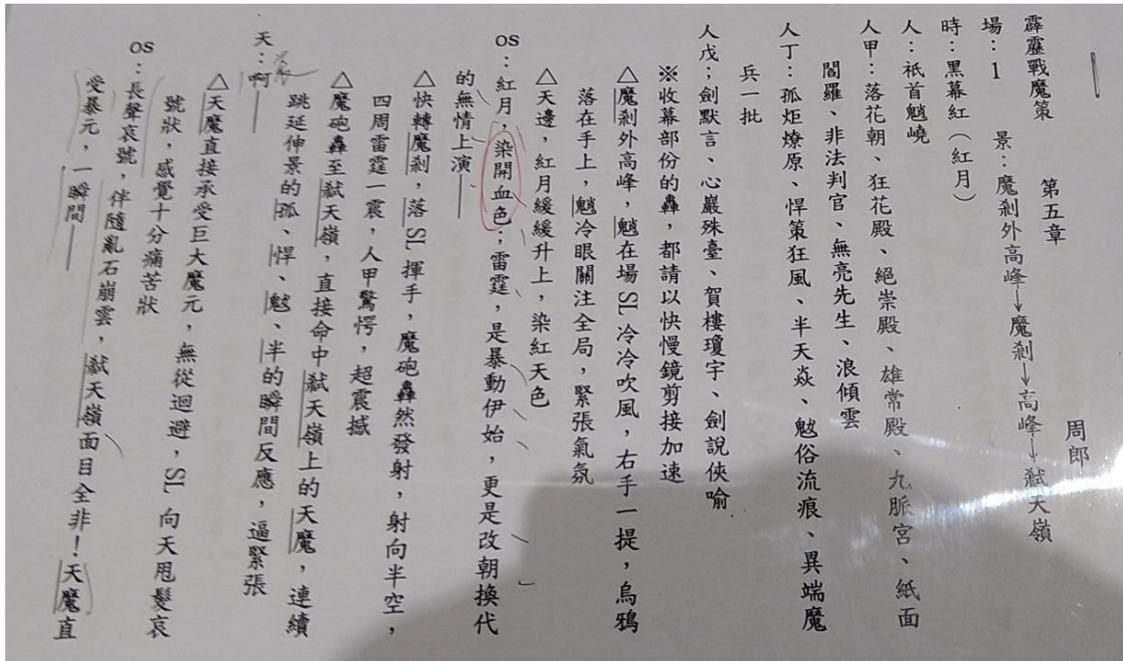


圖 16 《霹靂戰魔策》第 5 集，第 1 場拍攝本¹

作為畫面說明的第一段△寫着：「右手一提，烏鴉落在手上」便是觀眾或導演能接收的具體訊息，仔細說明畫面牽涉的動作與道具；但後半句「魓冷眼關注全局，緊張氣氛」中「冷眼」與「緊張」就是一種抽象訊息，所以需要「冷冷吹風」、「紅月緩緩上升」等具體內容協助說明及建構屬於畫面氣氛的部份。這些抽象內容訊息也正是拍攝組發揮創意之處，因為文字只是告知拍攝組畫面需要什麼，卻沒有告訴他們該怎樣讓螢幕外的觀眾感到風在吹、月亮多大、在哪升起才能營造緊張的感覺。即是說拍攝組的創作在於如何安排場景、道具、聲光營造所須氣氛。

雖然本文研究過程缺乏如圖 16 展示的「拍攝本」，無法從劇本中描述得知

¹ 筆者攝於台北國家電影及視聽文化中心《咱江湖再見：八音才子黃文擇紀念展》，2022 年 7 月 10 日。

畫面哪些部份是劇本提供的具體的訊息，哪些是抽象，容許拍攝組發揮想像的部份，但最後呈現的畫面正是拍攝及後製人員把文字符號的具像的結果。影音與文字其中一項差別在於影音是一種「見山是山，見水是水」的表達方式，文字則讓讀者自行想像，大有一種「一千個人眼中就有一千個哈姆雷特」的意思。正因為文字抽象，所以必須借助某些約定俗成的事物、符號、元素向感官傳遞鮮明的信息。而這些「約定俗成」之物必然同時存在於創作者及觀眾心靈中，讓影音把文字具像化時也脫離不了某種結構。

繼續以圖 16 的內容舉例，當「天邊，紅月緩緩升起，染紅天色」是補充「緊張氣氛」的具體內容時，可見延長觀眾視覺從而影響體感的慢動作用於營造一種壓抑的感覺，同時，「月亮」及「紅色」作為符號等傳遞了某種肅殺、血腥的信息。即是說這場戲的氣氛借助了速度、物體及顏色所蘊含的社會意義及心理作用。當結構同樣存在於影像表達之中，表達素材自然也具有其「存在的方式」及「存在的形式」——觀眾所見之物及潛藏的含意。

表達素材皆受具有社會意義、心理及藝術的不確定性影響。影視作品在製作中同時涉及編劇、導演與剪接三層（代表文字及演出兩種形式）敘述者，「敘述」及「展演」之間抽象與具體的轉換使相同的故事置於不同的表達素材及呈現者時，將產生不同的表達方式與結果。使「故事（內容）」結構可能有相似之處，但演出手法因技術、拍攝能力、思維等轉變令展演顯得不同。

觀眾在觀賞電影後一般都會殘留對導演畫面中場面調度的「場景」、「服裝及化妝」、「燈光」、「演出：動作與表演」四點印象（曾偉禎譯，2013）。圖 16 右方提及的「場」、「時」與「人（甲、丁、戊）」組合屬於「場景」及「服裝與化裝」；△及旁白（OS）下的行動與展演屬於「燈光」及「演出：動作與表演」，布袋戲演出的特性讓演師與戲偶互相依存並限制，「動作」有一部份與戲偶相關，其次因為戲偶不會自己演出，因此整體演出效果全部是由拍攝組負擔，即是說幕後工作人員擔當演員的責任，戲偶的生命是來自幕後集體的行為與意識。

場面調度傾向於對完成品的整體感覺，但影視作品製作是層層遞進的，「幕後」一詞可拆分為數十個部門間的合作。筆者預計把整體幕後工作分為三層，亦將作為文章討論影視作品完整產生的三個階段。

第一節先討論拍攝前需準備妥當的物質道具，主要為「場景」及「拍攝用具」。我們在第三章第三節已經討論過霹靂布袋戲對戲偶（演員）構造的改革，說明它們的設計如何模仿人類、向真實的人類世界靠近、並超越真實。因此本節重點在藉由與霹靂布袋戲兩位導演的訪談及實地考察，回顧《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》的拍攝過程，並紀錄霹靂布袋戲現時的拍攝環境，觀察物質與科技能為再現創作者們想像中的武林提供怎樣的幫助。

第二節是拍攝過程中導演與攝影機的運動，主要為屬於事物與攝影機等科技設備互動的「燈光」及「演出：動作與表演」，以電影最小的單位——鏡頭，比較《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》中皆有的一場武戲：〈黑白郎君／南宮取至天南山殺害半駝廢〉，拆解幕後工作的運作方式。從演員調度的技巧上分析導演如何安排鏡頭內演員的位置、運動／走位，及素材間的靜態或動態的互動關係。再從鏡頭調度半身景、視角、構圖、景深、燈光所創造的畫面，結合剪接、動畫等方式對畫面進次二次加工後素材間如何結合並產生新的心理作用。

第三節進一步說明素材與畫面共同的改革如何協助霹靂布袋戲強化作品能提供的心理作用，鼓勵布袋戲追求「擬像」、「超真實」的娛樂效果。通過討論作品呈現暴力與色情內容的原由——滿足觀眾潛意識裡「生的本能」及「死的本能」的慾望，創造出超越日常、打破某種社會控制的快感，並嘗試討論這種做法是否合乎以藝術為目的的美學價值、或只是為了「娛樂至死」。

第一節拍攝場景與拍攝空間的設計

林保淳（2016）從地理及社會結構上指出，「江湖」二字與「廟堂」屬於一種對峙、把文人放逐出權力核心區域的狀態。但處於江湖者並不代表放棄追逐

權力，他們只是江湖視為暫時的避難所、韜光養晦、展現他們生命力之處。當「廟堂」的權力架構不穩時，他們便伺機而動，這也是為何俠客多活躍於亂世中，而「廟堂」即使不亂，「江湖」也不甚穩定。魚龍混雜的江湖人物跟同樣與權力核心對抗的「綠林英雄」的構成相近。「江湖」容納且轉化「綠林英雄」原有的違法性質；「綠林英雄」則把「幫派」、「尚武」的概念帶入「江湖」，形成「武林」的雛型。兩者結合下，「武」具有一定的擁有了文人修身修心的德性，「林」則建立一些模仿政治版圖，以區域為界線的派別。

林保淳亦指出武俠創作特別用於發洩及消弭成年人世界的苦悶與不滿，因此被視為「成人童話」——它不顯示一個夢幻、美好的世界來培育讀者的道德思想，而是寓言一個可能美好，也可能有遺憾的世界，讀者自行尋找自己的存在。這個多少也建立在現實社會之上的虛構江湖，通過納入各行各業、各個社會階層的人物擴張。而這個通過被稱為俠客的人來運作的虛構世界，經過寫實、模仿或隱喻的方式描述人類複雜的社會關係，藉以激發門派、地域、及人與人之間的矛盾，展示眾生諸相。

Bal（譚君強譯，1995）指出「空間是與生活在其中的人物聯繫在一起的，空間的首要方面就在於人物所產生的意識在空間中表現的方式（頁157）。」霹靂布袋戲的場景空間可簡單分為室內與室外。霹靂布袋戲的室內景多用在文戲之中，室內更容易表現 Bal 對空間的說明，部分人物都有所謂的根據地，而這些根據地有些是為人物度身訂造，有些則是較為泛用或沒有特別主題。室外景多是武戲用，因此陳設較為空曠，但偶然也會用室外畫面表現建築物的外形，亦有助理解該空間與其主人的聯繫。

一、霹靂布袋戲的佈景設計

討論戲偶尺寸大小時略為提及「戲棚」風格的演變，在戲偶「真人」化的同時，機關佈景同樣邁向「仿真」，模仿西方鏡框式舞台，借透視圖佈景片建立

立體感，設置一個實體空間。布袋戲佈景走向寫實風格的原因與日治時期脫不了關係。日本明治維新及台灣日治時期「西化」的傾向正代表一個處處標榜學習西方科學與文明的時代，不能直言東方文明即落後，但西方文明帶來的現代化成就促使人民追逐西方文明的風氣。

古希臘時代亞理士多德《詩學》奠定的藝術觀念持續影響西方戲劇的表現形式，認為戲劇是對真實生活的一種模仿，因此希望達到讓觀眾認為戲劇事件即自己生活體驗的幻覺。文藝復興、寫實主義及自然主義等文藝思潮，先把透視法引入舞台佈景，平面佈景也能通過透視中的消失點營造視覺深度，發展至立體佈景，把諸多生活用品搬上舞台，通過舞台呈現真實的環境地點以消弭現實與虛構的差異。東方戲劇同樣追求對真實生活的模仿，但相較於整體場景，其幻覺則多通過語言敘述及表演動作營造，依靠表演者及觀眾共同聯想，實物未必然需要出現在舞台上，即使出現「實物」，其符號意義亦是由表演者演出當下賦予。

「寫意」與「寫實」一定程度上是中西方戲劇風格的差異，台灣戲劇受西方文化、科技、建築等影響，西方戲劇風格逐漸融入本土中，再加上日治時期隨戲班來台的佈景師傅製作並傳授以室內半立體舞台空間為主，類似西方透視法產生空間與真實感的佈景畫法，影響了傳統戲曲佈景（林尚義，2011）。加速布袋戲寫實化的進程的重大契機則要數皇民化時代，戲班被強制要求對布袋戲進行「改革」，去除戲劇中的漢文化元素，引入所謂「現代歌劇」，即西方戲劇的演出風格。

（一）佈景與道具

機關佈景的寫實對模仿東方人戲的布袋戲而言，貌似不太重要，甚至有點雞肋。陳龍廷（1991）轉引布袋戲電影《西遊記》上映之時得到的評價可發現，當時所流行的彩繪立體佈景只是用於襯景，即佈景多為舞台背景平面裝飾，沒具體作用。

但過於具體且固定的佈景雖能增加美感和真實性，卻成了無法改變客觀的視覺現實，甚至可能導致以寫意為主的虛擬表演衝突。因此除了直接表明具體地點或環境的佈景，亦有同時具寫實及寫意狀態的佈景，例如以提喻通過局部特徵表現全部，或使用不具地點明確性景色，如山景、雲景、野外等。有趣的是，為配合情景而不得不現場切換佈景的解決辦法，即懸吊、升降、軌道、燈光等裝置，意外地成為戲班的演出賣點。

林尚義（2011）指出傳統佈景多以把景物在布上進行平面繪畫軟景（布景）為基礎，再搭配以木料為基底加工成為具體陳設的硬景（景片），借透視與光影呈現立體感，舞台空間亦更有層次，傳統舞台亦會簡單地設置如一桌二椅等具象徵性或真實性的砌末作為基本裝飾，輔助演員的演出動作同時展示舞台各種可能性，因為觀眾看的「戲」主要是演員唱腔、動作引發的聯想；西方舞台因寫實性傾向，道具與真實多為一致，那麼整體環境亦會變得更繁複，為的是增加視覺效果以吸引新觀眾。

從陳龍廷（1991）轉引，對「世界大木偶歌舞特藝團」舞台技術評價中的「樹枝搖幌、庭院甬道，靠牆玉階分得很清楚（頁 35）」可見，舞台上一些道具設置與現實意義已經開始呈等比的狀態，追求客觀真實。黃俊雄進入電視後，其團隊為追求寫實，讓人物可以走入景中，參考電視佈景方式，把背景中如亭、台、樓、閣等直接按實景縮小搭製，或通過多層佈景表現上下空間。即是說，東方戲劇中具象徵性、虛擬性的道具，逐漸受西方戲劇所見即真實的概念影響。之後「十彩立體佈景」、「變景」、「活動機關」等特殊佈景，例如利用物理原理，讓雲景、野外景等布幕產生移動錯覺的視覺效果，可見對空間、時間流動的追求。

另外，黃強華提及父親黃俊雄拍攝布袋戲電影之時已嘗試實景拍攝，因察覺到戲偶與實景共同出現時「比例就會很奇怪（頁 58）」，所以決定把戲偶盡量加大（葉郎，2022）。這裡的「很奇怪」明顯指出戲偶與佈景的比例問題對真實感的影響，雖然資料只提及黃俊雄著手加大戲偶尺寸，不難想像他們會對佈景

及對應道具進行縮小處理。

演師與觀眾會需要會變化的「景」多少亦受西方劇場影響。西方劇場舞台形式之所以不斷改變，與他們追求寫實性有關，每當劇情空間有變，就必須拉上布幕更換不合宜的佈景與道具，因此也容許時間與空間更複雜的劇情；傳統戲曲演出多是一幕到底，不需要暗燈，也不需要關布幕轉場，只是面對觀眾視覺需求與商業競爭，加入更多聲光變化以追求演出效果（林尚義，2011）。暗燈與關布幕成為劇情要轉場的一種共識，這在影視製作當中就是一個淡出、淡入、裁切等的轉場效果，由於沒有現場演出時間限制，影視作品可容納更複雜的文本，所需的佈景道具只多不少。



圖 17 片場中硬景模型：包括樹、石頭、涼亭，本研究拍攝

霹靂布袋戲的佈景延續了「真實幻覺」的製作方法，多為不同材質製成的硬景與道具，而在布上進行平面繪製的軟景基本不存在。賴篁霖（2022）深入講解場景設定從文字到平面概念繪圖、3D 模型、及實物誕生的過程，當中包括硬景的顏色、質感、陳設位置等細節。場景內建築物的高度、大小、寬度等數值皆按照偶頭比例換算，再把場景建立在台車之上，滿足拆卸、排列等拍攝需求。建築物中的天花、樑柱、欄杆等場景多為木板、保麗龍所製；自然景觀如

山、石、樹基本是由塑膠或泡沫所製；其他陳設包括布、皮革、竹、塑膠等各種物料所製，豐富場景精緻及華麗度。

建築物的屋頂、樑柱部分也許是沿用已有材料重新搭製，但內中陳設就可根據人物有更多的發揮空間，也許是一幅掛畫、一個擺設。例如一間放滿琴棋書畫與一個放滿武器的房間，觀眾自然會感覺到兩個房間主人一個偏文人，另一個則是武者。

人物的根據地有時不一定是傳統意義上的建築物，例如太黃君的「巨書岩」，就是在十數片寫有資料的巨石在室外環境疊起來，太黃君與想要閱讀岩可資料的人分別處於岩石兩則，而太黃君坐在一朵黃菊之上，合乎「巨書岩」三字意義時，也用菊花花瓣富有層次的特色象徵成語一葉知秋，亦是太黃君的名號。可見人物根據地傳遞的意像在室外也多由陳設傳遞。

對於原來由畫有景色布幕負責的軟景，霹靂布袋戲基本使用純色布幕。若是密封空間場景，基本會以硬景搭建；若是戶外場景，天空部份仍是以純色布幕為主，按照布幕本身的顏色（例如白天用藍色，晚上用黑色）加上燈光打出不同光影模擬時間變化或特殊光影效果，但燈光依舊多數打在硬景上；雲、月亮、星空等自然景觀及幻想性質的背景交由電腦後製。

較為特別的是《刀說異數》中風采鈴的根據地「不夜天」同時出現現實搭景、後製景及兩者混合三種，其中後製景用於以高處俯瞰不夜天整個亭台樓閣之用，混合則會在人物路經小橋時在橋下加入水光。代表軟景再不僅僅應用在場景背後。

平面寫實布景被捨棄與鏡頭的存在息息相關。平面寫實布景是一種靜態媒介，它雖然能透過畫中所有平行線匯聚地形成的消失點模擬三度空間的深度和遠近，但它只是模擬，並不是真正擁有，是觀眾在一個靜止、平穩的狀況下利用明暗、對比、色彩層次、物體比例等主觀解讀後的效果，若使用水平以外的角度觀看，畫中物體有機會不再按預期比例呈現，從而產生變形或失真。

影像雖然亦是一個有透視的二度空間，但它是動態的，視角一直轉變，鏡

頭運動和景深控制可以讓前景和背景物體會有不同的運動速度和焦距變化。例如鏡頭拉近或推進時，觀眾會感覺到畫面中空間的拉伸或壓縮，建立空間的深度；景深變化則可透過清晰與模糊營造立體感。

（二）製造仿真的武打效果

現世代的真人武俠電影並不是直接再現武打場面，而是借工具、拍攝角度、特效、剪輯等電影技術展現人體無法（輕易）做到的動作，因此演員是否具有武功底子並不甚重要。而我們雖提及布袋戲演師與武館的關係，但武館也無法訓練出上天入地的奇幻武藝，加上金光戲為延續劇情而「越請越強」的故事編排，操偶的基本動作及普通拳腳功夫已無法滿足觀眾對刺激的渴求。

從燈光、音響、各式機械、到電腦技術，可得見各種先進技術被引入舞台，讓戲劇工作者可創作並展現金光戲中人物超能力的一面。過去戲園以螢光顏料、金光巾、五彩燈、噴霧、噴火器、火花炭棒、音響等設備示意角色功力、真氣、劍光等想像的特殊武功（邱武德，2010）。而一般舞台亦有機會為展示自然氣候及內心場景使用以噴出氣體為主、噴出不同素材為主、製造光線效果的機械裝置。而這些用具協助塑造的正是本節開首提及，劇本裡某些不完整且抽象的訊息。

鄭保品導演希望盡量以真實的物件取代電腦特技效果，「真實感」將生產並作為布袋戲獨有的美學特色。因為觀眾是能分辨電腦和真實特效的，特別是在好萊塢特效已發展成熟的今日，布袋戲再如何追趕，仍有一段距離。因此比起使用不夠「真實的動畫」，他們更希望透過自己的技術、用自己雙手製作出真實、精緻且漂亮的幻覺，而不是全然依賴電腦動畫，因此他們拍攝時傾向讓實際拍攝的畫面佔作品的大部分。以劍斷開的畫面為例，在尋求動畫的協助前，他們會嘗試先破壞真正的道具，再思考如何讓這把已斷開的劍在畫面上做出被砍斷的一瞬。再以「劍氣」舉例，普通的劍術自是難以形成劍氣，更別說是可視的劍氣。氣要顯出威力，除了電腦特效與空氣噴發的速度外，更可藉四處物

品遭受的破壞顯示其威力（私人訪談，2024年3月14日）。霹靂布袋戲中常見人物手一揮後，氣會在地上劃出一道痕跡、樹木及環境中的陳設憑空而斷、對手身體或衣物受刮損等。

武功是虛假的，沒人能用一束光、一條手帕、一個眼神殺死他人，武功的真實需要演戲人與觀眾的想像並結合現實資源中不同的符號含義，形成一套約定俗成的觀念，即是說這種虛假必然建立在某部份真實上才能提供足夠的說服力。以《星際大戰》中多種音效為例，當中特別是光劍的聲音之所以能成為經典，不僅僅是聲音設計師 Ben Burtt 的想像力，亦因為他突破了當時科幻片直接使用電腦合成音效的習慣，先錄製真實／自然的聲音，再加以合成。這樣的「真實」比由電腦合成的「真實」更具感情和說服力——用字雖然抽象，但說明觀眾其實有分辨兩種「真實」的能力。

這種「真實」呈現方式自內台戲延續至今，通過借助現實條件創造畫面及氣氛，例如通過基本的下雨、下雪、噴煙、爆破，營造強悍、神秘等感覺，甚至配合當刻的氣氛與情景。一些基本天氣或武功效果，例如雨和雪就會灑水或保麗龍粒。圖 18 及 19 煙霧機及乾冰噴槍亦是布袋戲拍攝常客，兩者皆是噴出氣體的機械裝置，除了基本煙霧瀰漫的效果，氣體形成的白霧讓應是隱形的空氣及風，吹的方向、速度、力度變得可視，配合如燈光之類的工具又可組合出新的視覺效果。



圖 18 煙霧機，本研究拍攝



圖 19 乾冰噴槍，本研究拍攝

另外尚有一些特效需要配合模形或場境。例如《蝶龍下關》出現的劍尾麒麟是由真人套上玩偶服裝。地裂效果則以一塊大布及塵泥覆蓋兩輛結構台車，拉開時中間加上石塊墜落做出。圖 20 是代表地面的台車，用圖 21 的錘子敲打底部即可做成地震效果。爆破效果會在台車下埋設爆藥，爆破時加入錘子有機會同時用錘子敲打台南底部，增強台車上地面炸得塵土飛揚的威力，亦會用釣竿把場境中頂部撒滿沙石的石頭快速釣起達到炸開的感覺。隨爆炸而來的火焰因效果需求有不同處理方式，例如有先在台車上的泥土灑好易燃物規劃路徑，拍攝時再安排工作人員使用火槍使地面持續燃燒；另一種較為危險的方式是使用火槍同時在空中或台車面拋出粉塵，製造粉塵爆炸的火球或路徑效果（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。



圖 20 只有地面的結構台車，本研究拍攝



圖 21 錘子，本研究拍攝

文字上以「灑」、「噴」、「吹」簡單形容製作這些效果的行為，實際上效果呈現的角度、範圍、延續時間都需要精心安排，不僅僅是對工作人員的保護，而是因為拍攝過程中操偶並不只發生在台車上，特別是拍攝戲偶半身或更小範圍時，戲偶與攝影機的距離可以非常近，所需的特效範圍或角度如果太大，在攝影機的放大效果下只會是模糊一團。同時，為強調特效的存在，例如戲偶雨中奔跑揮動武器，除了背景一直下的雨，攝影機同一水平方位亦會再向戲偶方向灑水，加重畫面中水的流動。也就是說有時某些光影、武打特效，其實不一定發生在操偶師與操偶師之間，甚至戲偶與進行效果補足的第三方存有一段距離，只是鏡頭角度與剪接產生距離錯覺。

當然也不是所有特效都能現場製造，但有些電腦特效也需要現場先行設計，例如從天上打落一道驚雷，雷的光線特效或許可以交給電腦，但雷打落在地面造成的煙塵四起，就需要現場規劃好效果大小與效果反應。王嘉祥導演以「土法煉鋼」來形容電腦特效仍未盛行的年代，他回憶拍攝《霹靂異數》之時，以類似定格動畫方式，或利用攝影機內置的效果製作特效：

當時我們用壓克力板去畫那些閃電、速度線，然後一格一格拍，再疊進畫面…好像魔域的邪鶴，現在都用動畫處理，《霹靂異數》時我們用蝙蝠模型，吊在天上，再一格一格拍它移動，類似定格動畫的拍法代替後製動畫，把這些模型放大，人物縮小。舊時做動畫也會用到平面移動、透視、扭曲、旋轉的效果機器，也會選擇效果機器內置的三角、圓形、十字等等幾何圖形做平面的移動或透視的扭曲，當作是武打發出的氣功、劍氣。也

試過用可以翻頁的效果機結合我們的刻板，把畫面拉至變形做出氣功或爆破的感覺。

這些效果的靈感來源非常多元，有日本動畫，也有徐克、程小東等不同地方的作品，再嘗試轉化為布袋戲可用的方式。鄭保品導演覺得布袋戲跟動漫的觀映體驗有點重疊，所以來看布袋戲的人相對會比較喜歡類似的呈現方式。兩位導演都指出電腦特效剛發展時，他們其實都不太信任後製，因為無法實時控制特效呈現的力度、位置、大小。無奈現場製作的特效有時比較粗糙，有明顯年代感，因此他們後來也釋懷，通過溝通作調整。但以天禍妖狐分出三靈體為例，他們認為以現在的動畫基礎做出當年的感覺也不容易。除了之後把初剪交由後製組加工，現時的電腦技術允許他們在拍攝中即時做簡單的合成，他們有時候也會通過多次拍攝同一個畫面，把鏡頭接在一起，把現場少量的戲偶製作成千軍萬馬的樣子（私人訪談，2024年3月14日）。我們將在第二節以具體武戲場討論特效在《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》中的應用。

（三）電視作品攝影與配套工具的使用方式

人物在這個被精心打造的武林中的活動能夠呈現在觀眾眼前有賴於攝影設備的操作，攝影機及其相關科技的發展亦決定了觀眾能夠看到什麼。部分電視台沿用過的攝影器材型號、底片沖洗、鏡頭配備主要可以分為膠卷攝影機、電子攝影機及數位攝影機三個時段（曾吉賢等，2020）。黃俊雄進入台視之時，應是台視逐漸從膠卷過渡至磁帶攝影機的時代，磁帶攝影機除了聲光畫面質素有所進步外，亦免除了沖洗膠卷的程序及時間耗損，配合電視台放錄影機系統的引入及成熟，電視節目製作得以從直播進入預錄、預剪接等精緻後製階段。

1969年台視引入的磁帶攝影機重量達百餘公斤，只能用於攝影棚中，到1972年才迎來既可收音又可上肩的膠卷攝影機，增加拍攝機動性，但貌似一開始主要用於新聞拍攝。而3/4英吋U-Matic，以磁帶儲存影像的系統由Sony於

1971 年推出，到 1976 年才被台灣電視圈廣泛應用，U-Matic 的特色在於解像度的提高、體積、重量、操作上的簡便，不但滿足電子新聞攝影機（Electronic News Gathering，ENG）的即時性，也使其他各種節目有走出攝影棚的機會，讓節目形式更為多樣（曾吉賢等，2020；台灣歷史影像資料庫，2024）。

ENG 拍攝最初多用於新聞事件及運動賽事直播，除了 U-Matic 系統為設備提供聲畫同步錄影及重量的便利，讓拍攝工作變得更靈活且表現外景工作的真實感外，少不了大氣電波與人造衛星對訊息即時發射與接收的貢獻。即使在非直播情況下，蒐集到的影像亦能即時通過線路傳送到相應的錄影系統，免除運送及沖印時間，拍攝組可以即時查看拍攝成果，若有不滿，馬上進行第二次或更多次錄影。同時 ENG 方便簡單地編輯影像，部分基本型號附有編輯組件，即時添加音訊和視覺效果（Amaraebiugwu，2006）。

就邏輯而言，ENG 尚未出現無法即時觀看影像之時，減少每一場戲的分鏡及鏡頭移動頻率是確保畫面不會失焦、錯拍最為保險的方法。而攝影師只有一人的情況下難以同時操作兩台攝影機，因此多為單機拍攝。電影拍攝與電視拍攝其中的分別在於攝影機數量這點也許便從此成了一種迷思。

於 1960 年代進入台灣電影圈及於 1970 年代華視開台後擔任導播的李英言：

…電影是用膠卷拍攝，沖片之後才能夠做剪接和效果，但是電視台是使用磁帶的攝錄影機，當時華視錄影機是從國外進口新進的兩吋帶設備，可以在攝影棚現場就做剪接，等於是電影的後製拿到攝影棚。我拍刀丟出去時，攝影機跟著刀 PAN 過去，然後停下來找到正確的点再錄接下一個 Zoom in 的鏡頭，這是電視和電影作業上很大的不一樣（轉引自曾吉賢等，2020，頁 67-68）。

李英言雖沒有提及電影拍攝的做法，但結合資深影視從業人員，林福地導

演及林贊庭攝影師於 2018 年接受國家電影及視聽文化中心的訪問中可見，早期電影拍攝過程有三個特色：第一，戰後初期台灣導演使用蒙太奇的概念尚未成熟，故事分鏡數量不會太多，似是舞台錄影，畫面間的連接性有待加強；第二，分鏡由導演決定，鏡頭多為遠景及近景兩種；第三，拍攝團隊中攝影師多數只有一人，攝影師將決定攝影角色及鏡頭，由攝影助理更換並架好攝影機（國家電影及視聽文化中心，2024）。

單機拍攝因現場環境只需服務單一攝影機，更方便環境設置，亦允許導演更細緻地掌控每個鏡頭的構圖、光線、演員表演等要素，鏡頭之間的風格會更為一致。然而電影在某些一次性的場面，例如特技、爆破、打鬥等大型場面，亦會採用多機位拍攝避免失誤。電視台棚拍一般使用三台攝影機，分別拍攝遠景、半身景及近景，被視為基礎電視構圖原則（曾吉賢等，2020），即其中一部是主鏡頭，其他作為插入鏡頭，有利捕捉所有場面。導演在操作檯上直接接切畫面便可完成初步剪接。多機位拍攝雖然方便，但攝影機機位越多就越容易穿幫，攝影機因無法作太靈活的移動而對鏡頭有所限制。出於拍攝時間及錯誤風險規避，三機位拍攝至今仍是電視，特別是非劇集類節目的主流。

黃強華初出茅廬之時便是進入電視台導播室學習電視布袋戲的拍攝方式，中間雖經歷禁播，但黃家那時已開始瞄準錄影帶市場，禁播結束後電視台再次邀請黃氏父子演出，黃文擇也進入電視演出，兄弟聯手發展出「霹靂」系列，卻再次受制於電視台及官方規定才正式轉戰錄影帶市場（許麗玉，2001）。可以說「霹靂布袋戲」幾乎不曾試過現場演出，它一定程度上是從電視脫胎而來，依附媒體而生，因此較早時仍源用電視台的拍攝模式。

王嘉祥導演於訪問中表示《霹靂異數》時期仍是以三機為主，當時攝影機由攝影師扛在肩上，雖然也會跟拍，但靈活性及穩定性皆有限，角度比較固定；現時單機作業，攝影機可能用腳架定點安置，根據畫面要求換位置，但更多是使用軌道讓攝影機運動更靈活以表現偶的感情：

布袋戲他本身沒有表情，不可以用單一個鏡頭去表達，力度會既不夠又薄弱。我們有時候要配合角色講話的時間，有時候會很長，要蘊釀角色的情緒，所以如果只有一個鏡頭的話操偶師的功力要非常好，連同其他配合的人，例如是吹披風的。我們一般不會使用單一鏡頭或使用長鏡頭，除非有特別排練，讓所有人知道戲偶從左邊走到右邊、交錯等需要用的時間。以前我們也有試過排練做錯位效果（私人訪談，2024年3月14日）。

可以說電視布袋戲的拍攝方式亦有在模仿人戲，但它比人戲多了感情演繹上的難題，而這些類似的難題並不非單純機器或物質進步便可解決，更著重電視與電影在創作手法及導演思路的差異。物質可以是提供想法的材料，也可以是實踐想法的工具。

鄭保品導演則表示他們拍攝《霹靂英雄戰紀》前也會回顧和參考《霹靂異數》：

一定會去看以前的舊劇，我們會保留當初我們最為感動的那個氛圍及精神，在拍新戲時盡量把這些東西保留住。拍攝一定會受到其他戲劇的影響，我們會去看其他的動漫也好、電影也好、連續劇也好，都會去參考武打戲和文戲，去看他們怎麼去表現出那場戲的氛圍。像燈光呈現的感覺是什麼，又或者是動作…比如現在木偶的趨向於靜態的表現，就像手部動作、儀態舉止。

王嘉祥導演表示操偶師能一個人拿兩尊偶互打的年代，一般依靠操偶師以較大、較豪放的動作去表達、界定、襯托其個性、喜怒哀樂等情緒；到了甚至需要兩個人操縱一尊戲偶的現在，表演因戲偶重量及拍攝技術，如燈光、運鏡的進步可變得細緻、內斂（私人訪談，2024年3月14日）。

《霹靂異數》的片場設置或使用機器難以考究圖 22 為筆者 2024 年時參訪

霹靂布袋戲拍攝現場，正進行拍攝的場景為虛線位置，即圖 23，位於片場最後方。對於霹靂場景空間的設計、操偶師的行動路線，賴篁霖（2022）有更為深入的研究。鄭保品導演認為正是多面場景陳設使拍攝能更有立體感，讓操偶師及鏡頭有更多發揮空間，而非受場景地面限制（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。

黃強華認為相比起《霹靂異數》，《霹靂英雄戰紀》的燈光及場面進步特別大，整體看上去更有層次而非平面，從單單的橫向進化至縱向，畫面更有深度（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。

本文希望指出燈光的應用，可以看見燈光分別安置在結構台車（目標場景）的上、後、左及右，擔當主光、輔光、背景光及逆光，是調拍攝常用的四點佈光法。走廊上的柱影明顯地打在背景板上，照明同時增強空間感，使戲偶能有效與空間背景拉開，並塑造更強的氣氛。



圖 22 片場環境，本研究拍攝



圖 23 片場環境，本研究拍攝

鄭保品導演認為現時的拍攝其實還是以平面為多，但單機拍攝的確為呈現立體環境提供不少機會，但相比一般人戲，偶戲演出時多出操偶的元素，他們仍未完全找到克服這一要素的辦法。這個問題在於操偶師的手自然是從下伸入戲偶內部，即是指戲偶並不是「站」在地上，戲偶其實是凌空的。因此在拍攝同樣的動作或局部時，若使用到俯視跟平面的鏡頭，切換鏡頭位置不但要重新進行鏡位上的調動，切除操偶師部份之時，讓角色與背景不會分離。這並非完全是攝影組的問題，操偶師也要一起尋找更多操偶方式。

布袋戲拍攝的難度比人戲來得要高，需要更多方面的配合。王嘉祥導演憶述台視 30 週年到霹靂布袋戲拍紀錄片時偶還未有現在的大，因此以前操偶師用較大的動作比劃戲偶所需情感，台視的拍攝人員就會跟不上，只能要求拍攝定鏡或讓操偶師盡量保持在他們的鏡框內演出。日本很久以前也派人來拍過紀錄片，當偶需要從一邊衝到另一邊時，攝影師也要跟着偶衝，日方跟不上，就接讓霹靂的攝影師代他們拿機器去拍（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。

霹靂布袋戲過往的拍攝方法是長久累積而來的習慣與能力，現在則有更多機器輔助。要做到多角度的拍攝又要保持畫面穩定性，攝影機除了放在腳架上，錄影廠地上也鋪設一條直或彎的路軌，上面放置具遙控系統或穩定裝置的板型軌道車，再架上攝影機、燈光、聲音設備，方便進行追蹤運動。鄭保品導

演表示圖 24 的軌道車是拍攝《奇人密碼》時購入的；圖 25 是一台升降吊臂，人與攝影機皆可登上。王嘉祥導演表示這台機器是拍攝《聖石傳說》時購入的，他印象較深刻是用在拍攝電影《素還真》時素還真從下而上爬山的場面（圖 26）（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。



圖 24 軌道車，本研究拍攝



圖 25 吊臂，本研究拍攝



圖 26 《素還真》電影預告

筆者多以「人戲」與「偶戲」作為霹靂布袋戲與一般影視作品的分歧，無疑兩者的拍攝手法不完全互通，但不代表沒法互相學習，因為物質文明的共通的。新科技對布袋戲提供了不少便利及新做法，使畫面變得多樣及精緻，鄭保品導演認為拍攝現場與其他後勤人員之間是互相進步、互相提供新想法的過程。同時創作不是完全獨立於社會，訪問中王嘉祥導演提到他們會去參考其他作品，包括效果的製造、燈光、運鏡，但反過來人戲也會參考他們：

那時候公司有拍人戲，就請過一個香港人，名字叫什麼恩，我忘記了。他們有跟我們講過他們在香港拍武俠片的時候如果沒有什麼招式的話會去參考我們布袋戲。那時台灣有一套《劉伯溫傳奇》，他就是看我們布袋戲之後攝影機才改用手提做運鏡。

把一般影視作品的創作方式轉化為布袋戲可用，鄭保品導演認為這個過程中「手」對布袋戲具有不可取代性，無論是操偶還是製作效果上，都有像是現代商品追求的「職人」、「匠心」的意味。操偶師雙手及拍攝現場工作人員雙手雖然不會出現在幕前，他們的創造力及表現力仍然不可忽視，戲偶肢體表現的擬人化是布袋戲的核心。王嘉祥導演亦贊同電視布袋戲應保留原有的精神，即是用雙手盡可能表現一切，而非一味依靠新科技，這也是布袋戲吸引觀眾的地

方、布袋戲的味道。

總而言之，物質為畫面帶來更多把想像具像化的可能性，但表達素材與呈現效果並沒有構成一種單方面，由上至下的支配關係，物質只是拍攝的前置作業。接下來將討論導演如何通過鏡頭呈現文本內容。

第二節《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》之拍攝技巧分析

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》除了故事內容的重製亦因對物質文明及故事對人物描寫重心的改變而獲得新的發揮空間。劇情需要通過鏡頭構築故事、事件過程、動作的接續性、場景變換、鏡頭角度等視覺呈現才能引導觀眾的情緒，使他們認同故事，並願意觀看。

提升鏡頭的真實性及臨場感缺少不了場面調度（mise-en-scene）。詹慶生（2018）認為場面調度包括演員調度及鏡頭調度，演員調度指導演對鏡頭內演員的位置、運動／走位，與其他演員、環境的相互空間關係的安排，形成造型、景別上的靜態及動態變化，從而揭示人物關係及情緒變化，傳達特定創作意圖。鏡頭調度則指導演通過攝影機的不同景別、視角、構圖、景深的鏡頭畫面，展示特定的人物狀態、人物關係和環境氣氛及其相應變化。

霹靂布袋戲的「戲」主要可分為文戲、武戲、笑諷戲三種。李珊珊（2008）提及角色出神入化的武功招式正是由鏡頭剪接來完成，拍攝動作抽象化。布袋戲表演體系從傳統戲曲到金光戲的變革與武俠電影發展有雷同之處，電影中的武打場面直到 50-60 年代才開始受到重視，逐漸講究武打的真實性，而非將其視為一種可有可無的過場；70-80 年代武術設計以拳腳功夫為特色；90 年代人物動作開始融合電影剪接、特效、特技等技術，以超越人類體能的奇幻方式呈現（陳墨，1996）。由此可見武戲對鏡頭及剪接的需求遠遠大於以對話為主的文戲。

陳龍廷（2007）與陳語婕（2016）曾討論過社會尚武風氣與武館成立如何

為布袋戲演師提供創作靈感，把跳窗、翻滾、對打等陣頭出現的武打身段融入布袋戲。布袋戲動作的設計從小偶／傳統戲劇時期的粗糙走向精緻，從寫意轉變寫實，但寫實裡對打鬥美感的追求又使打鬥動作包含真實性的同時超越了科學性。曾經有的演師本身也是武館的一員，但在科技的干涉下，演師的「真功夫」已不是重點，當中的高難度動作可透過快速剪接、特寫、場景佈置展示，動作大開大合既是誇張，似是內含千鈞之力，又不乏輕靈飄逸之感。

筆者以電影最小的單位——鏡頭，通過微觀的場面調度（框架、構圖及畫面）與剪接，從技巧上分析畫面如何達到當代的美感表現及敘事功能。當中可細分為演員調度及鏡頭調度，前者指導演對鏡頭內演員的位置、運動／走位，與其他演員、環境的相互空間關係的安排，形成造型、景別上的靜態及動態變化，從而揭示人物關係及情緒變化，傳達特定創作意圖。鏡頭調度則指導演通過攝影機的不同景別、視角、構圖、景深的鏡頭畫面，展示特定的人物狀態、人物關係和環境氣氛及其相應變化（詹慶生，2018）。鏡頭變化呈現了電影拍攝及剪接風格的發展方向，從寫意到寫實、從寫實到超寫實，讓本來做電視起家的霹靂布袋戲有了「電影化」的意向。

一、武戲〈黑白郎君／南宮取至天南山殺害半駝廢〉主要角色及演出內容

本節將以《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》中共有的一場武戲〈黑白郎君／南宮取至天南山殺害半駝廢〉為比較對象。選擇原因有三：第一是因為兩個版本中這場武戲內容都集中於兩個角色的對決，過程中沒有其他角色處於或進入場境對場面做成干擾；第二兩段武戲的內容都應用了拳掌（戲偶）、武器（道具）與場景（佈景）三項要素；第三，長度相仿，武戲中對白交談部分不多，集中並仔細呈現武打時兩者是如何由實力相當到一方漸漸落敗。

這段武戲描述黑白郎君／南宮取受魔域控制，練成魔功三陰破陽鬼風刀後

前往天南山草茅殺害屬於天虎八將陣營的半駝廢。半駝廢在劇中是一位著名鑄師及劍者，收留被一劍萬生追殺的葉小釵並對其傾囊相授，被葉小釵視為恩師及父親的存在。黑白郎君／南宮取個性狂傲不羈，以挑戰強者為樂，卻不幸被魔域所擒，受十八根「獸骨釘」控制，想要脫離魔域控制就只能替他們除去天虎八將及魔龍八奇，半駝廢便成為他的目標。



圖 27 《霹靂異數》半駝廢及黑白郎君



圖 28 《霹靂英雄戰紀》半駝廢及南宮取

兩段戲中涉及的文本亦有不少類同的語句，從文本中可以觀眾到這段武戲涉及三個階段：第一，黑白郎君／南宮取前來挑戰半駝廢；第二，雙方戰況一度膠著；第三，半駝廢敗陣。

《霹靂異數》的對話：

旁白： 在更深人靜的長夜，忽然間暴風驟起，雷霆萬鈞之氣貫入，
半駝廢居住的草茅化為烏有。

半駝廢： 何方高手請現面來。

黑白郎君： 別人的失敗便是我的快樂！

半駝廢： 黑白郎君！

黑白郎君： 然也！

半駝廢： 黑白郎君。你我一向互不侵犯，為何今天毀掉殘廢者唯一的
棲身之所？

黑白郎君： 草茅對你來說已經沒什麼作用，你現在需要的是一具棺材。
認命吧，半駝廢。

旁白： 身負任務的黑白郎君奇招盡出，收化運發。一氣化九百再現
江湖！半駝廢瞭解一氣化九百的厲害不敢大意，全力以赴！

【間隔】 戰鬥愈來愈激烈了！

【間隔】 服下魔界靈藥的黑白郎君有用不完的精神力，越戰越
勇。可憐的半駝廢年紀老邁，經過長時間的戰鬥致使體虛氣
損。

【間隔】 半駝廢見情勢不妙，抽出了鎮家之寶「擎天神
劍」。擎天神劍一出，昊光萬道神氣赫赫！

黑白郎君： 不稀罕啦！

旁白： 黑白郎君也施出魔界絕學「三陰破陽鬼風刀」

【間隔】 鬼風刀、擎天劍第一次接觸發出轟隆巨響、發出萬
點金星，天地為之震動，鬼神為之驚怕。可憐的半駝廢五臟六
腑被震傷，口吐鮮血。

黑白郎君： 半駝廢，你不要恨我。是魔域的人要你的性命。

《刀說異數》的對話：

南宮取： 一個與惡魔訂下契約的失敗者。要用他人的鮮血，為自己解開束縛。

半駝廢： 南宮取，你我一向互不侵犯，為何今天毀掉殘廢者唯一的棲身之所？

南宮取： 草茅對你來說已經沒什麼作用，你現在需要的是一具棺材。認命吧！

半駝廢： 是魔域的武功！南宮取，你入魔了！

南宮取： 自私的人性便是魔根，世上何人不是魔？

半駝廢： 那我半駝廢今日便替天行道！

南宮取： 來吧來吧來吧，用絕對的武力證明自己的生存價值。

【間隔】實力堅強的對手，才能燃燒我南宮取的戰魂啦！

【間隔】夜半鐘聲響，亡船已到岸，終聲了。

半駝廢： 擎天一劍！天下伏首！

南宮取： 真強的氣勢，但南宮取無懼！三陰破陽鬼風刀！

【間隔】半駝廢，你不要恨我。是魔域的人要你的性命。

兩個版本的開頭和結尾部分都有相同的對話內容，最明顯的是《刀說異數》中並沒有旁白的存在。例如《霹靂異數》的開首由旁白和半駝廢兩次交待半駝廢的草茅被毀一事；《刀說異數》只有半駝廢交待一次草茅被毀之事，就是說觀眾也許能自己分辨被毀的是誰的地方。

從《霹靂異數》中段旁白對二人交戰狀態的說明中可見旁白於此是補充說明畫面訊息，它講解黑白郎君使用的招式，以及人物的狀態。觀眾也許能從半駝廢的戲偶知道他是老人，因為操偶師在演繹老人時也會加入蹣跚的儀態，但「體虛氣損」的儀態可能未必足夠深刻。經過旁白的轉述後能更知道半駝廢是怎樣及為何在戰鬥中落敗。

《刀說異數》中段基本由南宮取以對話形式側面描述他與半駝廢的狀態。

例如在「夜半鐘聲響」之前，從他對半駝廢的話中可見他保持着興奮的狀態，也即是指他可能跟半駝廢打得有來有回，而「夜半鐘聲響，七船已到岸」則代表南宮取已經離勝利不遠。

單看《刀說異數》的對話內容，我們難以知道半駝廢落敗的過程與原因是否像《霹靂異數》一樣因為力不從心還是技不如人。如果以舞台提示的角度思考《霹靂異數》旁白的存在，用來提醒拍攝組的抽象訊息會否因為過於抽象，害怕觀眾看不通而需要直接說出？反過來《刀說異數》刪除旁白或用側面抽寫也許就是在說那些抽象的概念已經成功變成具體的影像。

《霹靂異數》中二人在天南山激戰時，中間穿插三段文戲：分別是在巨書岩討論局勢的太黃君與崎路人、前往天南山商借擎天神劍的女暴君／紫天后、同樣前往天南山為冷劍白狐求半駝廢指教的通瑤池。《刀說異數》刪除了通瑤池的戲份，新增在市集買酒想與半駝廢和好的葉小釵。這幾段文戲與武戲相間，與武打場景完全分割，利用二人互鬥的後果為之後的故事製造懸念與戲劇張力，因此以平衡剪接²的形式，互相穿插事件，使其看上去雖在不同場所，但皆發生在同一時間，各有各發展的路徑卻又互相串連。

換言之，兩段影片在基本相同的內容下表演形式卻不同，才使布袋戲可從電視製作進入電影層次，也就是拍攝工具科技及規格外，拍攝團隊想要傳遞的意念、美學與心理作用。霹靂布袋戲的特殊在於戲偶作為演員其實沒有真正的演出行為，演出效果是由操偶師、拍攝、效果、後製等幕後人員利用物質合作而成，接下來將從場景搭建、人物活動、鏡頭構圖、運動及後製幾方面討論表達形式的差異³。

二、〈黑白郎君／南宮取殺害半駝廢〉畫面分析

² 平行剪接是指通過剪接打破時間與空間的規律，讓電影的動態性超越劇場，時空雖然交錯卻保持敘事的流暢性，且通過控制影片時長使觀眾的思維及情感有不同程度的投入，有效創造電影張力及戲劇感（井迎兆，2006；程予誠，2008）。

³ 關於拍攝景別、構圖、鏡頭運動用詞的詳細定義可參考附錄一。

(一) 場景設置與景別提取

場景設置與景別提取的精細度不但與攝影機科技的進步有關，也與物質進步相關。特別是戲偶比例變大，特別是其身體被拉長且肢體更貼近人類之時，拍攝人戲的思維亦可應用到偶戲上。賴篁霖（2020）提及為了防止穿幫，也為了顯示出角色高大、力量及崇拜之情，攝影師多以微仰角方式拍攝，而場景在武戲中一般不是主要的拍攝對象，多為借景展現武打的能量。即是說，武打能量的展現不一定只通過特效，場景也不會只是一片空地，必然有立體的陳設塑造氣氛。



《霹靂異數》前景是由泥土覆蓋地面而成的半山組成，後景中場景建物原本由草茅及樹林組成用以增加空間深度。草茅被黑白郎君摧毀後，只剩下兩根木桩及地面木板碎片，藉以塑造出一片頹垣敗瓦之感，然而草茅是額外設置的，與真正打鬥時的場景並不存在於同一空間。在攝影機規格不高的情況下，《霹靂異數》整體環境設置並非影像的重點，較為簡陋，後景空間深度也未能

完全展現，人物站於當中顯得略為平面。這場武戲其中一個巧思便是通過削短木桩，暗示兩人正使用某種「氣功」，同時木桩又可以成為他們閃避的道具，營造飛簷走壁之感。

《刀說異數》前景最先是人造植栽，然後是由泥土、枯葉、枯枝覆蓋的半山陳設，營造淒然、凋零的氛圍，且具有延伸性，代表人物站的地面位置同樣有類似道具。後景由樹木、草茅、火爐及鍛造台四層場景建物組成。場景設置的道具不但豐富了畫面的視覺元素，導演也可讓演員（戲偶）與道具建立互動關係。《刀說異數》整體環境的設計讓半駝廢的住處更有生活氣息，塵土飛揚的環境、鍛造台、火爐等要素強化了他鑄師的身份。草茅及火爐先後被南宮取摧毀，這兩項建設在中後期亦消失於打鬥場景中，被斷壁殘垣及石塊取代，而這些新的佈置物成為空鏡一部分讓雙方對決時進一步破壞以示威力。

可以說，《霹靂異數》場景設置上為了展示不一樣的武打效果，較為刻意地放置兩根木桩，《刀說異數》的環境設計則透過出一般較自然而然的感覺：南宮取轟炸草茅→草茅及鍛造台等建設被兩人戰鬥的餘威波及→建設被進一步摧毀→建設形狀不復存在。

《霹靂異數》與《刀說異數》這一場武戲環境設置的物件數量變多的同時，從半駝廢站在場景中間的圖片可見場面立體感的意思。缺乏具透視感、消失點的大範圍背景是室外搭景難避免的問題。《霹靂異數》中為遮擋操偶師身影，以微仰覺的方式取景，由於前景同時遮蔽半駝廢部分身體，加地上碎木板擺放延伸出由近至遠的大小變化，「前」的感覺會較為突出，但後方半駝廢與木桩、樹林等物件更似是並排。這並不只是攝影機的問題，因為攝影機早就可更換如廣角鏡之類的鏡頭。從《刀說異數》後景建物擺放方式可見，除了本身物理上的距離，建物並非與前景半山水平擺放，而是利用斜度做出透視感及層次感。

《霹靂異數》的景別	說明
	全景，可見天空與地面部分，亦是打鬥時主要維持的景別，武打主要以用偶，配合特效完成
	半身景，一般出現在角色說話時，偶爾插入聆聽者的反應
	近景，整場戲少量的近景，半駝廢正準備五面迎擊黑白郎君的「三陰破陽鬼風刀」
《刀說異數》的景別	說明
	全景，可見天空及地面部份，除了作為場景建立鏡頭，環境空鏡亦能作為補助鏡頭
	半身景，見戲偶腰部以上，打鬥時主要維持的景別，能看清肢體交接

 <p>要用他人的鮮血</p>	<p>近景，引導觀眾去注意角色臉容，從外觀讓觀眾使用自己的直覺及幻覺判斷角色感情。如圖中南宮取的劍眉，配上額間刻痕，有銳利之感。臉上插上獸骨釘，周身被蔓藤纏繞，反映他具危險性卻又受制於人</p>
 <p>為自己解開束縛了</p>  <p>天南地</p>	<p>特寫，用於臉部時突顯五官細節，反映當刻異常狀態。</p> <p>手部與腳部動作反映異常狀態之餘可重現並強調武術動作，使觀眾更深刻感受戲偶的「真功夫」</p>

表 16 景別差異

上述表格可見三個與景別有關的差異：第一，主鏡頭從全景變為半身景；第二，《霹靂異數》甚少使用近景拍攝，《刀說異數》近景的使用率更多，且有超越人戲對近景概念，介乎於近景與特寫；第三，《刀說異數》比《霹靂異數》多了特寫。其實三個差異都與戲偶擬人化的變化相關。

第一點與第二點主要關於戲偶身體比例及肢體，《霹靂異數》戲偶的構造及操作仍以單手為主，武戲動作源用傳統布袋戲的一些程式，因此動作以寫意為主，需要用全景角度觀看，近景表現過於集中偶頭時又因戲偶沒有表情而不足夠表達當下發生之事，需有旁白輔助。《刀說異數》武打動作以寫實為主，因此展示肢體交接較為重要，半身景作為主鏡頭可清楚展示戲偶上半身動作，而近景應上除了直接展示臉孔，也會配合鏡頭運動加強情感表現。

第三點涉及的是特寫及空鏡頭的運用，主要影響真實感及臨場感的表現。首先臉部特寫是商業電影偏愛特寫鏡頭，因特寫鏡頭拉近了觀眾及被攝對象的距離，使觀眾情緒更容易介入，並增強對人物的認同，同時引導觀眾注意偶像明星充滿魅力的臉孔（詹慶生，2018）。南宮取傷口的潰瘍及每一根睫毛都被清晰地展現出來，連髮絲都更為柔軟順滑。同時戲偶的嘴巴亦能配合劇情或口白需要開合，達至聲畫合一，看慣人戲的觀眾可更容易適應。

鄭保品導演認為局部區域的呈現有助豐富木偶在表示上的內容：

大部分以前的方式是屬於比較平面式的拍攝，有點像我們早期看舞台戲一樣。那現在的話比較會取景的角度立體一點，會有縱深的感覺或者是不一樣的仰角也好俯角也好，它的呈現角度會比較不太一樣。那進步的 比如說像手啊，慢慢我們有些會研發比如機關手或者是怎麼樣去讓木偶眼睛留眼淚啦，或者是什麼樣的方式去呈現它的局部的靜態的東西（私人訪談，2024年3月14日）。

手部及腳部特寫顯示出真正的肢體交接，戲偶的手除了固定手型，有時也會換作關節手，讓偶做出握拳、劍指等細緻的動作。拍攝中戲偶一般不會安裝腿部，腿部的鏡頭額外獨立做特寫，操偶師雙手模仿雙腳伸入戲偶褲管、鞋襪中，造出更複雜的腿腳功夫、後退、跪下等動作。特寫讓《霹靂英雄戰紀》與《霹靂異數》時期相比時，戲偶可能只靠碰撞或用偶的動作象徵性地完成武打，人物受傷時主體各部分滲出血液，強調受傷來向觀眾傳遞意識上的痛覺，亦成為《霹靂英雄戰紀》畫面的美感。

環境空鏡上，《霹靂異數》少量的空鏡主要用在武戲開始前、特效及血液使用上。武戲開始前的空鏡作為與前一場戲場景之間轉換的過渡鏡頭，為配合旁白「忽然間暴風驟起，雷霆萬鈞之氣貫入」，透過搖曳的樹影及突如期來的狂風預示着一場惡戰的來臨，協助渲染意境。特效則作為功夫的延伸，借用不同顏

色氣團轟炸場景建設，並配合及解釋旁白傳達出的某種意象，例如黑白郎君使出「三陰破陽鬼風刀」時以綠色彎月型特效及打燈代表，半駝廢抽出「擎天神劍」時旁白講述「昊光萬道」整個畫面疊七彩霞光。血液的空鏡使用 2 次，分別是半駝廢被打至吐血及半駝廢被砍頭時，血液分灑在地上及鏡頭上結束。由此可見，除了有明確「受傷」意義的血液，《霹靂異數》用在武戲開始前及特效的環境空鏡與旁白處於一種互補狀態，屬於說明用。

《刀說異數》的特寫和環境空鏡主要用於提升影片美感。例如草茅石牆被破壞後，飛沙走石及火焰的環境空鏡加深了畫面的真實性，讓兩人的打鬥看起來更為有力。特寫鏡頭與慢鏡頭結合，賦予動作過程中的細節與質感的刻畫一種詩意的美感。在這之上一些對環境的破壞、擊倒的鏡頭會重復播放引起刺激感。

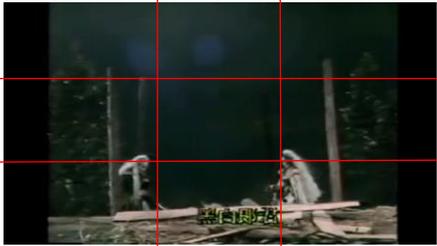
此外，《霹靂異數》基本是標準鏡頭拍攝，即自畫面上從近到遠的物件都是清晰的，因此無法突出場景與角色間的距離感。《刀說異數》在景深上的使用有更多變化，例如運用小景深鏡頭，使樹林背景被虛化，突顯手部動作，產生朦朧的藝術效果，同時避免了大環境的雜亂感。相反，使用大景深鏡頭時，讓近到遠的焦點對象都清晰可見，展現了空間的深度，從而完成了縱向場景的呈現，亦使畫面更具寫實性。

（二）構圖與運動

《霹靂異數》及《刀說異數》使用的構圖都離不開機位固定，對象移動；對象固定、攝影機運動；攝影機與對象互動三方面。《霹靂異數》的構圖較為簡單，多讓主體居中，雖能直接吸引觀眾注意力，卻容易引起視覺疲勞；《刀說異數》的構圖較為多變，引導觀眾視線之餘加強畫面張力。

要注意的是《霹靂異數》在這場武戲中多使用三分法或較為平面的構圖，但不代表 80、90 年代的影視作品及當時的霹靂布袋戲沒有三分構圖或俯視仰角等多元的拍攝案例，而是布袋戲的只能偶不見人的拍攝限制與電視製作模式的

習慣也許讓《霹靂異數》，特別在武戲上，會選擇較為穩定拍攝方式。正如第二章提及《聖石傳說》如何增加戲偶可動性並找出展現戲偶全身的方法，都可說是霹靂布袋戲對布袋戲拍攝長時間開發後的成果，讓《霹靂英雄戰紀》以新的方式演繹。

《霹靂異數》構圖	說明
	<p>三分法構圖，可說是源自平面繪畫作品中古典的審美原則，把想要突出或做到平衡的主體放在線的分界或交叉點上</p>
	<p>人物說話時以半身景顯示說話者身份，亦使用三分法構圖，按全景時人物站位放在畫面左 1/3 或右 1/3 中</p>
	<p>畫面水平線構圖，見半駝廢被黑白郎君踩在地上</p>
《刀說異數》構圖	
	<p>三分法構圖，人物分別位於左右方 1/3 中，加入半駝廢過肩特寫，透過近大遠小的透視法顯示兩個角色距離，加強由近自遠的空間感</p>

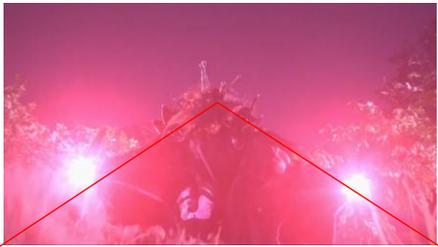
	<p>以手臂作為引導線構成對角線構圖，突顯手部從握拳變成劍指的動作，讓畫面產生張力及衝突力</p>
	<p>對稱構圖，以武器為界線平衡畫面同時產生相對和諧及莊重的氣氛</p>
	<p>三角形構圖，通過雙手作為引導線，以人物頭部為中心，向外伸延至雙手，增加畫面張力及動感</p>

表 17 構圖差異

構圖可通過場景設置、人物身體、光線、景別、道具等多種細節組成，構圖的重要性在於除了形式上保持視覺美感外，也要協助引導視線及主題，需按照時間、空間及敘事順序組織。但相比照片、繪畫，電影並非靜態，人物經常會出入畫面，因此構圖不一定被限制在畫面鏡框內，而是較為開放式。《刀說異數》與《霹靂異數》其中較大的差異是空間感的差異，除了基礎三分法外，通過引導線加強縱深感及畫面張力。

構圖並非種類越多、越新穎、越特別就是好，《刀說異數》中亦有不少《霹靂異數》中用到的基礎三分法，只是長期保持三分法會導致視覺疲勞。《刀說異數》能運用多種構圖方式得益於單機拍攝，而《霹靂異數》即使在不同景別下仍多保持三分法構圖與三機拍攝有關，因為攝影機無法太大幅度地走位，以下圖示：

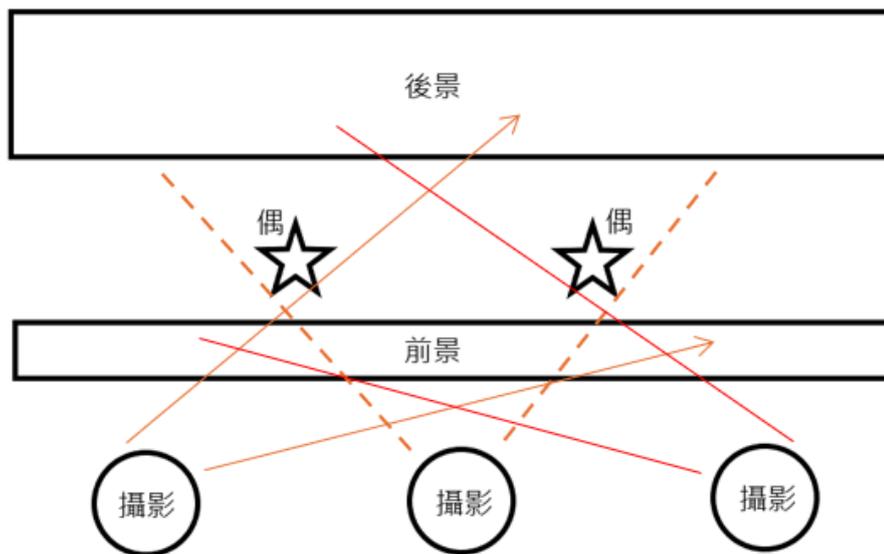


圖 30.1 三機拍攝的鏡頭可能範圍，本研究整理

三種樣式不同的線條代表三部攝影機在標準鏡頭下大概的拍攝範圍，它們一般都只會前後左右小幅度移動，不會離開前景區域前的拍攝區間，否則能會穿幫其他攝影機甚至是攝影棚內其他不相關的物品。戲偶當然可以移動，但由於攝影機不會離開前景拉出的那道一百八十度假想線，因此拉出戲偶與後景的縱深時，可能會造成畫面與畫面間物體的比例不連貫，使畫面產生變形或失真。

這也說明單機拍攝的機動性，當鏡頭不再遊走在前景以外，它和戲偶都可以進入或離開場景進行拍攝，鏡頭就更方便表達更精緻的構想，也可以透過借位打破二維空間的限制，正如我們討論現場效果時提到戲偶、效果與鏡頭之間可能有一段距離，。

三機拍攝亦因受拍攝區間所限，基本都是以平角拍攝。平角攝影是觀眾一種自然的觀察位置，斜面鏡頭（攝影 30 度至 60 度）讓觀眾處於一個旁觀者的位置，客觀地模擬中立旁觀的第三者視角，類似於文學作品中的全知視角。相對於正面或側面，斜面不會過於有說教意味，也不會產生太多的不信任、不安

等負面效果。第三者視覺加上攝影作為平面藝術呈現立體感本來就欠缺先天條件，觀眾的方向感就更加只剩下左和右，未必能正確判斷人物在三度空間中移動後的定位。

因此《霹靂異數》在這段武戲中鏡頭演繹上客觀、紀錄的感覺較重，而《刀說異數》提供更多情緒的錯覺。舉例，《霹靂異數》中觀眾看到半駝廢立身於被炸掉的草茅中轉身，以一個半身景作為反應鏡頭，半駝廢位於畫面中央，面朝右下方問出破壞者的身份。遠景表示黑白郎君尚未入景，只透過角色名言示意身份。一個半身景作為反應鏡頭見半駝廢朝左方看去，黑白郎君從畫面左邊飛到右邊。此處就再需要一個遠景作為場景再建立鏡頭解釋黑白郎君落地的位置，半駝廢是如何看着他飛入，自己隨即走位，退往場面左方並面朝右方。否則，半駝廢再次開口訊問黑白郎君來意時，他看向右方的畫面便會與他聽到黑白郎君開口而向左望的畫面產生衝突，觀眾會覺得角色所注視的方向有誤，且因兩人對話時沒有看着對方而感到困惑。

方向感的問題能透過景別搭配解決，又因景別構圖的三分法曝露畫面過於平衡的問題。作為主鏡頭的遠景雖說明環境，盡可能把場面及人物動作不加掩飾地呈現，卻也只說明大環境，缺少特點而變得呆板。半身景也面臨相似問題，作為標準的對話性鏡頭，三分法下顯得過於中立，它無法改善戲偶本身欠缺表情的問題，亦無法協助口白提升對話想要傳遞的情感。或許可以說當每一件事看上去都重要時，也等同於沒什麼是特別重要的。

《刀說異數》方向感的問題部份由場景設置解決，部份透過切換景別解決。不同的是由於半身景成為主鏡頭，涵蓋人物四周空間同時，觀眾與角色亦距離變近，除了一般對話，武打動作能傳遞出更強的震撼感。舉例說，《霹靂異數》中黑白郎君在遠景中三分法的構圖下向左出拳，他的拳頭是橫向的；《刀說異數》的處理會是配合構圖，在半身景下拳頭面向鏡頭從左上至右下劃出一道對角線，視覺上拳頭不僅僅落向半駝廢，亦落向觀眾，從而產生畫面張力。而反應鏡頭交由近鏡負責，人物臉部可能佔了 1/2 甚至 1/3，在這個距離下清楚交

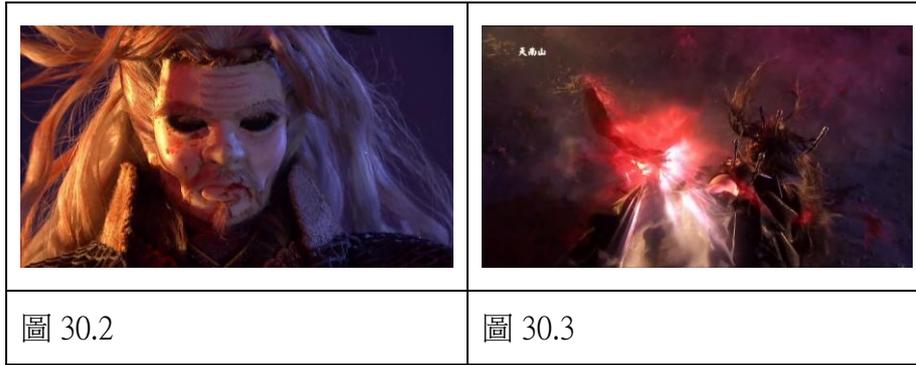
待人物視點，留下「人物將看到什麼」的懸念，同時捕捉戲偶頭部的微動作，藉此協助觀眾入戲。

另外，在鏡頭運動上，《霹靂異數》基本只有少量搖鏡及一般速度的推拉鏡，即攝影機機位不動，機身從上至下（tilt）、左至右（pan）運動。搖鏡也可以傳達思想，例如在一個主觀鏡頭下，以人物視角呈現世界，鏡頭即片裡其中一人的眼睛。代入這段武戲時可能是借倒地的半駝廢的視角「看著黑白郎君步步逼近，此時鏡頭隨半駝廢下意識搖頭而左右擺動」，那麼搖鏡便能明顯傳達半駝廢的恐懼或抗拒。然而《霹靂異數》的搖鏡基本都是純粹介紹環境，例如黑白神君飛入景落地後，從黑白郎君／主體所處的右方搖向左方的半駝廢／另一主體，在被攝對象不動，只有攝影機動的情況下說明二人處於對立狀態。

《刀說異數》也有不少類似說明用的搖鏡，更重要的是鏡頭運動不單單是有搖鏡，更是在那之上綜合推拉鏡、俯鏡、仰鏡、慢鏡、變焦鏡等多種運動形式。例如表達南宮取將違背自己意願殺害半駝廢時，攝影機從右至左搖動，再拉遠鏡頭，配合南宮取無奈的笑聲，不平穩的鏡頭加上人物與攝影機不均等的速度，表達南宮取的痛苦與無力。同時搖鏡在武打場面中更多會使用甩搖，以快速運動的方式模擬戲偶視線，其目光隨着某些東西快速轉移。

拉鏡頭則由近至遠地遠離焦點對象，如特寫→近鏡、中鏡→全鏡，拉鏡頭同樣也有揭示、回歸客觀角度的功用。《刀說異數》應用時更多地與環境互動並作為轉場鏡頭，如拉鏡頭見戲偶的氣勢揚起地上塵沙，又或拉遠景，藉着遠離被攝對象所處的空間作為一幕戲的結束。

相反，推鏡頭更有主觀性。戲偶臉部近景有助觀眾代入，但對布袋戲而言，眨眼和張嘴說話並不是必要的，《霹靂異數》間中會剪接一個角色近鏡，觀眾必須從這些定點的反應頭中意會角色驚訝的情緒；《刀說異數》則以眨眼、嘴巴開合等被攝主體的運動特寫強化震驚、堅韌，讓畫面展示人物心理狀態，又或者純粹以快速拉近戲偶臉部、眼睛作出特寫顯示角色的威脅性、銳利感。



拍攝人物臉部近景時加上極速變焦的急推鏡頭亦是兩個版本在鏡頭運動上一大差異，可以表現人物一瞬間的發現，有時亦伴隨短且急速的音效加強效果。例如圖 30.2 借助極速推鏡放大半駝廢的臉孔，表示他對南宮取使出的招式感到驚訝、需在短時間作出應對，更讓戲偶如眨眼、轉頭的小動作得以放大，集中觀眾的注意力，引起懸念，讓觀眾想要知道戲偶能否應對。這些的插入及反應鏡頭讓觀眾在看到畫面當刻，在沒有旁白下也容易對戲偶的情緒產生心領神會的感覺。因為急推鏡頭強制引導觀眾的注意力至人物的臉部的細節，突出導演意欲觀察關注的畫面內容及心理變化，配合一些微微左右搖擺的動作或戲偶臉部機關，表演人物突發的心理變化。定點鏡頭當然也能通過臉部的微動作表達出半駝廢訝異、受威脅的感覺，但鏡頭運動增強了壓迫感，在沒有聲音效果下，觀眾也能感受到半駝廢震驚的情緒。

由此可見攝影機與被攝物綜合運動不但引導視線，加強真實感，也能造成強烈的視覺刺激。《刀說異數》除了攝影機與被攝對象綜合運動外，亦更多地運用場景設置物。例如圖 30.3 自戲偶頭頂向下俯視見戲偶半身及地面的高架鏡（crane），可算是最明顯突破平角攝影的構圖，也代表電視布袋戲攝影可以有更多面向。從高處向下拍攝，展示空間並呈現宏偉的場景氣勢，周遭枯葉被南宮取的氣壓震開、又或借慢鏡頭特寫石頭、牆壁炸裂、塵土飛揚的誇張感，大幅提高人物威勢及壓逼感，讓畫面看起來更有張力及衝擊性。

（三）光影及特效

從上文與構圖相關的畫面截圖可見，《刀說異數》亦會借助燈光引導視線，光的功能有四種：第一，完成基本的人物和空間造型，為場景注入形象與空間感；第二，創造特定的環境氛圍，為故事情節營造適宜的氛圍；第三，激發特定的心理情感，影響觀眾的情感共鳴與感受；第四，透過光影的巧妙運用，隱喻性地刻劃人物形象，深化角色的內在性格和故事意涵（詹慶生，2018）。換言之，燈光有暗示氣氛、戲劇效果、角色形象、魅力等效用。

霹靂布袋戲除了拍攝 1996 年的《黑河戰紀》及 2000 年的《聖石傳說》兩套電影外，皆是棚拍景（葉郎，2022），不涉及自然光這點也讓接下來的討論無須擔憂某些自然光引起的不可抗力。以下表格將說明畫面的主光及輔光等用法與效果，但光線效果受被攝主體位置及劇情發展影響。

《霹靂異數》燈光	說明
	<p>主光：前燈，打在畫面前方，兩位被攝主體及前景碎木亮度相近</p> <p>輔光：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 被攝主體的背光，左右方光線配合前燈亮度 2. 背景的環境光，補足背景光線不足問題，可隱約看到後景樹木輪廓
	<p>主光：正面打在黑白郎君正前方，不見陰影，五官較為扁平</p> <p>輔光：背光，白色髮頂區域可見亮光，與主光強度相約，臉部兩側不見陰影</p>

	<p>主光：背光，完全於被攝主體後方打燈，與上圖相比主體輪廓稍為突出一點</p> <p>輔光：背景的環境光，補足背景光線不足問題，可隱約看到後景樹葉輪廓</p>
<p>《刀說異數》燈光</p>	<p>說明</p>
	<p>主光：前燈，從最靠近鏡頭的半駝廢背景可見人物幾乎沒有陰影</p> <p>輔光：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 南宮取的邊緣光，一半身影在陰影中，稍稍加深位於較後方的他的輪廓 2. 背景的環境光，以畫面中央石牆為界，一邊偏紅，可強場景立體感
	<p>主光：邊緣光，打亮被攝主體半邊身體，另一半則位於陰影中</p> <p>輔光：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 半身右下方前景石頭可見紅色的環境光 2. 背景的環境光為負補光，減弱光線，提升前景、人物與後景的明暗對比度
	<p>主光：背光打亮人物背部及髮絲，同時作為輪廓光，臉部相對在陰影中</p> <p>輔光：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 頭上釘子反光可見頂燈存在，讓人

	<p>物眼睛藏於陰影之下，營造角色晦暗不明的個性</p> <p>2. 俗稱三角光的林布蘭式補光置於被攝主體下方，局部照亮人物右半邊臉，額外加強左半邊臉陰影。</p>
--	--

表 18 燈光差異

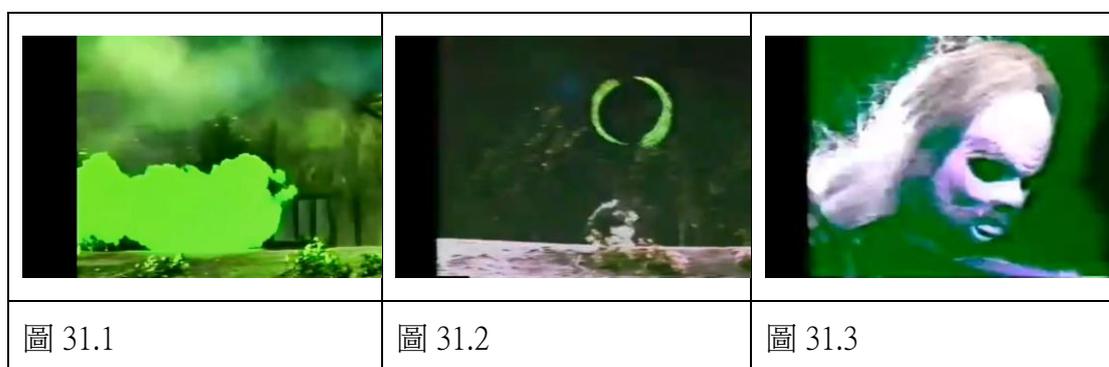
《霹靂異數》的打燈可見主要由前燈、頂燈及背景燈組成，不同景別下燈光效果差異不大。這與多機拍攝有關，因為多機提供的便利是同一瞬間把一件事情多角度紀錄下來，所以燈光就須同時滿足多個機位並保持一致。業界有時會稱這種打燈方式為「世界光」，即舞台上方的燈具，左右對稱地打在下方斜着身體交往的被攝對象身上。例如被攝對象面向左邊時，左邊的燈光會打亮他的正面，減少陰影，右邊則用於難打記背部，加強邊緣線條，反之亦然，最後用頂光打在被攝主體上，使他比背景更亮一點。而「世界光」的缺點也很明顯：因欠缺陰影而導致畫面扁平，缺乏立體感。

《刀說異數》單機拍攝因為只需要考慮一個機位，燈光便變得多樣，除了前燈、頂燈及背景燈，加入側面或後側的邊緣燈、三角光、底燈，從而勾勒被攝主體的輪廓，營造立體及質感，創造英偉的感覺。陰影隱藏臉部和眼神時，可以營造恐怖或陰森的氛圍，也能暗示角色的內心世界或情感狀態，例如南宮取背面或側面打暖色光線，隱喻他對殺害一事並非出於自願，加強他內心的掙扎或矛盾情感。同時場景設置除了背景燈，但背景燈不再只是通過比被攝主體暗來突出主體，而以不同顏色局部照亮背景，通過陰影光線之分形成層次。

燈光的另一變化是顏色，顏色在心理學及結構學上都有引導情感與情感的普遍性，但不同的國家對顏色具有不同聯想可能源於其對情感術語或顏色術語在理解上的文化或語言差異，例如黃色及綠色與喜悅、快樂、滿足等（Ayse K. Uskul 等，2020）。光線顏色在兩個版本中亦受特效影響，成為協助特效真實化

的元素之一。

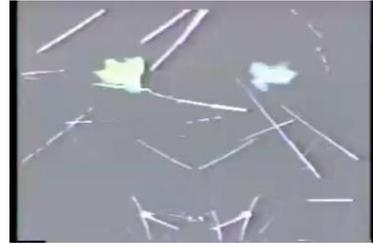
不得不提「金光戲」這名字的誕生與燈光及特效的淵源。「金光戲」一詞的誕生也與捲軸布景、旋轉燈光、乾冰、金光巾等輔助相關，讓戲偶出場時有「金光閃閃」、「瑞氣千條」、「武功蓋世」的視覺元素，又以不同顏色暗示角色的功力、等級差異（張瓊慧，2003；陳龍廷，2007）。雖說霹靂戲偶臉部顏色、圖騰、疤痕、覆蓋物、眉毛、髮色等元素及戲曲動作即使已跳脫出傳統布袋戲的符號意義，但顏色仍能向觀眾傳遞直接的信息，讓觀眾從視角元素理解角色氣質、形象等資訊（吳明德，2005；李珊珊，2008）。



《霹靂異數》的主光主要是白光和黃光，綠色的氣功特效最早出現在黑白郎君轟炸半駝廢的草茅時（圖 31.1），建立屬於黑白郎君的顏色。但直到黑白郎君使出「三陰破陽鬼風刀」（圖 31.2），綠色才主導光源。綠色的特效創造了兩輪彎刀在黑白郎君頭上旋轉，綠光同時投射在半駝廢臉上（圖 31.3），顯示他直面陰森恐怖的不屈，不斷閃爍的光線暗示他面對此等強招，內心亦有不安。半駝廢抽出自己的「擎天神劍」，黃色的劍身發出七彩光芒，為畫面打上夢幻的泡泡光學。阮綠茵（2014）認為綠色的兵器在正面而言有愉快、和平的涵義，反面而言亦有忌妒等意思，合乎黑白郎君見到擎天神劍後一句「不稀罕啦」的個性特質；黃色的兵器則帶有光明、正義、墮落等意思。



《刀說異數》環境早初是以深紫、黑色暗調為主，營造肅殺的氣氛，也反映這場戲的情緒基調。南宮取提手召出紅色的力量光波後（圖 31.4），特別地在透明的地面上鋪設泥土，底光用紅燈照射，當南宮取的腳踏過地面時擦去泥土時，營造他劃出紅光的特效一樣，營造具戲劇性的光影效果（圖 31.5）。配上半駝廢的一句「是魔域武功，南宮取，你入魔了」，借紅色表示「魔」的邪惡、血腥、殘酷等感覺，自此開始環境同時出現紫色及紅色（圖 31.6）。但背景光一直有暖黃色燈光打在二人身上，除了強化兩人輪廓，也表示兩方正面的形象。黃色在《刀說異數》依然半駝廢主要的顏色，圖 31.7 他招出擎天神劍的一幕黃色的燈光配合爆破特效炸出南宮取代表的紅色燈光，然而亦有半駝廢的性命正走向黃昏、結束的比喻。圖 31.8 亦可見特效與真實光源的相輔相成。在 31.8 南宮取砍下半駝廢頭顱的一刻，前景只剩代表南宮取的紅光及背景環境顯示時間用的紫色燈光。簡而言之，《刀說異數》的燈光比起真實性，更著重其裝飾性。同時光學做成的視覺特效將配合特技、拍攝與剪輯將武功神化，展示人體做不到的武功（陳墨，2004）。

		
圖 31.9	圖 31.10	圖 31.11
		
圖 31.12	圖 31.13	圖 31.14

特效分為現場和電腦後製兩種，是為了實現「武功」實體化視覺效果所使用的物理與數位技術手段，它們幾乎都不是來自戲偶和操偶師本身的操作。現場特效以液體、爆破（火焰）、煙（粉末）和風（空氣）為例。《霹靂異數》液體特效在這一場戲中主要是指血液的應用，第一次用在半駝廢被「三陰破陽鬼風刀」擊中後，近景看到一攤血液被吐在地上，第二次是半駝廢被砍首後，從其身軀冒出的血水。爆炸特效在半駝廢的草茅被轟炸時，綠色氣功後使用真正的火焰、結合白煙製造爆破效果（圖 31.9）。煙霧一般和風配合，主要出現在角色登場時及旁白或人物喊招之後，例如圖 31.10 黑白郎君出腿擊退半駝廢時，半駝廢撞上木桩，周身塵土飛揚。電腦特效諸如 31.11 的背景閃電、招式效果等因為當時未有電腦後製，皆是現場用類似定格動畫方式製作。

《刀說異數》中的液體在半駝廢與南宮取肢體交接時，基本上只要他們擊中對方，相應的位置都會有血液流出、滑落或噴發，而且落幕前都沒有為戲偶擦去，自然地存在於戲偶臉上，表現打鬥激烈。在受到打擊當下，戲偶彼此身體的著力點，或是環境上，很多時候會飛濺出粉末，那不單單是地面環境的效

果，也可藉此強調力度。

爆破與火焰除了把劍氣／氣功實體化外，本身亦在場景設置的鍛造爐中持續燃燒，讓鍛造爐不是空有外殼（圖 31.12），提高場景真實感。武打中配合煙的使用，讓前景和後景地面的泥塵無時無刻都在飛揚，如圖 31.13 釣起地板上的石頭，製造飛沙走石的視覺效果配合爆炸音效。也就是說拍攝現場不僅僅是會飛起的戲偶上綁了吊線，各種場景道具上也有。同時一提，對將會「飛起的戲偶」有多種處理方法，其中一種是拋接，過程中需要按照劇情及動作安排調戲偶率先落地／另一工作人員手中的第體部位；另一種是綁吊線後用釣竿把戲偶甩出去，到相應位置時再把戲偶扯回來，使用多條吊線時，多位幕後人員的配合下也讓戲偶四肢在空中有動起來的可能性。這也讓布袋戲的操弄方式混合了懸絲傀儡戲，脫離「掌中」的定義。

配合後期特效，人物近攻及遠攻發招及擊中對方時，皆附上相應顏色的電腦效果，讓觀眾在快速的動作及剪接下亦能辨識施者及受者的身份與方向。電腦效果亦加入虛擬攝影棚，俗稱色鍵（Chroma Key）的應用，從圖 31.14 可見半駝於半空中受南宮取一擊。拍攝時攝影機由下至上搖鏡，後期再加入移動的雲及漫畫般的放射線引導視覺，產生戲偶飛上天空的錯覺，最後借用綠幕／藍幕得見戲偶全身而較為不穿幫操偶師⁴。

煙和風另外的不同在於壓縮空氣的使用，無論戲偶是在打鬥或只是單純在對話，基本上風一直在吹，營造一種戲偶的髮絲及衣物無風自起的威勢。張祐慈（2007）提及頭髮與服飾皆有一定的表演性：

頭髮飄揚能表現出輕柔的空靈感與快意的瀟灑感，主要原因在於髮絲是線條的組成，被風揚起能給予人「輕」的質感…披風的存在對於「武俠」世

⁴ 色鍵的應用使戲偶脫離鏡框式舞台的限制、全景及遠景拍攝上更靠近人戲對人體展示的角度、不必為戲偶腿部鏡頭額外做特寫，讓戲偶做出連續動作、並容許超越特定空間的背景。拍攝過程中雖然可以直接去掉操偶師「本人」的身影，但戲偶身體或衣物等與操偶師直接接觸的部份會呈現不正常的扭曲、摺疊，另一種角度而言反而突顯操偶師存在。

界而言非常重要，主要是因為披風能營造一種俠客的蒼茫與武力感…披風的表演，也成為能夠施力的一環。劇中常見之手法就是倚靠風吹拂使披風揚起，藉以表現不同之心境，如：較具「武」感的角色出場，就可以利用披風飄揚，加上緩步而行，營造出一種威武、壯闊的氣勢；或是當劇中人物面臨到被迫分離、無奈離去等等情況時，可以利用一個背轉身，奮力甩出披風使之揚起，產生出一種悲傷、壯麗之美（頁 114-115）。

頭髮與衣物如同臉孔與身體的延伸，動作上模仿傳統武術與戲曲動作，強調衣物在畫面中畫出的線條帶來的美感。《霹靂異數》時期戲偶某程度上也能通過模仿傳統戲曲的程式來表達感情，例如激動或狼狽之時以甩髮表現。然而戲偶妝造使用的物質及身體比例與真人的差異，加之現代劇場對場景真實性的追求，使其無法完全複製傳統戲曲中臉譜與身體語言「手眼身步法」的虛擬及程式性，不會所有角色都使用傳統戲曲程式表達感情，更多是透過臉部微表情配合鏡頭與特效創造。但不代表《刀說異數》呈現的「真實化」等同於「真實」，例如當半駝廢與南宮取面向對方時，他們的披風卻各自逆向揚起，這並不自然。因此《刀說異數》的表演風格是在真實中包含誇張、虛擬的美感。

（四）蒙太奇與剪接

上述一至三點的討論中我們得到的一個一個鏡頭，若要結合成一條能使觀眾看懂的影片就必須借助剪接。按邏輯排列敘述黑白郎君／南宮取殺害半駝廢的過程，包括事件發生的地點、人物表演。可稱為敘事蒙太奇（吳貽弓與李亦中，2004）：

敘事蒙太奇表現為尋找和揭示鏡頭之間的敘事聯繫，對鏡頭依照一定的敘事邏輯來整理和重新排列…以呈現人物的行為動作，進而構成一個情節段落的敘事，其基本特點是按照時間的線性和動作的連貫性來組接鏡頭（頁

因為拍攝工作不一定按照故事發生的順序進行。程予誠（2008）認為蒙太奇是一種聯想性認知，可以協助劇情的流暢發展，也可以製造戲劇性的衝擊，當中可分為時間蒙太奇、空間蒙太奇、感性蒙太奇及理性蒙太奇等。《霹靂異數》及《霹靂英雄戰紀》運用的是一種由好萊塢發展出來的連戲原則的蒙太奇風格，即戲劇具有時間及空間的一致性，讓不同景別原本零散的鏡頭相互穿插自然地連接在一起，遵循因果關係及邏輯順序，讓觀眾盡量不會注意到剪接的痕跡，以免破壞觀眾對故事及演員的專注力。

因果關係及邏輯順序影響影視作品的敘事結構，即開端、發展、結局的三幕式結構，也就是劇本結構與影視敘事結構互相呼應。但無論是《霹靂異數》或《刀說異數》都不滿足於傳統的三步驟，它們第三集皆使用「啞子的哭聲」作為標題，其故事的開端的事件是先回應上一集留下衝突，引導觀眾進入故事情境。中間多線發展，主情節是長線的天虎八將及魔龍八奇的對抗，次情節以〈秦假仙遭靈心異佛附身後受針對〉、〈通遙池與八面狼姬論金少爺生死〉、〈太黃君與崎路人論戰〉、〈半駝廢對決黑白郎君／南宮取〉等文武戲交織，高潮為「葉小釵與半駝廢錯失的師徒情」，鋪排並達成該整體故事的核心事件的戲劇性需求，一系列看似無關的事件交會，流露出無常的宿命感。這個高潮導向該集的結尾部分，〈葉小釵與金少爺父子間的對決〉，亦是下一集的開端。

把數條時間上平衡發展的敘事線索連接起來，形成一個完整的故事可說是剪接的基礎工作。幾條敘事線索原本就具有敘事關係，太黃君、崎路人、通遙池、幾方勢力都在對擎天神劍虎視眈眈，讓在同一時間不同地點發生的多條情節線，交替切換、呈現的手法讓觀眾能夠同時瞭解並關注多個情節的發展。以半駝廢與黑白郎君／南宮取之戰為主，影響其他線索。這種「同時性」的意表方式是一種「全見」的幻想（王志敏譯，2006），相互依存的敘事結構能夠創造出懸疑、緊張、激烈的氣氛，最終在故事高潮時匯合，加強矛盾衝突的尖銳

性，讓觀眾期待和投入更加深刻。

剪接上另一項差異是：最終呈現的影片在節奏上有明顯差異。同樣敘述〈黑白郎君／南宮取至天南山殺害半駝廢〉的內容，《霹靂異數》用了約3分40秒敘述，鏡頭約100個；《刀說異數》則用了約4分35秒，鏡頭約320個，鏡頭數量是前者的3倍多，一個鏡頭平均不到一秒。

王嘉祥導演表示他們會在拍攝時直接進行剪接，之後再送去後製動畫，因此早期未有後製組時他們才需要自己去鑽研各種效果（私人訪談，2024年3月14日）。即是說他們拍攝時應已決定好影片基調，之後的剪接或後製反而是來配合他們的，而影片基調最常依據旁白、對話決定。

以這段武戲開首，兩部影片都有的對答為例，半駝廢說「你我一向互不侵犯，為何今天毀掉殘廢者唯一的棲身之所？」及黑白郎君／南宮取回應的「草茅對你來說已經沒什麼作用，你現在需要的是一具棺材。認命吧」。兩句分開計算的話，《霹靂異數》用了約14秒，《刀說異數》約12秒；兩句相連時，《霹靂異數》約19秒，《刀說異數》約14秒。要說明這2/5秒之差在感情、人物塑造上的影響可能有主觀成份，客觀而言人物說話的速度就是變快了，而其中一種最簡易的剪接方式就是按照當前說話者的身份轉跳畫面。

鏡頭的長度時間因此改變了劇情節奏。對話如是，武戲更甚。人物激烈的打鬥基本都以短鏡頭快節奏進行，表達了故事的速度感，這種對時間的呈現創造了一種緊湊的心理時間，主觀上影響觀眾對影片的節奏感。

在戲劇緊張感的需要下以平衡剪接的形式把動作切割得更為細膩，通過手腳、表情等補充鏡頭顯示出武打場景各個關鍵動作，也就是在拍攝及剪接上比起觀看整體動作，適合前後鏡頭敘述的畫面被分開截取，同時延長了電影時間。例如《刀說異數》中南宮取擊向半駝廢就被分割成奔跑及出招兩個鏡頭，以慢動作、多角度、重複的鏡頭加強描述二人打架時的威力、心理狀況。再者在半駝廢被砍首後，血從頸部噴湧的慢動作中可以感受到故事速度被放慢，劇情張力被擴張，也使死亡場景更具美感。《刀說異數》的武戲在加速蒙太奇、節

奏蒙太奇及重復蒙太奇上的運用更為純熟，通過鏡頭的長度、畫面人物運動的節奏、重復的鏡頭來帶動整體節奏，營造高潮、達到深化的效果。

在這一場武戲發生之際，葉小釵往草茅、女暴君／紫天后往草茅、太黃君及崎路人討論局勢等事情同樣進行中，而這三件事情發生的電影時間都被鏡頭及場境的轉接而壓縮，例如趕路及交談等過程被省略掉。平衡剪接讓四件事情的故事時間交織，分為武打、交談、趕路三個階段，後兩個階段的節奏是緩慢的，交談的鏡頭維持較長的時間，鏡頭的節奏感根據角色說話變動。按照段落的发展，感情戲將以慢節奏為主、懸疑則是快慢相間節奏、激烈打鬥以短鏡頭快節奏進行，因此需要使用不同節奏和韻律配合剪接。故事通過打斷武戲的節奏，從而創造出戲劇性及緊張感，並避免觀眾因過快的切接視覺疲勞而失去真實感。

布袋戲的強項在於它靈活的操作，能做出人戲所不能的動作，因此走向故事及動作主要是「緊、捷、快」的敘事方式（吳明德，2005）。進入電視媒介後，這一特色持續發展，武戲上的快速剪接源自於電視廣告及音樂錄影帶（Music video）的拍攝方式，前者是通過以觀眾所能接受的速度快速切換鏡頭在限時下達到期望的宣傳效果；後者則是導演根據音樂節拍控制剪接點，讓觀眾更能感受影像與聲音的節奏性。武戲中以景別強調動作細節並放大力量爆發的手後，配合慢鏡頭延展動作後果的方式同時展示真實與詩意。

（五）配音與音效

「音樂節拍作為剪接點」，並不真的單純指「音樂」，涉及影片中所以聲音，可約分為對白、音樂相關、效果及環境音四類。需要旁白補述的畫面內容雖然減少，但聲音在其他方面的演繹沒有同樣簡化，因為聲音除了言語亦是情感、氣氛、真實感的載體。

1. 對話及對白

就對白而言，可以區分為可見／同步的聲音和不可見／非同步的聲音。霹靂布袋戲的敘述話語可分為旁白語言及人物語言（對白、獨白、內白）（吳明德，2005）：

總觀霹靂的敘述有兩大手段，其一為人聲話語敘述，其中由旁白／OS擔任故事外的「敘述者」，內白和獨白則以故事內人物「越位敘述」的手段擔任「擬敘述者」輔助敘述…人聲話語敘述為「全知」型權威講述，由觀眾「聽到」，因為觀眾聽到話語後藉以能夠理解劇情脈絡；而鏡頭畫面敘述則為「限知」型行動展示，由觀眾「看到」戲偶動作，因為觀眾看到戲偶動作畫面後不見得能理解畫面涵意，除非搭配人聲話語敘述協助解讀，尤其是黃文擇旁白／OS的同步敘述……

可見／同步的聲音是指直接與銀幕上的影像相關的聲音，也就是能夠看見聲音來源的聲音，例如半駝廢與黑白郎君／南宮取戰鬥中，當其中一方在說對白時，鏡頭將切換至說話的一方。觀眾同時看到說話者的影像並聽見他的聲音，是為簡單的對話剪接，也為同步的聲音。同步的聲音有助於觀眾更加信任畫面中所發生的事物。

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》在配音上最大的差異在於前者是由黃文擇一人口白完成，後者則採用配音團隊。吳明德（2005）認為黃文擇的聲音在傳統五音（大花、小花、小生、小旦、公末）開發同時深化並掌握女性角色的神韻，成為霹靂布袋戲的優勢，女性角色數量逐漸增加。

一人口白是布袋戲的特色，卻並非是一般觀眾的視聽習慣。林宜樺（2018）訪問日本觀眾對《東離劍遊紀》配音的看法，《東離劍遊紀》除了人物唯數不多的出場詩外都是日文配音，因此觀眾會進入看日本動漫的模式觀看⁵。

⁵ 人物除了在重要時刻吟出台語發音的出場詩，《東離劍遊紀》基本是日文配音。受訪者表示一開始時嚇了一跳，但理解這是台日合作的產物且是霹靂布袋戲的特色，因此習慣這樣的表演

除了語言突然改變從日文變成台語，亦應包括配音員突如其來的切換，因為日本動漫與一般影視作品同樣以一人一音為主，而《東離劍遊紀》中不管男女人物的出場詩與霹靂布袋戲正劇相同，全由一人所配。

霹靂布袋戲在 2000 年代也曾想突破只有黃文擇配音的狀況，培養新的配音團隊，以女性為女角配音，讓畫面能與聲音完全貼合，但當年觀眾並不賣帳。一偶一音雖然多元，但喪失偶及布袋戲的魅力，觀眾可能會覺得不如直接看人戲或卡通（吳明德，2004；吳明德，2005）。然而《霹靂英雄戰紀》的市場如同《東離劍遊紀》一樣不再只有老一批習慣布袋戲的戲迷，觀眾多是浸淫在人戲或卡通，習慣一人一音的文化，加上台配團隊尚未成熟，仍是霹靂布袋戲需要努力的地方（林宜樺，2018；吳明德，2019）。

黃強華指發展《霹靂英雄戰紀》計劃的其中一項原因就是希望為台灣培養一班台語配音者，這也是台灣影視市場較缺乏的資源。八音才子黃文擇的聲音一直都是霹靂的生命線，沒有黃文擇的聲音，觀眾們可能總覺得布袋戲「不對味」，那是因為觀眾們聽習慣了，加上布袋戲有自己獨屬於戲劇的口氣、用字、說話節奏，與一般電影或電視劇配音不同。因此在培訓人才上霹靂花了很大的心思，也間直影響了《霹靂英雄戰紀》的出片時間（私人訪談，2024 年 3 月 15 日）。

以《刀說異數》第三集的片尾為例，一共列出 13 位角色名字及旁白，配音員共 10 名，雖不完全做到一人一音的效果，例如半駝廢的配音員呆之音同時負責陰間大法師、缺心、箭無形的聲音。人物最低限度以性別為分界，基本擁有各自的配音員，盡量拉大角色聲音之間的差異。中國時報對《刀說異數》多人配音的一篇訪問中，素還真、歧路人、風采玲、紫天后的配音員都分享自己配音時的經驗，其中歧路人的配音員指出（李承陽，2019）：

配布袋戲跟戲劇的不同，在於戲劇的配音可以從嘴巴來對，張口就配音、閉口即結束，有人物表情能參考當下說話的情緒，但布袋戲表情不明顯，講話的拍子又是要對著偶身擺動發話，過程令張毓棻叫苦連天。

這顯示布袋戲的聲音與畫面只在一部分同步，布袋戲的對白並不需要同步對嘴，拍攝時戲偶的嘴巴只需要配合鏡頭對話時象徵式的一動，以示說話者的身份即可，多人配音則可更容易帶出角色聲線之間的差異。然而並不是所有觀眾都能接受這種不同步的演繹。

王嘉祥導演受訪時回憶《爭王記》於 2006 年打入美國市場時曾收到反饋，指觀眾不太能理解為何人物並非用嘴巴說話，而是著重肢體語言，如扭頭、手比劃。但他認為這是台灣布袋戲的味道，若想要在這點上迎合國外市場，可能要尋找新的操偶形式（私人訪談，2024 年 3 月 14 日）。

在布袋戲中另外有旁白一職，即畫外音，視為不可見／非同步的聲音。旁白能影響觀眾對影像的詮釋，為可伸展編劇的創作自由，把畫面上看不見的事物具象化，例如某些抽象的、暗示人物心理。旁白會被期望作為擁有全知視覺的敘述者，觀眾對其所述投有一定的信任度，除非旁白故意隱藏信息不告知觀眾或是把自己代入角色的視角中（吳明德，2018）。

《霹靂異數》裡半駝廢與黑白郎君的戰鬥中間一直有旁白協助描述，如同說書一般把戰鬥雙方的心理狀態、甚至描繪出來，戲偶打鬥中的真正發出的聲音基本只有如「哈」、「喝」等助語詞。《刀說異數》中這一場武戲則近乎沒有旁白，原有的旁白由角色對話或視覺元素取代，因為畫面及戲偶能表現的細節增加，足以表現其性格、內心世界等。

黃強華表示旁白是布袋戲說書的一大特色，但現時已經不是必須，而是一種輔助，因為觀眾看戲的習慣及畫面的表達能力無損觀眾對畫面的理解能力（私人訪談，2024 年 3 月 15 日）。

<p>《霹靂異數》表現</p>	<p>對話</p>
	<p>旁白：服下魔界靈藥的黑白郎君有用不完的精力，越戰越勇，可憐的半駝廢年紀老邁，經過長時間的戰鬥致使體虛氣損</p>
	<p>旁白：半駝廢見情勢不妙，抽出了鎮家之寶「擎天神劍」</p>
	<p>旁白：擎天神劍一出昊光萬道、神氣赫赫</p>
<p>《刀說異數》</p>	<p>對話</p>
	<p>半駝廢：是你逼我！喝！擎天一劍，天下伏首！喝！</p>
	<p>/</p>

	
---	------

表 19 旁白內容與畫面

正如表 19 中涉及的對話，《霹靂異數》半駝廢抽出「擎天神劍」時，旁白描述：「擎天神劍一出，昊光萬道，神氣赫赫」，畫面是七彩光球自畫面中心一邊旋轉一邊擴散開去；《刀說異數》時半駝廢抽出劍向天一指，一道光射上天空，後製畫面是天空被光打穿了一個洞，藉此把「昊光萬道」四字視覺化，免除旁白補述。

當然《霹靂英雄戰紀》並非所有武戲都以同樣方式處理，如《蝶龍》第 2 集花信風及阿修羅主宰的武戲：

	<p>旁：要命一刻，彷彿聚沙成塔般的久長，卻在眼皮顫動的剎那，石火電光。交鋒一瞬，衍那魔刀失速，魔因、魔果驚愕錯身。（阿修羅主宰：喝）未回神，便見神話斬出漫天血艷。</p>
---	--

表 20 阿修羅主宰欲殺万俟焉時旁白內容

表 20 一段武戲旁白的處理與鏡頭的時間相輔相成，劇情要表達的時間只是一瞬間，卻用了近 20 秒來展示，當中包括 30 多個鏡頭，甚至從表 20 的截圖中可以看見畫面被分割成 3 部分的特效演出。與《霹靂異數》相比旁白是以較為

客觀的觀點描述鏡頭時間為何被延長的形式表演，盡量不進入角色的內心，但敘述話語的客觀與否主要仍是視乎劇本需要，以及有沒有哪些旁白話語其實可交回給戲偶自己說出。

2. 劇中配樂

音樂本身蘊含著節奏，同時又能夠製造情緒、氣氛，並在敘事中提供輔助，增強影片的說服力。音樂在表達影片整體精神和氛圍的同時，也能巧妙地暗示角色的心理狀態和性格，作為聽覺的角色能指，進而打造出特定的氛圍。布袋戲的音樂可分為純音樂及主題曲。陳龍廷（2019）認為戰後布袋戲商業劇場開始把台語流行曲與布袋戲角色結合的現象，後來戲園中戲份較重角色幾乎都擁有擷取自現成音樂的固定主題曲，到了黃俊雄電視布袋戲年代，有為角色量身訂造主題曲，發行相關唱片、亦有從其他地方挪用來的配樂。

霹靂布袋戲最初亦有直接挪用而來的配樂，也有部分自創配音。受智慧財產權法的影響，霹靂布袋戲於 1998 年起與不同的音樂公司合作，後改為授權制，全面運用原創配樂（葉郎，2022）。現時霹靂布袋戲每一部戲約發行 2 張劇集原聲帶，裡面收錄片頭曲、片尾曲、角色曲、情境曲、武曲、氣勢曲、抒情曲等。

《霹靂異數》在〈黑白郎君／南宮取殺害半駝廢〉中使用的配樂名為〈Revolution〉，出自日本動畫《機動警察》，被霹靂布袋戲用作為黑白郎君純音樂的角色曲。歌曲亦使用如電吉他、鼓和貝斯等合成器音效或其他電子音樂元素，藉此表現戰鬥或者緊急情況。配樂急速的節拍和強烈的旋律，能夠增強戰鬥場面的緊張感和動感，讓觀眾感到興奮與壯烈，穿插其中的高昂音調同時反映黑白郎君不可一世的氣勢及人物鮮明的笑聲。

《刀說異數》使用的是配樂名為〈矩墨由我〉，設定上是南宮取純音樂的角色曲。綿長的節奏表現出多樣化的情感，從憂鬱、沉思到激動、振奮，顯示南宮取既有內斂亦有張揚的一面。整色音色較為深沉而宏大，電結他和低音結他

加強整體樂曲的低頻部分，並為音樂提供力量感，同時人聲唱和營造出雄壯浩大的感覺。這兩首配樂都有激昂且具節奏感的一面，因此用在武戲等動作或衝突場景時能強化畫面。

從直接引用到原創，歌曲的重點都是為合乎「聽覺的角色能指」此一指標，讓觀眾可以憑配樂分辨人物情感和內心狀態。例如《霹靂異數》中風采鈴的角色曲採用江音演唱的〈風塵淚〉中，歌曲依靠旋律加深故事劇情及人物塑造，在短時間內讓觀眾帶入風采鈴愛而不得、不知何去何從的悲傷情感之中，揭示風采鈴此人物的悲劇性。歌詞中描寫她如何不知不覺地愛上了素還真，卻不得不與對方分離，面對這無法割捨的愛意，只好用酒精麻醉自己並帶着淚離開這個傷心地，如同社會上給予女性柔弱的陰性氣質。這首歌也出現在風采鈴失蹤後，反派迷惑素還真時所用，通過歌曲引發素還真及觀眾的聯想。

配樂也可讓觀眾在沒有視覺提示的情況下就能認出這個角色的動作和意圖，並預示情節發展。《霹靂英雄戰紀》中風采鈴角色曲分為兩首純音樂：《風采鈴》（風采鈴角色曲）及《隨風飄零》（風采鈴悲曲）。純音樂與角色主題曲不同，基本是作為背景音樂襯托用，作為一種不可見並與畫面非同步的聲音，相對於對白，它屬於容易被忽視的聲音。然而並非直接看到誰在畫面上就播放誰的代表配樂，配樂標題細分的部分就是音樂創作時最基本想要傳達的情節，例如《隨風飄零》一曲的「悲」預示觀眾與角色在這段配樂下都難以得到某種正面情緒，《蝶龍》第一集使用這首配樂時便是想要藉着二胡綿長的聲音配合朱雀雲丹掃墓的畫面，加上笛子表現脆弱和無力的情感，預示一種分離、孤單。相對地，當響起節奏急速強勁的配樂，觀眾便會知道故事將發生某種衝突。

3. 音效與環境音

音效的功能在於提供真實感，音效具有強調的功能，能夠突顯氣氛和情感，是成功說服觀眾的關鍵手法，因為生活經驗會告訴觀眾的感官對應特定的聲音，這種內在的適應是心理被說服條件之一。因此，合適的音效能夠產生令

人感到舒適且視聽一致的感受。

音效主要指透過聲音表現物體移動、自然現象、特殊效果等與視覺較為相關的元素。這些效果可以增強觀眾的沉浸感和真實感，使得觀眾更能身臨其境地體驗電影中發生的事情。環境音是指背景中自然和人造聲音的結合，例如街道的嘈雜聲、風吹樹葉聲等。這些聲音可以製造出場景的氛圍，讓觀眾感受場景的真實感和動態感。

官欣怡（2022）就《霹靂異數》及《刀說異數》的文戲、武戲及詼諧戲所使用的音效的差異作出深刻的分析。借由葉小釵與一劍萬生的交鋒說明音效設計上《刀說異數》在配合畫面的同時增加細節，因為音效設計更注重強化真實感及精細度，讓觀眾更容易帶入情緒。例如環境音中，白天與黑夜以不一樣的蟲鳴聲暗示時間；可見的畫面聲音則有配合畫面演出的肉體功夫上碰撞、衣物磨擦、刀劍的金屬質感、氣功特效元素等由音效師想象的虛擬音效強化痛覺、力度，讓觀眾更能同理並深化角色的情緒，讓戲偶「擬人化」，也使動作場景看上去更為孔武有力。從與專家的訪談中可知《霹靂異數》年代霹靂並未分出單一部門處理音效，當時使用 Betacam 線性剪輯的單聲道音效，後來工具逐漸更替，《刀說異數》時期是電腦作業的非線性剪輯，且經過混音的立體聲音效。兩者差別在於過往的音效資料庫資料也較為有限，加上早期武戲動作較為抽象，音效也就不需要過於寫實，但後期隨着動畫比例及畫面細節的增加，音效也擁有更多設計空間。

由於《霹靂異數》並無真正地展示兩人的打鬥動作，在兩發特效劍氣交錯，以及戲偶臉部特寫後一劍萬生便身首分離。因此觀眾實際上是從音效及傷者反應中間接感受傷害的發生，從快速模糊的動作及聲音中產生緊張刺激的感覺。《刀說異數》加強了音效的真實性，畫面亦同時加強，劍拔弩張的場面在於兩人真正地刀劍相向，音樂作為陪襯，音效補充畫面細節。

整體而言，在場景設計、鏡頭構圖、剪接上可見《刀說異數》相較於《霹

霹靂異數》更多地提供「刺激」、「真實」的感覺。《刀說異數》甚少有長鏡頭，即便是文戲，配合中近景、及人物近景營造電影形式的親密感，時間被壓縮的鏡頭在武戲片段中可使動作更利落，加快動作頻率，增強節奏感。這樣的改變一部分源於現世代的觀影習慣，觀眾也越來越期待這種具速度及感官的刺激（吳貽弓及李亦中，2004；詹慶生，2018）。

這種感官刺激需依靠大量的影像技術才能實現。可以說，布袋戲偶從形態上雖然更貼近人類，但這具「身體」內裡是「空的」，它沒有真正的血肉、骨骼、關節。戲偶已不再是五指便可操縱，尺寸加大及精細的內部機關使部分動作甚至需要多人共同合作，更別說其他為氣氛設置的特效。曾經遮擋操偶師身影的是舞台，鏡頭進一步且完美地把操偶師從場景設置及景別提取中撇去，因此操偶方式也不再受局限，戲偶肢體可以獨立分開動作與拍攝，再借剪接技術拼貼出一具靈活的身體。

卓君侃（2021）的研究中發現，觀眾對「憑藉操偶師的技術和後製剪接的方式打造視覺效果」的元素持正面態度，對「有真實爆破效果」的元素持負面態度。作者提出其中的原因：第一、真材實料的操偶技術表現出肢體交接的力道與美感；第二、不純熟的電腦特效與傳統火藥結合時反而會產生反效果。然而這兩項要素在武戲中應是相輔相承，皆為提供感官刺激服務，觀眾卻為何並沒有同樣全盤接受？也許可從觀眾對「觀影」的精神需求中加以討論。

第三節 觀映需求與霹靂布袋戲對於視覺效果的追求

若我們現在點擊霹靂布袋戲的官方 YouTube 頻道，可以發現影片約分為三類：「新劇預告」、「好戲再安可」、「精彩片段」。其中「好戲再安可」一般是抽取過去劇集某段劇情，「精彩片段」則是抽取現檔劇集的某段劇情。從行銷角度來看，這是維持社群活躍度及黏著度的常見操作，而我們也不難發現他們選取的片段多是武戲。可見他們認為武戲對觀眾而言會比文戲更加吸引人，上文討

論了武戲呈現操偶、特技、剪接等多方面的技術優勢，但這些內容對觀眾而言是否真的具有長久的意義與吸引力？

對「傳統」布袋戲觀眾而言，他們對布袋戲的期望應是莊重的、保守的、宏揚忠孝節義古典思想的、完全依靠顯示藝人個人技巧的，這也是他們主要評價布袋戲藝術特質的方向。當布袋戲以走向商業掛帥的內台時代，劇團某程度上開始仰仗娛樂效果創造營收，布袋戲的藝術性開始遭受抨擊。

到了霹靂布袋戲時代，他們要養活的再不僅僅是一個劇團，而是一整個集團，他們進一步以強烈視覺衝擊更容易引起激烈的情感反應及注意力，從而激發觀眾的好奇心和觀看欲望，以一種屬於當代的快感吸引觀眾。但視覺衝擊力會在重復的觀看中減退，也形成他們不斷追求更強大的技術視覺效果的循環。正因霹靂布袋戲遠離傳統的視覺呈現，傳統布袋戲的藝術特質應是不足以討論他們，甚至於霹靂布袋戲自身希望達到的「電影化」。筆者企圖把霹靂布袋戲放進當代影視媒體的討論框架中，思考霹靂布袋戲的轉變是否有保留藝術價值，或只是用於純粹的商業。

本節將討論布袋戲視覺改革的原因與滿足個人層面欲望的關係：畫面把物質素材及鏡頭表達結合，創造出超越日常、打破某種社會控制的快感。說明影視作品的娛樂機制如何透過逼真的視覺效果滿足觀眾的觀影心理和精神需求，而這種機制與觀眾潛意識的欲望——生的本能、死的本能——的直接關係，也成為霹靂布袋戲重點創造快感的區域。

一、觀眾從影視作品中獲得的快感

與筆者在本章第二節選擇分析武戲而非文戲的原因類似，因為文戲集中在對話，在相同的文字內容下畫面當然也可以有新的演繹方式，但其變化不會如武戲之多、明顯、誇張。

文戲內容與情感表達相對武戲會是更多重堆疊後的抒發。例如在〈黑白郎君／南宮取至天南山殺害半駝廢〉後葉小釵面對恩師半駝廢之死而情感爆發的

一段是霹靂布袋戲著名的〈啞子的哭聲〉。觀眾要共情於葉小釵就首先要知道兩人過去發生的故事，然後靠口白的「聲」渲染整場戲，因此觀眾才能理解葉小釵傷心的原由，也能惋惜半駝廢之死。

武戲相較於文戲則是短時間累積情感並爆發。因為武戲最基本的意義是用暴力分出勝負，暴力的過程是一段生與死的拉扯，破壞肉體的畫面帶來官能刺激同時也對心靈與精神、自我與存在方式造成傷害。同時觀眾對於一方的勝負又有各自的期待，無論結果如何，都能帶來情緒上的刺激。

武戲會比文戲來得刺激、更具娛樂性是因為武戲更多地刺激了詹慶生（2011）所言的享樂性（具情緒性、感官性及即時性）情感。情感／娛樂的強度由三項要素決定：一，與肉體相關的生本能（自我保存、生命延續、性）及死本能（自我毀滅、破壞、暴力）；二，對角色及故事的認同與戲劇性；三，非日常性的影音刺激與視覺。因此我們可以發現即使有些文戲也能滿足以上要素，但其娛樂強度也不會如武戲之高，主要就是出於視覺效果的不足。

影視作品提供的幻想空間讓觀眾可以在其中經歷激烈的情感體驗而無需面對實際的後果，從而滿足觀眾對刺激和冒險的需求。如同「白日夢」，一種根源自無意識的有意識幻想，在清醒狀態中以真實知覺把幻想世界再現，影視作品的能指因此不如夢一樣難解，更合理及合乎社會指標性，也建立不超出個體身體及感官能接受的安全限度內，即一定的世俗倫理及個人主義哲學，否則有機會引來焦慮與拒絕（王志敏譯，2006）。

社會倫理為個體的肉體與感官置入了一套安全閥，用於保護、舒緩或排解將對個體做成危險的情緒與感覺，簡而言之是社會建立的審查機制，它可能只適用於某部分人。黃俊雄電視布袋戲曾因語言讓宰制意識感受到危險而被排除電視之外；黃氏昆仲讓霹靂布袋戲借助錄影帶市場避開這套審查機制，大膽地上演某些被社會視為禁忌的東西；到了線上串流平台，貌似又為霹靂布袋戲帶來了部分限制。

就肉體相關而言，《霹靂異數》未見太多審查機制的介入，也許因為它仍然

保有許多「戲偶」的特質、也許因為畫面未能完全傳遞暴力對肉體的傷害，觀眾不會過份把自己投射於戲偶的身體中而感到危險。但《霹靂英雄戰紀》，《刀說異數》第一集素還真擊殺關足天的追兵時借地上一根折斷的樹幹在近鏡下插穿追兵的太陽穴，血漿從追兵傷口噴湧而出，這一段畫面全完被黑白處理。明明仍舊是戲偶，卻觸發來自個體或社會的限制。

就感官相關而言，以本文第四章第三節（二）中討論〈崎路人與金少爺對風采鈴言語羞辱〉一段戲在《霹靂英雄戰紀》被刪除的原因為例。若重現這一段戲，只會引來現在觀眾的反感與不適，因為對女性的羞辱與性幻想在 30 年後的世代貌似不再合乎社會指標，將超出觀眾感官能接受的範圍。但我們也不該忽略這段戲文能出現在《霹靂異數》中的原因。

因為有另一種「快感」建立在道德文化，即規訓上。John Fiske（王曉珏及宋偉杰譯，2001）認為一個文本要成為大眾文化，必須同時包含宰制的力量以及反駁那些宰制力量的機會。大眾文化屬於被支配者的文化，讓大眾在解讀或使用文化商品時會自主地根據個人的階級、性別、種族等因素，產生生產者無法控制的意義及快感，分解文化商品的同質性及一致性，使大眾文化具有活力及創造力。他以遊擊隊比喻與宰制力量鬥爭的大眾，透過躲避與再生產創造抵抗霸權式（把權力施加至他人身上或對自身的規訓）快感的多義性大眾式快感：

…一種是躲避式的快感，它們圍繞着身體，而且在社會的意義上，傾向於引發冒犯與中傷；另一種是生產諸種意義時所帶來的快感，它們圍繞的是社會認同與社會關係，並通過對霸權力量進行符號學意義上的抵抗，而在社會的意義上運作（頁 68）。

躲避式的快感指透過把自我從（社會的）控制中解放，得到狂歡式的快感，這類快感集中在身體的失控、物質感官之上。John Storey（楊竹山、郭勇發

及周輝譯；2006）補充狂歡是一種「荒誕的現實主義」，讓位於社會從屬階級的人們短暫地從官方嚴肅的、死板的、克制的、教條主義規則中解放，反過來向所謂的「高雅文化」作出挑戰，這種旺盛生命力的文化模式至今影響着大眾文化的創作：

它通過將人們的注意力吸引到各種人體功能——交媾、生育、成長以及吃、喝、排泄上來，頌揚了相對於非狂歡時的靜態平衡狀態中人類的生成過程（“未完成的生成過程”）（頁 131-132）。

狂歡節的文化形式通過儀式化的奇觀（對可見之物的誇大、吹捧）、喜劇式的語言作品、及各種類型的粗言俚語對規則作出僭越，從抵制中體驗到自我迷失。生產式的快感指大眾在觀看的過程中發現哪些價值觀與社會相抵牾，對社會差異的承認生產出以不同方式思考與切身相關的可能性。即是說，通過對社會規則的挑戰和違反，可以讓觀眾在短暫的狂歡中解放自我，並且對社會規訓進行反思和抵抗，從而產生多義性和反叛性的快感。

這樣的快感可說明《霹靂異數》中〈崎路人與金少爺對風采鈴言語羞辱〉存在的原因。女性地位在《霹靂異數》出版的年代中也不見得非常低下，它利用性相關議題創造一場心理的暴力，可以通過對性文化的僭越產生對兩性關係的反思。金少爺用字露骨地說明一場以「嫖」為主軸、附以各種獵奇手段的性事，它可以是荒誕、離譜、也可以是某些人對性行為的幻想，它藉以打破性本身禁忌的特質產生躲避式的快感。假裝聽不懂的崎路人以知識分子之態引導金少爺揭露自己的慾望，而另一方是風采鈴面對性話題時失語的女性階層，生產式的快感可源自觀眾對知識分子道貌岸然的反思以及社會中的性別結構。由此可見「快感」並不一定是正向，因為它正在引導大眾反思及抵抗宰制意識在他們腦袋裡植入、並讓他們長久以來視為正確的觀念。

總括而言，影視作品利用視覺、聽覺或情感上的強烈刺激來吸引觀眾，這些刺激不僅僅是娛樂性的。無論是從心理還是文化角度，欲望與快感都涉及符號的意義與解讀，藉此內容激發和滿足觀眾潛意識的情感和心理需求，揭示感官和情感體驗在媒介消費中的核心作用。

要激發潛意識欲望本能和身體的規訓相互作用的内容，最直接的少不免生與死、狂歡之間的「性」與「暴力」，它們可視為潛意識欲望的象徵表現，代表人類內在衝動與外部規範的複雜。這兩項要素在不少社會中在公共和私人領域中受到約束、被視為禁忌、或受到嚴格的規範和道德審視。然而，這種壓抑並不會消失，人們持續借電影、文學和藝術等作品，以隱喻或間接的方式探索和表達這些被壓抑衝動，當然，在某些情況下表達也是直接的，那麼自然又會受到社會和文化的約束。

二、以暴力與性的畫面來挑戰布袋戲的界線

筆者訪問王嘉祥及鄭保品導演之時，問到最讓他們覺得《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》間變化最大、印象最深、更有效呈現新技術有哪些劇情。他們分別指出〈八口山之役〉、〈素還真與風采鈴成親〉及〈花信風赤身舞刀〉三段劇情應用了霹靂布袋戲多年來對戲偶及拍攝方式的改革（私人訪談，2024年3月14日）。這三段戲正好涉及暴力與性在電視布袋戲中的表演，接下來將從藉此說明生死本能與道德文化是如何以「快感」的形式出現在這三段戲中。

（一）暴力、刺激、（反）道德

〈八口山之役〉在《霹靂異數》中講述一頁書為拯救崎路人進入天險「八口山」，反派見一頁書命喪於該地的特殊環境後拍手叫好。此時一名自稱紫錦囊的神秘角色登場，殺害得意洋洋的反派。

《蝶龍下關》同樣講述一頁書為拯救崎路人一闖天險「八口山」，但入山前被一眾反派合作圍堵，注重展示一頁書強大的實力，把前來阻止他復活崎路人

的魔域與天蝶盟聯軍打得落花流水。與本章節上半部描述半駝廢與南宮取之戰，在畫面呈現上，八口山之役的暴力畫面過之而無不及，通過對肉體造成傷害激發觀眾不存在的痛感刺激，繼而轉化成快感體驗，是狂歡式的「受苦的奇觀」。詹慶生（2011）認為痛苦轉化為愉悅的過程是：

表面上看，雖然暴力的觀影體驗首先表現為恐懼、焦慮、震驚等消極和否定性的痛感，但由於電影娛樂活動具有遊戲性和虛擬性，在獲得「自體保存」的安全觀看情境的前提下，痛感刺激可以轉換為快感體驗。通過這種情感的激蕩與鬆馳，本能欲望的力比多能量得以宣洩和釋放。在娛樂激發的各種不同情感當中，恐懼、悲哀、憤怒等消極情感都需經歷這樣一個轉換過程。如康德所言，與直接的快感相比，這是一種間接產生的「消極的愉快」。可以說對暴力內容的觀看所產生的是一種戰慄的快感（頁 223）。

Dave Grossman（霍大譯，2016）研究近代戰爭士兵的心理狀態時發現殺人行為的距離越遠，遊戲性越高；相反，殺人者與被殺者的距離越近，兵器越短，甚至處於徒手狀態時，親密度與性行為相似，加害者不但會抗拒殺人，也會更容易產生心理創傷，因為人對於殺害同類是本能地抗拒的。為了讓士兵克服這種心理狀態，軍方會以強制性觀看暴力影片作為減敏訓練，並以不同的心理暗示減低士兵殺人的負罪感。然而這樣減敏的訓練借「娛樂」之名進入影視作品時，與畫面中受害者的距離、對加害者進行「合理」報復等因素使觀眾對於他人的苦難逐漸無動於衷、寬容、拍手叫好、甚至追求更聳動的畫面。

黃強華表示以前劍光氣功對轟已被觀眾咎病，他們更想看肉搏場面，特別是動作接觸身體及反應的一刻，肌肉與肌肉的衝突（私人訪談，2024年3月15日）。這正是因為暴力施展當下雙方的距離越近、肉體承受的傷害越是被展示，對感官便越具有刺激性。

暴力在電影中逐漸形成一套使用血囊、高速攝影、快速剪接、直接呈現暴

力動作的承受、放大和延長暴力的美學（詹慶生，2011）。可以說，在這一套美學下，觀眾所期望的畫面不一完全是人對環境的大範圍破壞，更多是人對人造成的傷害，藉以獲得「戰慄的快感」。這也許能解釋為何觀眾對於爆破元素不一定有正面態度，爆破效果、戲偶、媒體、與觀眾四者距離的疊加使觀眾看不到真正的「傷害與苦難」。反過來說，爆破效果曾經受歡迎，首先便是過往觀眾受到的減敏訓練不如現時之多，暴力仍有一定的禁忌性；其次，若他們觀看現場表演，減去媒體賦予的距離感及安全性，爆破本身帶來的不可控性、傷害性等感覺便會因此增加而帶來快感。因此觀眾與暴力行為之間（事件發生地點）的距離讓他們回避了暴力原有的罪惡感，打破社會對肉體的傷害、殘缺、死亡的禁忌性，被遊戲化。

〈八口山之役〉的武戲在《霹靂異數》中是被輕輕帶過的一段，應該說，八口山之役主要是讓一頁書金蟬脫殼，化身天劫紫錦囊行事，但亦有展示暴力（承受）的意識。《霹靂異數》第 32 集描述在魔域雙面刀鬼的監視下，一頁書無阻地進入八口山後，遭受天險水波柱及無形火攻擊，烈火焚身前把生命石放入遊魂台復活崎路人，天火餘波焚燬八口山外的樹林。雙面刀鬼正為一頁書之死哈哈大笑時，紫錦囊繞至其身後，預言自己將為其身不正的雙面刀鬼帶來天道的報應。果不其然，紫錦囊雜開後雙面刀鬼被焚燒一頁書的天火波及，用了約 10 秒播放戲偶遭到焚燒、痛苦吟叫並抽搐的畫面（圖 32）。



圖 32 雙面刀鬼被燒死

《蝶龍下關》的〈八口山之役〉中，一頁書被圍攻之際脫下象徵佛者慈悲為懷的袈裟，把魔域與天蝶盟帶來的妖道爆體、砍首，遠景鏡頭表現象徵血肉的紅紙及真正的血漿撒落一地，地上殘軀也被炸得飛起的死亡鏡頭，並保留戲偶臉部受傷／濺到／噴出的血液。對峙燈蝶、阿修羅主宰、等活天羅及花影人時則把近身武打動作分解，原本持劍的燈蝶，劍也被扭斷，各方皆是赤手空拳，因此出現大量戲偶肢體交接的特寫。實際上，有很多動作在真正的打鬥中並不具備功擊性質，顯得十分多餘，例如肢體交接間挽出的劍花／佛珠、飛至半空的轉身、招式躲避時的旋身，這些花拳綉腿卻如同舞蹈，讓打鬥既有一般廝殺的暴力與血腥，又被舞蹈化的動作化解這種殘忍的感覺。如同陳墨（2004）所說，「人們觀看武俠電影的武打，其實只是一種『符號形式』…（頁240）」。

雖是採用單機位拍攝，但以不同角度捕捉同一動作，例如當一頁書捉住燈蝶腳踝，把對方拉到自己身前並當頭一擊（圖 33）；一頁書與花影人對戰時，手上佛珠炸開時，結合特效做出如同子彈穿過人體，血肉橫飛、鮮血橫流的效果，把關鍵動作施力的一下與肢體變化以特寫或慢鏡頭方式面向鏡頭地強調（圖 34）。假設這一幕只用遠景播出，觀眾雖能看到花影人身體被佛珠（像子彈一樣）穿透，可能會因沒有真正地看到「穿透」那一瞬而無法誘發他們對傷害的幻覺與共感。



圖 33 燈蝶對峙一頁書



圖 34 佛珠穿透身體

劇中經常通過「三鏡頭法」呈現傷害關鍵的武力動作。先以客觀鏡頭交待武戲動作開始，接著以主觀鏡頭看到施力者力量爆發的一刻，最後以半主觀鏡頭看到施力的後果。在畫面上保留拳頭、武器（力量）與身體正面接觸的一刻，加強寫實性及對身體的傷害、殘缺。

「三鏡頭法」下的武打場面其實是一套壓縮而非完整的動作，觀眾只是剪接下產生幻覺，而幻覺又因多餘的動作被去除而加快了動作節奏，更顯得有力。當中代表「寫實」的符號可以是畫面上的血、肉、傷痕、武器、招式相關特效，並加入對應的聲音。這些鏡頭序列一般是：

	
<p>客觀鏡頭：花影人出掌 （武器及使用）</p>	<p>花影人的主觀鏡頭：擊中一頁書 （承受）</p>
	
<p>半主觀鏡頭：手穿過一頁書身體，骨 頭斷裂 （後果）</p>	<p>半主觀鏡頭：一頁書身體穿洞，血液 四濺 （後果）</p>

表 21 「三鏡頭法」於〈八口山之役〉的應用

一頁書承受的傷害被大特寫、鮮血飛濺畫面放大，真實武打情景下動作及後果的連貫性並非首要考慮條件。影視作品中暴力更具有的社會性，即把善惡、正邪等道德觀念二分，人物根據他們的性別、階級、種族、年齡、外貌等因素分為代表社會規範、行為偏差或純粹的受害者族群，通過暴力解決社會衝突。這種道德觀念並非建基於法律意義，而是日常倫理流傳下來，民間對於理想社會及人格的實踐（鄭明椿譯，1993；詹慶生，2011）。

代表正義或傾向正義的角色一般都不主張以暴力解決問題，即使從史艷文代表的忍辱時代走到以智取為行事風格的素還真，他們一般並非暴力最先的使用者，更多是自衛式、回應性。然而作為正義的一方，他們總是被壓抑的、輸多贏少、或者自己受到的傷害更大，社會秩序被顛倒。正如素還真被天蝶盟逼

到不得不開殺時，暴力成為他最後的選擇，好似回應觀眾對普遍秩序的想像。但一頁書很快便以運勢為藉口，用三掌為賭注限制他的行為，因為素還真暴力下的受害者是「沒有名字」、技不如人、布袋戲中弱勢的一方。社會道德並不允許素還真（英雄）成為一個用武力解決所有問題，甚至一個濫殺的人，他必須回歸理性——啟蒙主義下的社會觀。

新舊版本的〈八口山之役〉皆遵從着最基本的善惡對壘原則。《霹靂異數》中紫錦囊細數雙面刀鬼令他厭惡的原因：一，看到火燒樹林卻沒有滅火的意思，沒有公德心；二，雙面刀鬼說話有兩種聲調，具有奸險的雙重人格。雙面刀鬼不但不否認，更認為奸詐才是行走江湖的不二法門，不認為會因此遭受天罰。縱然他從頭到尾都沒有對一頁書產生實質上的威脅，但他作為魔域使者（種族）、缺乏公德心，以及心理異常，使他被打上了「惡」、遠離常人的標籤。因此對於他的「惡」，紫錦囊選擇用導致一頁書身死的方式懲罰他——烈火焚身，宛同來自被他取笑的一頁書的復仇。以牙還牙看似是一種再正常不過的道德動機。

《蝶龍下關》中，觀眾已經觀看了數十集燈蝶及花影人如何逼害素還真、葉小釵等人，想要舉兵入侵苦境、阿修羅主宰殺死想要與初龍共享天倫的万俟焉、等活天羅如同瘋狗一樣無理地追逐南宮取……累積對邪惡、離經背道一方的不滿。一頁書登場時便被賦予好幾種正義的屬性，他是天虎八將的靈心異佛的師父、協助素還真擊退燈蝶⁶、時空之戰中為素還真護航⁷、從黑暗死角取生命石準備救崎路人⁸等。同時他僧人（佛）的身份，讓他擁有神聖、救世主的象徵（林順富，2012）。因此他使用暴力不但是為一直隱忍的正道眾人作出反擊，也是作為在法制缺失的故事背景中正義的仲裁者，讓非法的私刑合法化。但僧人開殺是否完全合乎道德？一頁書暴力的性質是否違背僧人的形象？使用暴力是

⁶ 《蝶龍》第 1 集

⁷ 《蝶龍》第 10 集

⁸ 《蝶龍下關》第 6 集

否必需道德背書？這是一頁書此角色的矛盾點，也是他魅力的所在。

如同風采鈴問過的，是否與素還真一派作對的人皆是邪惡之徒？若所謂的「正派」的行動建基於「天道」，那麼他們與天蝶盟、魔域之間便是社會權力分配的隱喻——集體利益與個人利益衝突的具體表現。宛如秩序執行者的一頁書，面對一場不公平（一對多）的武力競賽，觀眾可以看到宰制力量（代表正義的一方最終勝出）成功的表現，也可以把一頁書受的傷理解為社會規範的反轉，看到劣勢（被視為不道德的反派）對宰制力量的反抗。一頁書沒有完全地戰勝反派們的圍攻，他的肉身仍是亡於八口山內，反派們在一定程度上達到他們的目的，獲得渴望的利益。特別當性別、階級、種族、年齡、外貌等分辨英雄與惡人（特別是體態魅力）的界線越來越模糊，觀眾如何看待他們的社會代表？惡人在基本上在最後一役前贏得大部份戰役，擁有象徵成功的地位、力量、僕役等可以抵銷他們失敗的資產。觀眾解讀善惡、成功失敗等態度的方式是亦選擇性的，成為生產式快感的來源之一。

（二）性、慾、身體

〈素還真與風采鈴成親〉分別出現在《霹靂異數》第 19 集及《刀說異數》第 20 集。兩者要表達的內容主要皆是風采鈴把龍骨聖刀交給素還真，二人並發生性關係。在《霹靂異數》中寶物「龍骨聖刀」最後落入風采鈴手中，本想直接把寶物贈與素還真的風采鈴受反派組織天蝶盟指使，與素還真成親後方便繼續設局陷害。觀眾對「成親」二字的聯想可能是某種結婚儀式，故事比起儀式性的婚宴，卻只需他們行夫妻之實。過程中並沒有任何裸露成分，風采鈴邀請素還真飲下斷交酒後，告知素還真龍骨聖刀在其房內，讓他隨自己進去拿刀後插入一段花信風與冷劍白狐的對話以示時間流逝，鏡頭再回來時已見素還真一邊喊着「罪過」，一邊跑離不夜天，留下風采鈴扶柱憂傷（圖 35）。觀眾通過之後的劇情才知曉當日兩人已發生關係。

《刀說異數》在劇情上豐富了風采鈴的心理活動，合理化並道德化二人不

得不成親洞房的原因。風采鈴先邀請素還真入內更換大紅衣服並一同飲酒，然後解釋自己的出身與天蝶盟的關係，告知激發寶刀之力的道具正在自己身上，若要取下，就必須與他人成親洞房。此時喝下毒酒的二人迷迷糊糊，雙雙倒在床上，一夜之後素還真匆忙離開。素風二人通過以紅色為主的場景設置、紅衣、酒、蠟燭建立對婚宴喜事的印象，讓新婚夜夫妻圓房一事顯得順理成章。

畫面上沒有直接略過圓房過程。先是采用模仿球型關節人形（Ball-jointed doll）創造出全身包膠的人體展示風采鈴的身體，著重在她脫衣的性意味表現，展示女性曼妙的身材及嶄新的操偶技術——不使用布料遮掩如脖子、手肘等關節位（圖 36）。她紅着臉走至素還真前，踮起腳尖環抱並親吻對方，二人雙雙倒在地上，素還真心蕩神怡地眨眼後翻身把風采鈴壓到身下。



圖 35 《霹靂異數》素還真衣衫不整離開不夜天



圖 36 《刀說異數》風采鈴脫衣

詹慶生（2011）認為受審查制度的影響，銀幕一般用三種方式合法地呈現性內容：一，模糊省略與象徵隱喻，營造兩性間曖昧的氣氛讓觀眾聯想後續的性行為；二，轉喻移置與語義雙關，以空間上鄰近的看似不具禁忌性或禁忌性較弱的事物來指代禁忌性內容；三，戀物癖好與偶像崇拜，通過特定的無機物

或人體部位喚起性興奮。

霹靂布袋戲在《霹靂異數》的上一部《霹靂劍魂》上演過一段八面狼姬與通瑤池的性愛戲碼（圖 37），八面狼姬親吻通瑤池後脫下她的肚兜，露出乳房及下陰，八面狼姬上手撫摸並親吻對方的性器官。性器官也展露在《霹靂異數》第 3 集，金少爺得知半駝廢被殺後，掏出自己的陰莖往半駝廢的墓上撒尿（圖 38）。即是以戀物癖好與偶像崇拜，借助性器官模型展現性內容。

早期霹靂布袋戲的性內容是直接通過慾望之物揭露觀眾的戀物癖，因為演出者只是木偶，且在錄影帶市場而非大眾廣播中流通，審核較寬鬆，加上當時的目標觀眾為成年男性，以男性視角為重心，表演因此較為露骨也合理。那為何《霹靂異數》在素還真與風采鈴成親的戲碼中幾乎沒有呈現任何性內容，也沒有營造過多的曖昧氣氛？因為八面狼姬、通瑤池與金少爺在戲中皆為蕩（妖）婦、亂搞男女關係、不道德的象徵，但素還真與風采鈴的角色是文人、正義、純潔的象徵，因此男女未經父母媒妁允許的婚前性行為是禁止的，編導並不想把他們塑造為性對象／符號，生產者與觀眾的慾望幾乎不能透過呈現／暗示二人的性內容達成，即使素還真高喊着「罪過」奪路而出的畫面出現後，房內到底發生什麼事情只能讓觀眾模糊地自由心證。

《霹靂異數》的性內容多由秦假仙與蔭屍人的插科打諢及八面狼姬與金少爺等人以雙關語、笑話、粗言俚語完成，例子可見第四章第三節中葡萄乾、龍眼乾、吐痰的換喻及雙關。John Fiske（王曉珏及宋偉杰譯；2001）認為雙關語是規避社會秩序（霸權）的一種方式，口語文化正在反抗官方用語（文字文化），觀眾從尋找並解讀語言即時的使用方式和應用語境中獲得快感。簡言之，在「露」跟「說」上面，90 年代的霹靂布袋戲呈現了一種十分有趣的現象，「露」是直接的，「說」反而是隱晦的。



圖 37 《霹靂劍魂》八面狼姬脫下通瑤池的衣服



圖 38 《霹靂異數》金少爺的陰莖

在《刀說異數》中，風采鈴把素還真邀進房內，二人儀式性地穿上大紅的新服，在紅紗、紅燭環繞的場景中舉杯，是婚房的轉喻。相比直接裸露，風采鈴內衣隱藏的風光、光潔的皮膚、潮紅的雙頰增加了觀眾與觀看對象的距離，保持慾望的張力。用這一系列的物品及符號作為渴望性愛的身體的轉喻及隱喻，以脫衣一行為作為情慾動力追逐的對象、懸念，但永遠不會到達，因為隱蔽比揭露總能激發更大的慾望（詹慶生，2011）。Christian Metz（王志敏譯，2006）對窺淫癖者的追求作出以下定論：

亢奮的高潮是在短暫的幻覺狀態中被再次發現的對象，它是對象和主體的裂縫性的想象性隱瞞（因而人是”融合”的色彩神話）。看的驅動…因其刺激性作用而有助於高潮，但它只靠對象的形象還不足以產生高潮，因為它尚屬於”預備”階段…假如全部欲望的實質都取決於對其不在對象的無限追求，那麼，帶有某些虐待狂形式的窺淫欲望，就是其距雜原則象徵性地和從空間上引起這種根本裂痕的唯一欲望（頁 316）。

當攝影機視點與觀眾重合的同時也代表了作為偷窺劇中人的第三方視點，讓戀物癖得以介入。攝影機取景及運動皆以界限、遮掩為刺激慾望的原則，鏡頭穿梭在搖曳的紅紗中，紅紗既模糊也遮掩住視線，但紅紗與紅紗中的縫隙允許了偷窺；以搖鏡掃瞄女性身體某些部分（通常是臉以外），像是撫摸一樣，加上特寫讓觀眾有凝視的機會；素還真與風采鈴雙唇在吻上前切換一個二人過肩鏡頭；二人倒臥在地上後鏡頭拉遠並淡出，暗示他們共度一夜。觀眾如同已經看見了，目光又飛快地收回；觀眾想要看到衣物下的行動，攝影機又收回了視線，強硬地終止慾望，從中拉扯觀眾的道德觀念，生產躲避式的快感。

軀體將在凝視中、展示中成為一個以觀眾為導向美麗的客體，再現他們對「身體」的期許，不僅僅女性身體被客體化，男性亦會。〈花信風赤身舞刀〉是《刀說異數》全新的創作，出於《刀說異數》第3集花信風首次登場之時。甚至是《刀說異數》上映前，2018年「霹靂布袋戲藝術科幻特展」中主打場境之一，同樣以全身包膠的人體展示無布遮掩下的操偶技術及花信風男性壯碩的健美身軀。只見花信風在自己漫天風雪的住所中，赤身裸體地運刀，召來衣物穿上後，繼續待奉刀具。這幕戲沒有太多具體內容，更多是用於展示花信風個人魅力，內容雖與性行為或性內容毫無關聯，卻結合了「轉喻移置與語義雙關」及「戀物癖好與偶像崇拜」兩者展示花信風個人魅力。

圖 39 通過鏡像倒影，觀眾先看到雙臂張開舞刀的動作，之後甚至有戲偶凌空跳起的畫面。鄭保品導演誠言，他們參考了世界各地的偶戲並引入至布袋戲的拍攝中，讓布袋戲能做出更多樣的動作，例如日本能劇，嘗試讓兩位操偶師分別控制偶的上半身及下半身，在全景下做出起跳的動作。偶頭與偶身之間無縫接痕跡、雙手舉起等無布料遮掩等問題，不論是否有布袋戲觀看經驗的觀眾，皆自然會對操偶技術有各自的想像，對技巧和設備探秘的慾求出自對影視作品的愛，且借代至戀物癖的物質狀態。



圖 39 《刀說異數》花信風舞刀

另外，圖 40 特別以兩個對準胯下，風吹着薄紗的鏡頭給予洩露的錯覺。也許它不帶有特殊色情目的，但由於被看對象的缺席以及遮掩，它仍舊滿足了觀眾的窺淫癖與戀物癖。慾望之所以能出現在沒有慾望的場景是因為觀眾從胯下與布料的相互關係中幻想到主體（性器官）的存在，從中產生一種源自閹割情結的快感。對男性觀眾而言，他們可以產生一種被壓抑的同性戀式快感；對女性觀眾而言，男性身體與舞台設置及取景中色情化、被展示，成為女性仰慕與慾望的對象。

衣物的多與少不一定會激發對性的幻想。正如 John Fiske（王曉珏及宋偉杰譯，2001）分析摔交為大眾快感來源時，整項運動中包括衣物與身體的展示都屬於狂歡的一部分，更貼近暴力。這一段戲劇提供的性快感更多是通過凝視身體產生的，結合與性器官位置相近的布料及大腿分別作為性器官的雙關語及人體部位，達到色情效果。「凝視」本身反映一種單一性別在社會及文化權力上的優勢及主導地位，而另一種性別在此一視覺下被物化及客體化的現象。觀眾從對戲偶的凝視中得到何種性別角色的解讀，也成為文化快感的一部分。



圖 40 《刀說異數》花信風下半身

社會及自我審查制度下，電視布袋戲已不會直接坦露性器官，也減少雙關式的色情笑話，而通過動作及鏡頭暗示。玲瓏浮凸、昂藏七尺、膚白貌美的身體亦反映當代對兩性身體的審美如何與政治權力結合，通過特寫及慢動作對「完美身體」瘋狂追求，讓作品生產者及觀眾的慾望從想像界進入象徵界。可能是因為布袋戲偶日趨擬人化之時，社會道德、權力及控制也被應在這幅既虛假又真實的身體中。因此它不完全生產 John Fiske 意義下躲避式的快感，它更多地反映主流意識對身體的控制。若《霹靂異數》是直接揭露戀物癖為主，《霹靂英雄戰紀》則把電影中的窺淫癖及戀物癖更緊密地結合。用理性的鏡頭與衣服來遮掩內在非理性的慾望，不過份追求激情場景，而是以性吸引、性意味、色情化為基礎，隱喻色情及性高潮，讓觀者慾望得以升華，逃避社會對「性」的規訓。

暴力與色情畫面在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》中皆不罕見，但兩者提供的快感的程度並不相同。筆者認為從道德文化解讀中產生的快感是傾向文字文本的，當文字文本不變或大眾解讀文字文本的方向不變時，得到的快感的變化也不會太大，因此是生本能與死本能在畫面上的拉扯與解放讓《霹靂英雄戰紀》比《霹靂異數》更刺激且更具娛樂性。

這兩種本能當然也是從文字文本而來，是物質於此發揮作用，讓生本能與死本能以布袋戲之姿更有力地運作。畢竟應該沒多少人會對布娃娃產生性慾，也沒有多少人會認為布娃娃有對自己或另一個布娃娃的身體施加傷害甚至招至死亡威脅的能力。物質讓戲偶更像真人時，觀眾才能更容易相信「它」是畫面的主體，正在跟一個與人類世界有多個相似點的場景組織互動，借用影視作品常見的拍攝手法強調形式性的美感、渲染氣氛。此時觀眾就未必繼續用傳統布袋戲的方式審視霹靂布袋戲，而是將它與流行文化下的影視作品相提並論。

三、擬人／仿真的意義

性與暴力強烈的情緒能帶出擬人與仿真的效果是因為它們潛藏一種深層的心理和文化現象，更有效地反映觀眾對於自我、規範和社會的複雜反應，它們的禁忌性亦將更容易被記住或吸引他人觀看。但戲偶此時使成了一種弔詭的存在，它們臉部與身體「真人化」的改革某程度上為提供性與暴力的快感帶來可行性，但「戲偶」本質上的虛假、非人類的存在又成為創作者與觀眾試探道德、社會規範的存在。

戲劇正在模仿現實，那麼問題是：它通過什麼東西讓觀眾覺得它們在模仿現實，甚至認為它就是真實？是符號當中運作。我們已經討論了霹靂布袋戲通過哪些物質、技術、思維創造真實的幻覺，但從對感官刺激表述的探索又可見這些符號並不如想像中穩定，它有多種解讀方式。

布袋戲相關符號較為穩定的時代可能要追溯回它們初傳入之時。從戲班師徒傳承、演師「唱唸做打」的手段、戲偶的服飾、外表、結構等等皆有不明文的規定，特別當我們同意布袋戲與傳統戲曲的關聯時，暗示布袋戲存有某些自戲曲流入的階級秩序與意識形態，「符號」自身具有權威性。當中東方戲劇抽象的特色進一步奠定符號的地位，因為舞台表演偏向形而上，即使事物的存在、時間、空間等基本概念源於它們的本質，為更方便交換意義，也不得不設計一套流通的程式。

過往不少研究都提及布袋戲作為大眾文化的特質，再次回到 John Fiske 對大眾文化的定義——生產於宰制的力量之中又蘊含反抗宰制的力量，其中一部分便是符號秩序在當中的瓦解、競爭、或者自由性。戲曲程式一定程度上的崩解可從形而下事物被納入表演中看出，舞台演出方方面面地變得更容易感知、更物質的、更具體、更透明的。在這些具體之上，新的虛構亦被創造了，演出從對歷史的模仿走向一個以武俠為根基的虛構世界，展演又容納了現實科技與幻想，產生一套新的布袋戲表演方式。

可以發現，布袋戲改革過程中達到的寫實、真人化與「擬像」的概念十分

相似，從對現實的模擬開始，關於符號意義的流動。法國哲學家 Jean Baudrillard 《象徵交換與死亡》一書中，符號在人類歷史中的演化有三個階段，亦是符號觀念在歷史中的流變（車槿山譯，2009）：

第一、仿造，社會自踏入文藝復興到工業革命，符號不再受固定社會階層、責任、義務所控，符號的意義開始可以被干涉、競爭，因此某些對真實的仿造品出現了，它們與原有的符號沒有任何差異，鏡像一般的直接模仿，藉此冒充、甚至企圖成為某些實際存在的秩序；

第二、生產，工業時期到十九世紀中，由於生產模式改變，符號開始被大規模複製，它與真實不再是相似或仿造的關係，而是根本沒有差別，因為物體是為了複製而創造。符號需要通過再生產，在與其他符號關聯之間創造差異；

第三、模擬，進入後工業時代，在機械複製之中使用更高的科學與通訊技術從複製到試圖創造新的現實，符號的意義不再與現真實之間交往，而是符號之間交往。這種新的現實與原始世界脫節，自行創造了一個獨立的「超現實」世界。

在《擬仿物與擬像》一書中，他更為簡單地說明符號與真實交換的 4 層流變（洪凌譯，1998）：

1. 它是某個壯麗真實的投影。
2. 它遮蓋了壯麗的真實，並異質它的本體。
3. 它讓這個壯麗的真實化為烏有。
4. 它和所謂的真實一點關係都沒有，它是自身最純粹的擬仿物（頁 23）。

「擬像」與「超現實」世界概念在霹靂布袋戲中的應用，最基本是那個已經失落的古代及童話世界，它類似 Jean Baudrillard 對歷史被社會驅逐後進入電影，在電影中被合法化後又被分離的描述（洪凌譯，1998）：

在真實之境，一如在銀幕之域，曾經有歷史存在過；然而，現在已不復存在。如今，那些被給予、回來到我們身上的歷史，正因為它已經從我們身上被取走了，早就和歷史性沒啥關聯。正如同在繪畫上的「新形態」

(neofiguration)，與古典派的寫實形態沒有相涉之處。新形態是對於類似性的某種創新，但是，就在同時，它也是物體被再現出來時的消逝性之證據——超度現實性。如此一來，物體閃現著某種超類似性，就像是近代電影中的歷史，以至於它戲劇性地不再類似任何物體（頁 96）。

在《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的文本及影像中，武俠世界——被權力者放逐之人企圖重新掌握權力打造的政治社會藍圖——讓人逃避現實生活的苦悶。在神話、宗教、民間傳說等多重文化影響下漸漸充滿了超自然和神秘元素，包括故事當中的地理環境、與文化符號相連的門派與江湖規矩、人擁有超凡的武功、以及對英雄與反派個性、道德、行為、命運等規條化與戲劇化。這些虛構的元素有部份是對現實的誇張或隱喻，也可表現人內心及精神的追求。無論原因為何，「真實」都不是被誠懇地呈現，而是被一種充滿想像的姿態扭曲了。可以說，以武俠作為故事載體，從一開始就已經進入符號與真實的第二層流變：「它遮蓋了壯麗的真實，並異質它的本體」。

機械的複制性進入布袋戲後為從視聽滿足上述那些虛構符號作出非常大的貢獻，最明顯便是武俠故事中超現實的元素，「武功」可以是真實存在的動作，但武功的「效果」是虛構的。例如把功力——本身就是虛構的產物——視覺化的展演方式：「氣」、功力以金光巾、燈光、煙霧作等元素混合構成，解讀時會混合如顏色心理學、文化象徵等概念。這類型對功力的「虛構想像」經過傳播、多次再現，成為某種新的現實、某種約定俗成的符號流傳，其實某程度上已經脫離了原有的武俠形象，也是新的視覺風格。更高的科技進入時，與功力相關的符號雖保留部份真實存在的素材，但更多地沿用上一階段的創造的文化符號，並借科技帶來的真實感進一步掩蓋「功力從一開始就不存在」的事實。

武功效果呈現模仿的不一定是現實打鬥技巧，某些效果的運作邏輯甚至只能在影視武俠世界相互運作，再通過不斷的強化形成一套新的視聽語言和美學標準。觀眾接受這種超現實的武功表現作為某種新的「真實」，一套武俠影視作品中運作的符號系統，但不會把它與現實世界的「武功」混為一談。

若是把 Baudrillard 的擬像概念引入影視布袋戲，不僅是武力的呈現，而是這個世界本就是在純粹的擬像中運作，它是一個擁有自己規則的「超現實」世界，畫面所有的寫實與仿真都是用以提高這個故事的可信度。因為觀眾在觀看影視作品時，往往會把影像中的世界與現實世界對比，否則作品將進入意識流的領域，變得晦澀難懂。因此「超現實」世界只是符號系統脫離了現實，不是符號本身脫離了現實。

從對暴力畫面的說明中可見，超現實建立在暴力對身體傷害的模擬。《霹靂異數》的〈八口山之役〉主要運用的主要是人類對「火焰」此一符號的焦慮，例如火焰在文化中與災難的連結、火焰本身的毀滅性、人對燒傷的恐懼，傾向於把現實世界中火焰的意義直接引入故事中。《霹靂異數》中〈黑白郎君殺害半駝廢〉一幕會比其〈八口山之役〉更貼合「超現實」世界概念，但在傷害的符號呈現上與《霹靂英雄戰紀》仍有一段距離。

《蝶龍下關》的〈八口山之役〉涉及的符號較多，圖 37「佛珠穿透身體」的表現突破了生理與物理極限，先是「內力」在相似影視作品中的誇張化，上面已經討論過了；後是「佛珠」擁有了「子彈」的符號意義，包括其致命性、瞬間性、與歷史相關的極端暴力；再者是血液流失及肉體傷害呈現的視覺衝突力。我們無法得知（因為本身就是虛構的現實），或者說我們無法確定人類現實中受到類似傷害時是否會出現相同的情景，但觀眾在影視作品長久的生產中已經接受了這種「超現實」的體驗，同意影像和符號擁有獨立於現實的存在和力量，而這樣的演出可以在一個不同的現實中真實存在。

暴力快感的來源一部份屬於觀眾對掌握身體的投射，「身體」此一符號的重要性也說明戲偶越發貼近人類甚至超越人類的改革方向，即是說除了符號化的

武功，也有符號化的身體。「三鏡頭法」列舉的圖中可見戲偶的骨骼，某程度上這是對戲偶擁有一個完整身體的想像。戲偶的身體器官也是建立在人類器官的模仿中，然而無論是「虛擬的人類」還是「真正的人類」，隱藏在皮膚（衣物）下的器官並非必須顯露在鏡頭中以證明的存在，卻成為霹靂布袋戲實現完整身體的方式。器官實際上是外置的，利用剪接技術產生它「存在」於戲偶身體內的錯覺，而這種「存在」也只在影像中成立。

同時，霹靂布袋戲偶肉體的構成與它們五官變化同樣受審美影響，而這種對美的想像與定義一定程度上是由大眾媒體重覆、傳播、強化而成的觀念。媒體追求的那套「超現實」不再現世界，也不是簡單地拒絕宰制力量決定的意義，而是借不斷地增強它，才讓媒體中的「現實」不是以一種夢幻的姿態進入人類社會，是比真實更為真實。Baudrillard 以真正的足球賽與電視化後的足球賽為例，現場是激動、競爭、挑戰情緒性的；電視是經過角度、重播、閃回等拼貼修飾，它看似藉由速度挑動觀眾，但觀眾是被動且單各地接收這種意義，媒體自身是冷漠的。

回到霹靂布袋戲的案例中，那些美麗之物，它不是與醜陋相對，無論是哪個時期，戲偶與舞台都不是醜陋／簡陋，它反映的是當時期的物質狀況，只是《霹靂英雄時期》對戲偶的美，是一種在美麗之中追求更美麗的狀態。例如偶像臉要求：年輕的臉孔、顯著的臉部輪廓、雙眼皮、高鼻樑、尖下巴、白皙的皮膚等；女性以性感或婀娜多姿為主的體型：纖緻的身形、由相對幼細的腰部和豐滿的胸部及臀部組成的身體曲線；男性以健美壯碩為主的體型：纖細但健壯的體型、清晰的肌肉線條。

風采鈴與花信風裸體形象便是這種美麗邏輯的產物，它其實沒有一個真正公認的參考點，只是一具被肢解後的身體鏡像。身體在媒體科技之下的色情表現，不完全與壓逼或道德對立，而是在色情與身體不再具有神秘色彩時，生與死的本能只在某些特定狀況下運作，運用鏡頭對事件堆積、一個「事件現場」的擬造、科技作為現實人體的延伸，才能再生產「性」的意義。

霹靂布袋戲有此改革正是因為他們進入了大眾媒體的領域，受媒體形成的那套普遍經驗與意識影響，他們影像中使用的符號如同 Baudrillard（車槿山譯，2009）所言，訊息傳播過程中，媒體的規則、機制、鏡頭選擇、編輯、剪接都已經是被檢驗過的「現實」。因此暴力與性的感官刺激／訊息也更多地依靠媒體與科技結合展演（洪凌譯，1998）：

慾望的歡愉（無論是變態與否），總是被某種技術性的機器、被某種比真實更逼近幻魅的物體所冥思著。它總是擬設著一種交織在場景與機械之間的中介操縱——在這裡，慾望的歡愉只是高潮，它和技術性機器的暴力波長相互混淆，而且，被唯一的技術所均質化，被某一個單一物體所總結…（頁 225）。

因此要找出這樣的符號的價值與意義，也必須回到其操演地帶上——影像，即我們本章第二節討論的目的，只有在影視媒體中，那些景別、構圖、攝影機運動、蒙太奇才能夠形成「內容」。但反過來說，當符號意義只在媒體中運作時，它受制於媒體，面臨的問題便是為了應對數量爆炸的資訊，意義正在消滅。筆者無意加以討論 Baudrillard 對意義在傳媒、大眾及社會中「內爆」的議題如何在影視布袋戲中應用，因為它是整體傳播文化的現象而非影視布袋戲獨有的。主要影響是意義在媒體中的消滅，導致觀眾也不知道媒體的作用，才使娛樂性內容充斥著媒體之中。而媒體則運用其特性，轉化真實並不斷「複製」狂歡的、快感的內容，也使感官刺激表現成為霹靂布袋戲的追求。

小結

本章以視覺能指解釋影視語言、符號的多元性及不穩定性，並提出其中一些解讀方式。影視文化因為其科技性而其必然是物質的，「真實性」的呈現與物

質文明掛勾，即是在生產關係上，物質科技提供的資源決定了下一層表現的可能性。受到多層的偶然性影響，霹靂布袋戲在拍攝技術上的改革是經驗累積下的結果，當中傳遞的意識部份受制於經濟系統，例如為使企業可透過明星效應盈利而塑造合乎當代審美的戲偶，並在作品中重點表現其美麗／帥氣等外貌或人格魅力。另一部份的符號是開放的，觀眾可以從中生產屬於自己群體的意義。然而也不能否認，某種現實主義美學限制了作者及觀眾生產多元意義的能力，對美的追求變成了對技術或者說感官上的追求。

第六章 結論

電視布袋戲乃至霹靂布袋戲是台灣社會獨有的文化產物，他們把布袋戲用機械技術武裝起來，讓布袋戲能在讓人眼花瞭亂的娛樂事業市場中分一杯羹。本文通過比較《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的文本與畫面，發現霹靂布袋戲建基於傳統敘事方式，以科技與現代意識探索布袋戲模式、生產、流通、改造的可能性，追求以大眾口味為本的娛樂效果。研究重點歸納如下：

一、傳統敘事方式下兩個主題探索與敘事結構雷同的故事

《霹靂英雄戰紀》首先作為《霹靂異數》的「重制版」，為了讓文本維繫老戲迷的情感與觀看興趣，首先保留作為台柱的正派人物素還真、葉小釵、一頁書「俠」的魅力。他們有為國為民、犧牲小我完成大我的儒家傳統之心，也有至情至性、並非十全十美的一面。這種魅力在《霹靂英雄戰紀》中伸延至反派人物，反派的性質讓他們未必有行俠義理想的概念，卻讓他們更容易表現人性的複雜性，因為他們的行為與內心正體現社會價值觀和自我之間的衝突，進行着一場自我超度修行。

話雖如此，《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》的基本命題仍是圍繞例如英雄主義，道德，以及善與邪之間的鬥爭。多線敘事的方式不變，略為精簡故事，但是讓故事可更具新意的全新事件也沒有脫離人物之間的恩怨情仇、尋寶、比武的過程。只是加快了危機設置和敘事節奏的鋪排，並調整部分文本隱含的價值觀，為社會場景提供評論，使其符合現代觀眾的觀影習慣。

二、運用科技大幅提升視覺效果

《霹靂異數》與《霹靂英雄戰紀》視覺呈現的差異主要體現在戲偶造型、佈景設計、武打效果、燈光運用、剪輯技巧等方面。戲偶造型從擬人化走向真人化，追求更接近真人的外觀和比例；佈景設計除了立體仿真，亦利用攝影機透視、景深等技巧營造空間感，使得場景更加逼真；武打效果從抽象化走向寫

實化，使得武打場面更加精彩刺激，也更符合現代觀眾對動作片的期待；燈光運用從單一化走向多樣化，使得畫面更加層次分明，也更能突顯人物的情緒和性格；剪輯更加傾向於快速剪輯，鏡頭切換頻繁，讓武打場面更加緊湊刺激。

戲偶的表現力和畫面的真實感不但顯示製作團隊的協作性質，也揭示觀眾普遍追求更立體、更逼真的視覺效果，因此必須要通過仿真滿足他們尋求刺激的視覺需求。

三、媒體對電視布袋戲商業形式的調整

布袋戲進入內台之時大幅強調商業性及商業價值，布袋戲此時商業及藝術、娛樂及文化的矛盾性逐漸顯現，並在黃俊雄布袋戲被搬上電視後迎來高潮。在 1970 年代的社會背景下，政治力量對電視媒體作出對布袋戲藝術性的干預仍無阻市場與觀眾的追捧。直到布袋戲在 1980 年代回到電視，布袋戲的商業價值被過度壓榨以及政治力量對藝術性追求，電視布袋戲在電視媒體上顯得力不從心。黃氏昆仲此時出走錄影帶市場讓布袋戲可以放膽地以商業及娛樂形態運作霹靂布袋戲。

錄影帶、DVD、串流平台等媒體本身其實不會逼使布袋戲在商業化與藝術性之間二選一，它們更像一個呈現大眾需求的場所，這個場所裡並不缺乏藝術性的存在與需求。藝術性那些嚴肅的、神聖的元素在商業市場中只是被娛樂包裝，它們對作品及觀眾的審美影響仍是存在的。

然而面對一個相比起錄影帶時期龐大更多的娛樂市場格局，霹靂布袋戲的競爭對像就不再是《霹靂異數》時期那樣未受到全球網絡的影響，相對比較地方性或受限於租賃店種類的內容。因此當市場上的影音產品顯示出技術力量如何豐富其表達形式並改變審美規範時，霹靂布袋戲要保持自身企業或布袋戲的活力也必須進入這場技術競賽中。因此《霹靂英雄戰紀》創造的視覺奇觀及快感都比《霹靂異數》更讓人驚嘆、眼花瞭亂，但布袋戲本身的思想與內涵貌似沒有跟上畫面藝術的進步，屬於「布袋戲」的藝術特質得不到與視覺相應的生產活力。

一、研究結論：商業／娛樂與藝術／文化之間的不平衡

本文開首把電影及電視放進廣義的影視藝術上討論，電視布袋戲正處於兩者之間，特別在它進入錄影帶市場後，變成了如內台戲一樣需要購買的、激發娛樂情感的商品。但電視的觀看環境相對電影是不完整的，如同吳貽弓及李亦中（2004）指出電視入侵了家庭及生活，當觀賞行為與家庭事務混淆在一起時，觀眾接收信息時缺乏環境的封閉性及個人的專注力，輕鬆休閒的觀賞心態消弭了藝術原有的神聖感。邱坤良（2007）亦提及觀眾對《雲州大儒俠》的記憶並不一定是它的劇情，而是當時買得起電視的家庭招呼親朋好友來家裡共同「看電視」的集體記憶。因此過往黃俊雄布袋戲受高雅文化口誅筆伐，認為它為迎合世俗而品味低俗甚至影響傳統戲的演出時，也許可以思考電視這個媒介如何改變觀眾的接受語境以及對布袋戲的刻板印象。

媒介影響電視布袋戲敘事方式的同時保持了布袋戲在娛樂市場的生機，然而霹靂布袋戲持續發掘布袋戲商業性之時，布袋戲本身的藝術性，以及可以透過布袋戲傳遞的社會價值觀等的非娛樂元素並未得到娛樂元素的庇護。從《霹靂異數》到《霹靂英雄戰紀》，兩者故事結構是相似的，這並非因為「故事重製」一言能蔽之。黃強華認為其中傳承自內台戲的寫劇模式、是一種仍然適用且該保留的獨特風格，然而面對發行環境的不同，他們更注重製造更大的戲劇張力吸引觀眾（私人訪談，2024年3月15日）。

《霹靂異數》的故事再生產了一個權謀、功利先行的社會神話。然而30年過去了，這個神話在《霹靂英雄戰紀》中幾乎沒有任何變化。所謂更大的戲劇張力除了少幅度調節的故事節奏外貌似更為依賴視覺形式，這的確是一種現代的敘事方式，卻也讓霹靂布袋戲為了與其他影視娛樂產品競爭走上了技術主義的路線。導致《霹靂英雄戰紀》追求、主張的「電影化」受限於其技術上的提升，透過模仿現實世界營造身臨其境的感受，使用影視作品中的符號系統滿足觀眾從一般影視藝術中建立的審美觀。

技術主義趨勢是由演戲人及觀眾雙方建構的。陳龍廷（2007）通過研究金

光戲的形成，發現表演體系的變革與整體台灣社會組成的關係，讓觀眾逐漸追求感官刺激：「傳統戲曲歌詞的語言隔閡之外，民間曲館組織衰微，觀眾越來越缺乏欣賞戲曲音樂的修養（頁 75）」。曾經曲館被淹沒在歷史的洪流中，觀眾對戲曲音樂的修養及審美能力同樣無法追溯；現在的觀眾甚至在失去閱讀長文本的能力與興趣。對此，鄭保品導演與

Neil Postman（蔡承志譯，2016）於其著作中談及社會從印刷品的「闡釋時代」走向「演藝業時代」，媒體帶來的資訊逐漸碎片化、娛樂化、庸俗化，人民公共論述、思辨的能力被剝奪。富娛樂性則是電視的唯一目的，嚴肅的主題在電視中被娛樂化，內容不需要有關聯性、而是以一種斷章取義的形式呈現，它的論述模式沒有想讓觀眾去思考，只是提供表演、印象。智能手機面世後，比電視更小的螢幕提升了攜帶的便利性，卻進一步破壞了觀眾的專注力。黃強華指科技減低觀眾的注意力，他們觀看影片的時間變得零碎，霹靂布袋戲的劇情不得不依靠持續的衝突吸引觀眾往下看，他曾言（葉郎，2022）：

21 世紀網絡世代的戲劇產品更強調快感，說故事和畫面呈現的方式也更直接。以前需要細嚼慢嚥，需要多面向的思考，不會提供唯一答案，不會把觀眾的腦洞塞滿（頁 303）。

對電視布袋戲的審美心理陷入一個尷尬的階段，觀賞過程不再重視理解，而重視領略作品的氛圍，通過高度娛樂性及遊戲性滿足直覺的慾望時，該如何提升觀眾與故事的互動性，在思辯的過程中——Roland Barthes 所言「文本的愉悅」——接收布袋戲的意義及美學價值。蔡琰（2000）指出現世代對「美」的討論已經遠離了哲學的範疇，進入個人主義的「直覺」。換句話說，觀眾並不在乎於深究藝術作品的精神領域，他們注重以當下的感覺及過往的觀影經驗去評定作品內容好看與否，因為缺乏知性的推理、思維及演繹，他們需要簡單明瞭的內容。他引述姚一葦：

戲劇必須是為觀眾製造的，如果觀眾是粗糙的、野蠻的，那麼戲劇也必須是粗糙的、野蠻的；如果觀眾喜愛有趣的事物，那麼就必須避免一切黯淡的情感（頁 220）。

但他亦指出這種論點並不能作為電視劇只注重感性，忽略知性的原因。詹慶生（2011）指出娛樂與藝術之間的差異在於前者以激發觀眾的情感並獲得感官快感為首要條件；後者在不排斥前者的情況下須同時傳達藝術家對社會的關注及思考。

官能刺激從不是布袋戲能延續其生命力的唯一原因。《霹靂異數》之所以引人入勝，是因為部份觀眾通過這門藝術看到 90 年代台灣社會的隱喻，從而引起社會共鳴（陳龍廷，2010）。黃強華亦指「布袋戲不是看武戲的，而是看文戲的。文戲比武戲重要，武戲刺激，是提神的加成。」他認為「電影化」是提供一個給導演成長的空間，讓導演們能夠與電影導演一樣建立一套屬於布袋戲的構圖、視覺、色彩、剪接等風格，並表示現時拍攝用的劇本動作指示與以往相比少了許多，編劇減少對畫面的控制能有效激發導演的思維（私人訪談，2024 年 3 月 15 日）。遺憾本文研究之刻未能獲得兩個版本拍攝用的劇本作比較，只是通過畫面對比，貌似《霹靂英雄戰紀》尚未成功找出及建立屬於布袋戲的拍攝風格，而是幕後工作人員們很努力地在資金與條件的限制嘗試讓電視布袋戲的畫面達到與人戲、電影相同的水平。但這些努力都留在了幕後，它們絕對是布袋戲的「創作」特色，卻不一定能成為一般觀眾的「觀賞」特色。鄭保品導演在訪問中提到不同年代的人對「重製版」的感受：

我覺得…第一個問題會是他們有年齡上的一些區格。那當然也有看過舊異數跟新異數的人，但是通常看新異數的人他不見得會看到舊異數的這個年代的東西……新的拍攝方式是一定有更好的地方。可是現在來講講故事的

方式也是很重要，包括你的內容，尤其是說電影，假設兩個小時好了，你怎麼在兩個小時裡面演一出齣別人看得懂的戲，也讓人感動。我覺得這個也很不容易（私人訪談，2024年3月14日）。

筆者同樣認為「電影化」除了達到更這技術、更「超真實」外，也要通過現代化的包裝提高布袋戲的觀賞性及藝術性，把現實生活普遍焦慮的命題融入英雄故事之中，增加戲劇的批判色彩，讓虛構與現實對話。布袋戲是一種傳統藝術，即使它的呈現手法有變，也無改它藝術的性質。因此演戲人作為藝術家，不應只追求通俗及商業性，嘗試引領觀眾回到人文領域。

二、本文侷限與研究展望

本文討論聽覺能指時較為忽略口頭表演的部分，有兩個原因：第一，筆者並非台語使用者；第二，希望突顯布袋戲中口頭文化先受書寫束縛，文字的重要性又有逐漸被視覺感官刺激取代的趨勢。

John Fiske 與 John Hartley（鄭明椿譯，1993）以吟遊詩人比喻電視，兩者皆是以口頭文化為主，然而西方印刷術建立了一個通過文字累積及傳播知識的系統，會書寫者和口述者逐漸有階級之分，並形成一個以文字文化下作者本位的個人主義思考模式，衍生出寫實主義的寫作風格。這種「寫實主義」並非是「寫實主義風格電影」，而是指它構思了一種觀看社會的「唯一」且「正確」方式。陳龍廷（2006）討論布袋戲的口頭文化時亦提出書寫通常要求遵守一套由標點符號、段落、字形等要素的文法規則，不如口語活潑及自由。而電視則處於口頭文化及文字書之間，從多元歧義的角度看，觀眾依舊有能力從中生產屬於自己的意義。

筆者想提出的觀點是「布袋戲逐漸傾向以視覺為重心」這一點的不可逆轉性。曾經布袋戲演的是活戲，依靠演師的即場發揮，現場觀眾也沒有字幕可看，因此用字必須貼近日常用語。然而國語教育多年的運作下，新一代台語使

用者比率急劇下降，觀眾同時養成了看字幕、以字幕優先的習慣，同為接受國語教育的霹靂布袋戲編劇們也習慣為以華語為中心的書寫方式。如果說曾經黃文擇在配音時也許尚能稍為潤飾丑角等容許口頭文化表現的人物，那麼新一代的配音員，面對以華語為中心書寫的劇本時，有沒有這種能力？當他們要開啟新的市場時，本土觀眾又有沒有聆聽的能力？面對國際市場時，若如一般影視節目的多人配音時，他們又該如何建立屬於自己的優勢及特色以在這個殘酷的娛樂市場分一杯羹？

因此聲音，特別是口白的部份，在本土市場中，「國語式台語」也許不能滿足台語使用者、或希望從霹靂布袋戲中學習台語的觀眾；在開拓新市場上，觀眾已經被訓練得習慣多人配音，對配音要求亦是極高，從《東離劍遊紀》台配與日配影片點擊率的差異中亦可看出。當霹靂布袋戲新世代配音未成熟、新觀眾又沒有欣賞一人口白的審美基礎時，霹靂布袋戲要挽留舊觀眾、吸引新觀眾，也許只有在畫面上作出更多革新一途，因為人與人之間身體語言、社會符號具有約定俗成的普遍性，其差異絕不如語言般巨大。

問題是正如劉得臣（2007）研究訪問中得到對霹靂布袋戲發展前景的疑慮，當技術走到一個極限而劇情沒有新意時，又該怎麼辦？霹靂布袋戲的技術貌似尚未走到極限，但他們的視覺技術似乎正慢慢蠶食「布袋戲」本來的特質。這影響的不單單是本土觀眾對霹靂布袋戲脫離其文化脈絡的質疑，亦是它面對國際市場時，也無辦法創建自己的特色。

筆者不是指霹靂布袋戲應完全堅守「一人口白、雙手撐偶、木頭雕刻」的美學。而是這些美學構成布袋戲的特殊性，若缺乏這些特殊性，市場上有千百種代替品。「霹靂布袋戲畫面可媲美真人電影」，另一種解讀方式可以是霹靂布袋戲成功模仿真人電影，他們的技術對布袋戲本身是一種創新，但對觀眾而言只是模仿，他們沒有必須看霹靂布袋戲的理由。

透過上文的說明，我們可見看到布袋戲從電視到《霹靂異數》年代的成功，是在「一人口白、雙手撐偶、木頭雕刻」的基礎下找到了視覺科技與布袋

戲的結合點，它同時滿足了舊有布袋戲觀眾與未看過布袋戲的一般影視觀眾的需要。到了《霹靂英雄戰紀》年代，我們看到了技術與布袋戲的結合仍舊牢固，新技術與物質文明的變化讓霹靂布袋戲可以挑戰更多視覺上的可能性，看到他們如何用沒有生命的戲偶做出與一般商業電影相似的作品，但「一人口白、雙手撐偶、木頭雕刻」的基礎幾乎蕩然無存。縱然市場上部分觀眾失去了欣賞布袋戲的審美，這亦是布袋戲之所以成為布袋戲的命脈，如果難以延續，那麼我們應該嘗試找出布袋戲新的、不可取代的命脈。

就視覺效果而言，也許文戲會是一個很好的切入點，因為文戲節奏相對緩慢，觀眾焦點會更會落在角色的動作、畫面構圖、色彩運用、燈光設計等地方。拍攝時必須更仔細安排讓每一項畫面出現的物品都帶有自己的語言，結合起來時能進一步帶出戲劇主題、情感氛圍、劇情的張力。這些視覺元素便能讓文戲不僅是敘事的工具，也是一種藝術的呈現，進一步創造影視布袋戲專屬的視覺識別風格。

當然，這會讓每一部影片都需要更長時間去鑽研與拍攝，因此這種想法未必適用於霹靂布袋戲的週播劇系列，國際市場也許是不錯的選擇，《東離劍遊紀》就讓霹靂布袋戲有機會更精確地面對一群國外沒有布袋戲基礎的日本觀眾。霹靂布袋戲可從由日方全權負責的文本中參考單元劇或迷你劇集的編寫方式，如吳明德（2019）所言「以…主流通俗故事包裝一個「微霹靂」的武俠世界，易繁為簡、化重為輕…（頁 305）」。可包含霹靂布袋戲文本本身特色的同時又合乎對布袋戲無認識者的口味，再以布袋戲為畫面，讓觀眾欣賞並產生對布袋戲偶在幕後集體創作下從沒有生命的「戲偶」成為「人」的過程，欣賞布袋戲的價值。

鄭保品導演亦提及《霹靂英雄戰紀》對新觀眾而言，在觀映習慣上仍有一定門檻：

現在講故事的方式可能要改變，因為現在的觀眾觀映的模式在變。現在看

一齣戲假設 40 分鐘，一個系列可能就十幾集。可是我們一直被這麼龐大的一個故事架構給框住。觀眾很難一開始就進入這個故事的內容跟你講的東西。所以我覺得可能觀眾在看這部戲的時候可能會在這些人、事、物的認知上會有比較難進入的狀況……所以我覺得除了我們自己本身技術上要再改變之外，可能說故事的方式要再給觀眾不一樣的一個過程。

筆者回頭思索自己喜歡上布袋戲的過程，最先感嘆的當然是布袋戲偶居然能做出某些事情，每隔一段時間這種驚喜就會反覆出現，但真正留住筆者從一個技術驚喜撐到另一個技術驚喜的永遠是因為劇情，只是面對永恆的劇情，縱然有未知與懸念吸引，也有疲憊之時。當未看的劇集長久累積下來，比起興奮，更多是無力，轉移尋求其他更輕鬆的娛樂方式。連本戲是霹靂布袋戲自活戲繼承的經驗，它無疑是布袋戲商業化之路產生的特色，但在霹靂布袋戲其實也知道觀眾觀映習慣已經有變的情況下又該如何適應市場？第五章開首就言明劇本是「一度文本」，影像成品是「二度文本」，影像內容花樣再多仍是要基於劇本進行，因此維持或是開拓市場最終還是要先回到劇本結構上。

總結來說，本文除了文本外，嘗試從影像方式把布袋戲藝術與影視科技結合，同時從文化經濟的角度分析生產與消費如何互相影響。通過文化分析，了解收看霹靂布袋戲在 90 年代是一種特定的生活、集體經驗，從而建立了一套可讓特定群體、階級、社會共享的價值。到了 2020 年代，這套價值已經不完全適用，那原本屬於布袋戲的精神及特色要如何保存？霹靂布袋戲該做的是找到中間的平衡點。在影像美學上，霹靂布袋戲期望做到的「電影化」不得不說在技術上是成功的，特別是武戲的呈現。那麼「電影化」是否只有強烈的感官刺激一途？觀眾又該如何提升自己的審美能力？故本文亦志在拋磚引玉，為嘗試以影視角度了解霹靂布袋戲，為多元的霹靂布袋戲研究獻上一份心力。