從影音文本到文字文本－霹靂布袋戲跨平台的文本轉換

摘　　要

布袋戲的發展過程中，充滿了跨平台的歷史軌跡，從戲棚到電視到電影，再到 PC 和網路，產生了極大的平台差異性，同時也由於平台的轉換，促使布袋戲一再演化，也造就如今台灣文創的重要指標－霹靂布袋戲。

然而儘管布袋戲的平台一再更迭，但其表現內容卻都不脫聲光影音的呈現，因而布袋戲作為一種「影音文本」的藝術特質並沒有改變。這個現象在霹靂國際多媒體推出了由布袋戲劇情所編寫的布袋戲小說後，開始有了不同，由於小說此一藝術門類，乃是以文字符號為藝術媒介，因此小說是很明顯的「文字文本」。布袋戲原初的「影音文本」與後來的「文字文本」之間在屬性上有極大差異，因此其文本轉換所面臨的問題，便是探討跨文本的一個極好的研究範例。

本研究將針對布袋戲不同文本的差異性作分析，發現即使同具影音成分的其他文本，都無法重現布袋戲「偶戲」的核心元素。這在文字文本的小說中更見其與布袋戲原初文本的距離

此外，當前霹靂布袋戲小說乃是以武俠形式的撰寫角度，進行對於布袋戲的文本轉換，本文認為此舉更與霹靂布袋戲所標榜的「奇幻武俠」有極大落差，必須開創全新的撰寫形式，方能符應霹靂布袋戲「偶戲」與「奇幻」兩大特性。

關鍵字：霹靂，布袋戲，文本，平台

「平台」，是藝術創作及藝術品呈現的媒介或處所。對於觀察或研究台灣布袋戲的發展，平台的探討極具意義，可以說，一部布袋戲的發展史，便是其「平台」轉換的歷史。

早期布袋戲的平台限於「戲棚」，屬於表演者與觀眾面對面的現場平台。後來布袋戲在「電視」上演，原有「即時」與「現場」的平台性質消失不見，轉而越來越倚靠錄製、剪輯、後製作等「非現場」的技術處理。2000 年第一部布袋戲「電影」聖石傳說上映，帶動了霹靂布袋戲嶄新的戲劇呈現手法，正因為平台轉換的緣故。

隨著平台的轉變，布袋戲的構成元素也進行了一場汰換與革命，這使得如今的布袋戲，從戲偶、操演方式、服裝造型、視覺呈現、劇情…無不產生了極大的變異，可見這不僅是平台的更動而已，隨之而來的是相關表演模式的改換。可以說，平台的變置，小則引發技術變革，大則連藝術本身都會產生本質上的變化。這段風起雲湧的歷史，在以「清香白蓮素還真」為主線的霹靂布袋戲身上，可以看到最完整與分明的脈絡。

我們若再從霹靂布袋戲的衍生產品——遊戲來看，則從 1997 年發行【霹靂幽靈箭】的「電腦」單機遊戲，使其平台跨入 PC；2001 年推出【創世霹靂】，已經是「線上」遊戲了； 2014 年上市的【霹靂群雄戰】，則是霹靂遊戲首部「手機」APP 作品。雖然遊戲與布袋戲劇集頗有不同，可是遊戲畢竟有其豐富的敘事成分，尤其角色、情節，更是與布袋戲原劇情息息相關，因此遊戲雖然是布袋戲的副產品，但其作為一種文本的存在，對布袋戲的原初文本不可能沒有任何影響。這一點從日本知名的「無雙系列」重塑或改塑了玩家對於三國歷史的認知，就可見一斑。王峻平(2011)指出，年輕人接觸歷史的管道，已經從歷史著作、歷史小說等文字文本，逐漸轉變為從電視、電影、漫畫、電玩等圖像文本。同一歷史，會由於不同年齡層和社群所接觸到的傳遞媒介或文本有所不同，因而所構成的歷史圖像也有所不同。

2000 年，霹靂與黃玉郎「玉皇朝」漫畫合作，推出【大霹靂】布袋戲漫畫，首度將布袋戲擴展至「漫畫」平台。隔年(2001 年)又接著出品【新大霹靂】，數年後的 2005 年，第三部布袋戲漫畫——【霹靂 2-霹靂狂龍】又問世。雖然這幾部作品都未在漫畫界引發熱潮或掀起旋風，但霹靂布袋戲的「跨平台」之路卻藉此更加完整。

最後，我們必須提及一個相當重要的平台——「文字」。對於任何具備敘事成分的文本而言，除了極少數純以影像、聲音為內容的作品外，文字往往是其最重要的平台。此處所說的「文字」，指的是純文字的文本表現平台，如詩、散文、小說等。霹靂布袋戲自然有其劇本，劇本也屬純文字。然而劇本追根究底是為了演出之用，嚴格說來是一種半成品，不如詩歌散文小說之完整。而若針對敘事成分而論，則「小說」是最能與布袋戲相應的文字平台。

霹靂布袋戲曾依其劇集內容請人撰寫文字作品，發行布袋戲小說：《霹靂眼》、《霹靂至尊》、《霹靂劍魂》、《霹靂異數》共四部。這次平台上的轉換有別於從「戲

棚」到「電視」到「電影」，甚至也有別於到「電腦」、「線上」和「手機」，因為上述平台即使各有不同，但其表現敘事成分的憑藉則無二致，都是以視聽影音為媒介。相較於此，「小說」的媒介則只有文字，必須以抽象的文字符號來兌換出視覺與聽覺的效果，其挑戰性又與布袋戲在各平台上聲光影音的演化有著極不同的技術門檻與理論問題。

本研究便是以霹靂布袋戲從影音文本轉換為小說這種文字文本，其所涉及的理論與技術問題為探討主題。希望從這個具體的範例中可以發掘各類文本在轉換時所會面臨的各種狀況，以及可以採取的適當策略。基於這個目的，因此有必要先針對上述諸多種類的平台進一步加以探究。

一、布袋戲的核心要素

首先，從「戲棚」到「電視」、「電影」，此種平台的轉換，其最基本的差異在於「現場/非現場」。也即是說，布袋戲作為一種戲劇，其「影音」與「偶戲」這兩大構成要素並未因平台的改變而產生本質上的不同。然而當布袋戲轉換至「電腦」、「線上」、「手機」等 3C 平台時，雖然仍屬於「影音」的成分(但與布袋戲所呈現的影音成分不同)，可是「偶戲」的成分被取消，或者說被置換了。「偶戲」的「戲」，指的是「戲劇」，而非 3C 遊戲的「遊戲」，這兩者是極為不同的呈現方式與操作概念（此點與本文探討主題無關，茲不贅言）。更何況在遊戲的平台中，「偶」是付之闕如的！須知，「偶」與遊戲中的「偶角色」差之千里，前者是具體實物，透過操作技術而表現出藝術，後者則是虛擬、平面的圖象，玩家透過遊戲介面操縱之，但這種操縱動作無法讓螢幕上的偶角色表現出如布袋戲般可供賞味的藝術內容。

「漫畫」平台所遭遇的問題與遊戲相當。王竣平(2011)：

> 因為漫畫(comic)、動畫(animation)、遊戲(game)三者之間的關係相當密切，彼此之間相互影響。可能其中一方推出，另外兩方也推出相關產品，所以有愛好者以「ACG」作為三者的總稱。三者所建構起來的領域與文化圈，則以 ACG 領域與 ACG 文化稱之。

漫畫、動畫、遊戲這三者之所以會合稱 ACG，便在於其平台的特質有其類似之處。所以同理，漫畫中所出現的人物也不是「偶」，因而在漫畫中，我們面對、欣賞不到任何關於「布袋戲」的藝術成分。而且漫畫與遊戲相比，連「影音」成分也是不完全的，只有影而無音。

這也是今年（2015 年）霹靂推出第二部布袋戲「偶動漫」：【奇人密碼】引發爭議之處。如前所論述，「動漫」並非「偶戲」，其內容不具備「偶」的要素，因此無法產生「布袋戲」的觀賞內容與藝術成分。雖然「奇人密碼」將「偶」與「動漫」結合，想藉此兼得兩者之優勢，然而除非影片採用「偶戲＋動漫」的方式，也就是說其人物是用「偶」來呈現，動漫只是輔助、特效或背景成分，則影片仍可以視為是布袋戲。若採用的是「偶戲」＋「動漫」，也就是有時人物是用「偶」來呈現、操作，有時人物卻用「動漫」的圖像來呈現，則在「動漫式人

物」的這個部分，便完全不具備布袋戲內容。

何以故？布袋戲採取的是木偶的操作模式（「偶－手」），其火候精純、維妙維肖之便成其所謂的「藝術」，而布袋戲演出之優劣、其藝術等級或相關問題之討論，便以此操作模式為準，這是不可混淆的根本概念。而動畫或漫畫則又是另一種技術呈現，它們以畫或電腦繪畫為其操作模式，並依此定其優劣與藝術價值，而其操作模式（「筆－手－紙」或「數位儀器－軟體－人」）與布袋戲正是南轅北轍，所以其內容中不具備任何布袋戲成分。

【奇人密碼】採取的正是「戲偶」＋「動漫」的方式，在影片最後幾乎以全動漫的方式呈現，以「動漫式人物」代替了木偶，也即以動漫操作模式呈現，造成布袋戲模式被取消。而且「奇人密碼」還以「偶動漫」作為影片的正名，可見製作公司並不以純粹「布袋戲」自居。從上述對平台的討論，也可以清楚論斷，「純動漫」不能具備布袋戲成分。

遊戲的情況也近似前面討論的動漫，因為數位遊戲基本上是以電腦動畫呈現人物，其角色的製作模式已如動畫，再加上遊戲的操作者是玩家，這與布袋戲或動漫又有不同，因為後兩者的閱聽者只是單向式的觀賞，無須、也無從主動式參與或操縱人物或情節，但在遊戲中，玩家不純然只是閱聽，還必須操作，於是在遊戲平台上，操作模式便有了兩層面：一者是製作者，一者是使用者，兩者在遊戲平台上的個別領域從事其操作行為，遊戲才得以進行。

討論至此，則我們便可以進一步確認：「影音」與「偶戲」這兩項布袋戲構成要素中，較之「影音」，「偶戲」是更為根本的核心要素，因為動漫、遊戲等平台皆具備「影音」成分，但並非「偶戲影音」，因此便不具備布袋戲內容。這一點至關重要，在探討布袋戲「跨平台」問題中，若無法確認何為核心、何為附帶或邊陲，則將使得討論陷入諸平台間紛紜不一的特性中，而抓不住一個關鍵的判準以衡量各平台與布袋戲之遠近親疏關係。

如此說來，遊戲、動漫等平台，基本上並不具備布袋戲作為布袋戲的本質性成分，那麼何以它們又稱為「布袋戲遊戲」、「霹靂漫畫」呢？除了其影像成份乃是來自布袋戲，另外一個更重要的因素，乃在於它們與霹靂布袋戲具備了相同的「敘事內容」。上面說過，動漫、遊戲的「影音內容」即使來自布袋戲，但由於其操作模式與布袋戲有異，因此仍不屬於布袋戲的影音內容。但「敘事性」便有所不同，敘事性規範的是劇情，其發展雖然也與布袋戲的操作模式相關（詳下文論述），但比起影音部分，敘事情節較可以抽繹出來置放於不同的平台上。因此同樣的平台上，置放了不同性質的敘事內容，就會產生如「布袋戲遊戲」、「霹靂漫畫」這樣的類型作品。於是我們便涉及到布袋戲作為一種影音文本，與其發行的布袋戲小說所具有的共同性質。

「小說」作為一種平台，其本身乃是純文字符號的呈現方式，即使有些小說會安排「插圖」的成分，但畢竟只是輔助功能，並無法像繪本、漫畫一樣，讓圖像成為作品的主要成分。既然如此，則小說不具備影音成分是明確無疑的。因而在霹靂布袋戲的跨平台發展中，小說可以說是與其原本布袋戲的核心要素最為異

質的平台。而其仍然可以稱之為「布袋戲小說」，便不得不歸因於兩者具備有共同的「敘事內容」了。

這種影音文本與文字文本之間的移置與互換，所在多見，如「哈利波特」、「魔戒」系列。但這之間其實有不少涉及兩種文本與平台的理論問題，恰可作為布袋戲跨平台發展的參考。

二、文本的互通性與同質性

「敘事性」雖然可以作為布袋戲與小說平台的共通內容，但在平台轉換的過程中，影音文本（布袋戲）的閱聽經驗畢竟與文字文本（小說）有所差異。如前所說，這牽涉的是呈現形式的不同。就文字的敘事性與前述「動漫」、「遊戲」等不同，後兩類主要以圖像、聲音等視聽內容「直接」呈現敘事內容，乃是一種「所視即是」、「所聽即是」的呈現方式。舉例言之，劇中人物髮色、服飾、動作等，透過影音呈現給閱聽者，不會有訊息接收上的個別差異。

但小說表現敘事內容則採「間接」方式，必須透過文字符號為中介以傳達敘事內容。於是讀者閱讀文字符號後，必須經過一個將文字符號「重塑」的過程，方能真正呈現所謂的劇情。而這個「重塑」程序，往往容易因個人對文字或影音的掌握與理解，而有詮釋上的彈性，此一彈性，便造成影音文本與文字文本之間無可避免的鴻溝。

跨平台的文本轉換，便必須面對及處理這種內容「重塑」的問題。不少學者研究此一現象時，傾向認為這種文本間的鴻溝並非必然，可以經由創作者技巧與用心而彌平兩者的距離。像簡小雅（2005）在探討《後山日先照》改編為電視劇時，認為鏡頭的調度、光線的設計和音樂的安排等影視元素，營造出和文學藝術相同的質感。在這種情況下，聲光影音是可以和文字符號兩相對話，取得一致的表現效果的。

此外，林俐慈（2009）舉出，部分改編自現代小說的台灣京劇，採用了創新的手法來處理這種文本轉換的問題，如採用無分場結構來表現《阿 Q 正傳》的散文化劇情；用三段折子戲來表現《羅生門》的多重敘事觀點；用史傳式結構來表現《胡雪巖》的跑馬式敘事。其間還利用了許多京劇技巧來呈現小說的文學效果，例如小說對話直接轉為賓白、小說意象用唱辭來烘托營造、以伴唱輔佐敘事視角的變文、以合唱烘托氣氛等。透過這些技巧的使用，文本在轉換時雖然其觀賞的經驗有所差異，但都同樣可以感受到深刻的敘事成分。

以上兩篇論述，前者是藉由影音技術的安排，後者則是透過舞台與劇曲的表現形式作處理，因而在某個程度上，文本與文本之間是可以互通或轉譯的。但林俐慈(2009)同樣也說：

> 小說以敘述體為主，有別於戲曲的代言體，小說時空無限延展，可以細膩的層層深掘角色的內心變化，鋪陳情節起伏，甚至斷裂時空以意識流抽象的情緒、感受、思慮片段，接合為作者欲表達的中心思想。戲曲受限於固定的時空背景，且須透過角色行當展現唱、念、做、打複雜的表演程式，

並且要妥善編寫符合人物特質的賓白與唱辭，注意場與場間的冷熱相劑。是以將小說轉譯為戲曲劇本必須經過一番大工程。

可見得能對話或轉譯是一回事，但是對話或轉譯是否能達到兩個文本都呈現同樣的藝術效果或閱聽經驗，那又是另一回事，前者可以稱之為文本間的「互通性」，後者則是屬於文本間的「同質性」問題。討論文本間的「互通性」，其評斷標準可寬可嚴，畢竟「敘事內容」是否一致或相符，有不少心證的成分，例如上述所舉的，用無分場結構來表現《阿 Q 正傳》的散文化劇情，則「無分場結構」與「散文化劇情」這兩者是否相符或相等，恐怕很難有一定的答案，因此就寬鬆的標準而言，說兩者具有其「互通性」也未必不可。

但若執持的標準嚴格且明確，則文本間的「互通性」便趨近於文本間的「同質性」。例如上文所討論的，即使同具有影音成分，但「動漫人物」的影音內容與木偶的影音內容不同，以致於兩者並不具備文本的「同質性」。若就霹靂布袋戲各平台的比較而論，「電視」與「電影」兩平台的同質性最高，而「小說」則與其他平台的同質性最低，嚴格說來，應該是不具同質性。

「互通性」與「同質性」兩者的區分，對於探討跨平台的文本轉換相當重要。因為所謂的「互通性」，可以寬鬆到各平台之間都具備某程度的互通性。例如「動漫」、「小說」及「布袋戲」屬於封閉性敘事內容的類型，而「遊戲」則是一種開放，或半開放的敘事類型，無論封閉或開放，彼此都可以進行平台的轉換和敘事內容的互通。由此可見「互通性」之常見，也因此，它難以成為討論跨平台問題的重要判準。去除了「互通性」，故本研究在探討文本轉換時的參考指標乃是文本間的「同質性」。

此外，以上兩篇文章所談，都屬於將文字文本轉換為影音文本的案例，在這樣的情況下，乃是由單一媒介轉換為多元媒介。單一媒介（如書籍、圖畫、音樂等）與多元媒介的不同，除了媒介數量多寡之外，最重要的是媒介的呈現方式將因其他媒介的存在或加入而產生變化。當文本的轉換是由單一媒介到多元媒介時，由於媒介的種類增加，以致於可以運用元素（如影音、文字、動畫等）和操作的技術（如攝影、剪接、合成等），因此將使敘事內容的呈現有更多的資藉和更寬廣的空間。

三、文字與影音間的訊息轉換

然而對霹靂布袋戲而言，布袋戲的偶戲表現形式在先，接著才推出布袋戲小說，所以乃是由影音的多元媒介，轉而變為文字的單一媒介。如此則在媒介的數量減少之下，原本較豐富多元的敘事內容如何用單一的文字去呈現，這自然有其理論上的難度。作家羊牧在布袋戲小說《霹靂眼》裏對於將布袋戲改編成小說，認為有以下三個難度：

一、情境的營造，全靠文字的描繪；無法借助布景、燈光甚至電腦動畫或虛擬實境的幫襯。

二、語言的轉化，也是很大的困難。布袋戲情節的推移，人物個性的塑造，

全靠口白和對白的傳達和表現；要把閩南話發音的口語轉化成文字，純真已是不易，要傳神更是難上加難。

三、高潮的帶動，氣氛的醞釀，適當的配樂，是演出時不可或缺的一環。一旦要形諸文字，不論意象的把捉、想像的運用，對作者都將是嚴格的挑戰。（《霹靂眼．序》，P.4）

上述第一、三點所論及的便是多元媒介轉為單一媒介所遭遇到的問題。就文本的性質而言，影音文本對比於文字文本，由於有了視聽感官的輔助，以致於比起文字文本，有更高的「現場化」情形。閱聽者藉著影音媒介之助，很容易便得以進入文本所建構的情境，這是單一媒介的文字文本所比不上的。

第二點涉及布袋戲的口白問題。布袋戲的口白乃在一種藝術的層次，而非僅語音準度的層次上演繹文字的「音」，因而文字在此被以一種藝術品的方式呈現。這類似於電影配音，以影星周星馳為例，其專屬配音員石班瑜在聲音的表現上便膾炙人口，不僅突出角色形象、演繹台詞的情感，其不少配音橋段還成為許多人誦記、模仿的對象。對比於單一媒介的文字文本，它所提供讀者的只能是「閱讀」，雖然因閱讀而來的讀者心中會有一種類似默唸式的「讀者式口白」，但其聲音乃是介於無聲與有聲之間，且音色、音量、抑揚，以及聲音中所含蘊的情感成分，都屬於一種朦朧曖昧的渾沌狀態，與藝術化的口白或配音相去甚遠。

霹靂公司出版的《魅惑的霹靂世界》一書中，對於劇中人物「白衣劍少」的出場，有如下描述：

白衣劍少的造型之美，已經達到令人驚心的地步。特別是他初登場的那幾幕戲：在無邊呼嘯的黑暗之中，兩位花面判官打扮的異端神狂舞開路，分明是地獄來的死神，這死神卻是一身白衣，俊美無倫。不過這裏的白，卻完全不代表希望、光明、純潔，而是黑暗中艷異的反高潮！代表未知世界的奇異魅力與人心的炫惑。用上強烈的對比與反高潮，真是險招中的險招！但這次毫無敗筆，叫人看得驚艷。(P.28)

這一段描寫，把布袋戲作為多元影音媒介的特質完全表露無遺。這必須透過鏡頭、剪接、偶型、服裝、音樂、動作...等諸多細節和元素，方能造就如此的視聽效果和敘事強度。吳明德(2005)曾引用了一段霹靂布袋戲編劇對於劇情拍攝的提示：

「憶秋年、風之痕兩人離石壁有段距離。／憶秋年、風之痕手皆未持劍。／兩人皆以靜態的方式出招，腳不離地，只要有犀利的劍氣發出，不用運功，請音樂不用留太長，聲光請做透明的水波氣形狀，不要有各色的色彩。／（憶秋年先出招）憶秋年單手輕輕一揮，一道劍氣疾速射向石門，請導播設計，這兩人出招時，在視覺上看來是在身未動的情況下，很輕鬆的發出一招，卻有高人的風範，打在石門上之時，沒有留下任何痕跡，此時急轉引靈山內的一片黑暗，劍氣打穿石門，透出一道細細的光。憶秋年的劍氣打中石門時，除了透穿石門，還震下石門上的毒粉。／（換風之痕出招）風之痕緩緩舉起單手，一道劍氣速度比憶秋年還快，穿透石門，同樣石門

外沒有留下痕跡，急接一片黑暗的引靈山之內，風之痕的劍氣同樣穿透石門，且與憶秋年所留的劍痕長度一樣，但更細利狀，請導播帶空氣有流入引靈山狀。」

這一段敘述當世兩大劍術名家「憶秋年」與「風之痕」一同到引靈山比劍的情景。對於霹靂布袋戲的製作而言，先有劇本，再有影片，因此可以說是將文字文本轉換為影音文本。這個案例可以有效說明，文字文本與影音文本之間的落差。像「憶秋年、風之痕手皆未持劍」，這樣的敘事內容以文字呈現出來，導演、聽眾都能理解、接收到完整的訊息，因為這屬於消極的「不存在內容」，也就是兩人手上沒有劍的存在，因此「手上持劍」這樣的敘事內容是不存在的。既然不存在，則在訊息的接收上只要不將「手上持劍」這個敘事內容想像（對讀者）或呈現（對導演）出來即可。

但若「兩人皆以靜態的方式出招」便是一種不完整的訊息，當然就文字的表述而言，每一句都算是個完整句子，只要不明顯違反語言系統之文法規則。但若對比於訊息是否被清楚接受，以及對本研究更重要的，此文字訊息是否可以轉換為相應的影音訊息，即文字與影音是否能對譯成功，則訊息便會有完整與不完整之分了。因此後面便提示：「腳不離地，只要有犀利的劍氣發出」、「這兩人出招時，在視覺上看來是在身未動的情況下，很輕鬆的發出一招」。這兩句作為訊息內容，自然會比前一句清楚，因為所傳達的「身不動」與「劍氣」這兩個敘事內容可以清楚掌握，或者更明確地說，「身不動」與「劍氣」這兩者具有清楚的「可操作性」，可以經由對訊息的把握，將之轉譯為影音內容。

而後面「此時急轉引靈山內的一片黑暗，劍氣打穿石門，透出一道細細的光。憶秋年的劍氣打中石門時，除了透穿石門，還震下石門上的毒粉。」則是對於「劍氣」這項敘事成分所做的補充說明。至於「身不動」之所以不說明，乃因其屬於前面所說的消極「不存在內容」，因此在文本轉譯上無須有太多的影音內容與之對應。風之痕的部分，「與憶秋年所留的劍痕長度一樣，但更細利狀，請導播帶空氣有流入引靈山狀。」，其影音呈現的最後目的，是為了達到「有高人的風範」這樣的效果與印象。如果說前述包括「身不動」與「劍氣」等相關的敘述與提示是屬於積極的「具體存在內容」，這在文字文本與影音文本都是可辨識、可操作的敘事內容；那麼相較之下，「有高人的風範」便是一種「抽象表徵內容」，它本身比「具體存在內容」更高一層，它利用了諸多「具體存在內容」來建立這個敘事成分。所以「具體存在內容」是具有操作性的，而「抽象表徵內容」則不具操作性，它純粹靠著「具體存在內容」的操作，建構其自己。

從上面的分析中，可以看出「不存在內容」具有最佳的訊息理解性與轉譯性，不論是文字文本或影音文本，都可以清楚掌握到這種形式的敘事內容。「具體存在內容」由於涉及到文字語意的清晰程度，以及是否具備影音的可操作性，因此由文字文本到影音文本之間，便不一定能相當完整地轉換。至於「抽象表徵內容」的情形又不同，由於文字符號本就具有較優越的敘述抽象事物的能力，所以它比起影音文本較能從事抽象表述的敘事內容，如上面「有高人的風範」的例子，對

文字文本而言，一句話便已表述成功，但對影音文本而言，加諸許多視、聽感官等敘事成分，都未必能精準傳達「高人風範」這樣的意念或印象。

以上是針對霹靂布袋戲由文字轉換為影音所出現的狀況與問題，透過實際例子加以討論。端就所舉的這些情狀，也許可以認為這是文字與影音兩文本之間具有「互通性」，但是否兩者具有「同質性」，也就是在文本轉換之間，所傳遞的敘事內容得以完整的對譯？這在本研究的看法是否定的。如前所說，「具體存在內容」的轉換，在文字的部分必須用許多說明、備註的方式，方能傳達給負責影音的工作者，如此則顯然在兩個文本之間有著很大的對譯鴻溝，如上面那段劇情提示。

當然，有人可能反而認為，正因上述劇情提示，恰能證明文字文本是可以轉換為影音文本，許多對於影音文本來說是不明的訊息，可以透過文字的附加敘述或層層說明，達成訊息的成功且完整的轉譯。從這個角度來說，固然有理，但我們必須理解，本研究設定的文字文本乃是「小說」，也就是當我們探討布袋戲的跨平台問題時，乃是著眼於「小說」與霹靂布袋戲這一「偶戲」，兩者之間是否會構成文本轉換的困難。所以即使我們可以藉由許多文字符號的無限次數（一再解說）或各種形式（說明、備註等）來傳達訊息，但這種情形，我們只能認定文字文本和影音文本在「訊息內容」上是可以完整轉換的。但對於小說，以及布袋戲而言，這兩者所要傳遞的並不只是廣泛的「訊息內容」而已，其彼此對譯的乃是上文一再使用的「敘事內容」。

「敘事內容」當然也屬於「訊息內容」，但「敘事內容」是被「敘事性」這個條件所界定，也就是一般文字所傳達的內容可能很廣泛，如感受、公式、說明、事件、情緒、標語，甚至無語意或不完整語意的文字等，這些內容可能以單獨、片斷的方式呈現，也可能數個彼此關聯，無論如何，這可以統稱為「訊息內容」。而小說便有所不同，它可能呈現上述感受、公式…等各種「訊息」，但這些訊息之出現，是為了傳達「敘事內容」，也就是有助於我們一般所謂的「劇情」的。所以若無助於劇情的呈現，或不合於劇情的脈絡，任合訊息應該不可以出現在「小說」這種高度敘事性的文字文本中。

還是以上面劇情提示的那段文字為例，像「**請音樂不用留太長，聲光請做透明的水波氣形狀，不要有各色的色彩**」，以及「**請導播帶空氣有流入引靈山狀**」這樣的訊息是不會、也不能出現在小說中的，因為這兩者並不具有劇情上的「敘事性」。除此之外，提示中「**憶秋年、風之痕兩人離石壁有段距離。／憶秋年、風之痕手皆未持劍。／兩人皆以靜態的方式出招，腳不離地，只要有犀利的劍氣發出，不用運功，請音樂不用留太長，聲光請做透明的水波氣形狀，不要有各色的色彩。**」其訊息呈現的脈絡並不是為小說的劇情而服務，因此即使它的一些文字內容似乎有敘事成分，如「**憶秋年、風之痕兩人離石壁有段距離**」、「**腳不離地，有犀利的劍氣發出**」等，卻仍然不能將之視為小說的情節，因為它是為「影音操作」而服務，是順著操作說明的脈絡而來，非順著「敘事」脈絡而來。

因此我們可以說，如果上述廣泛「訊息內容」是「劇本」（包括如上所引的

提示）所可能的呈現方式，則「劇本」這一文字文本是可能轉換為影音文本的。但若就「敘事內容」的轉換而言，則「小說」這一文字文本，勢無法順利與影音文本作完整的對譯，關鍵在於許多「具體存在內容」的語意清晰度，以及是否具備影音操作性。

上面的論述中，我們討論的一直是將文字轉換成影音。但就本論文而言，從布袋戲的影音，轉換成為文字的小說，這才是探討的主題。而這個順序上的調換，自然地帶出了一個兩文本之間關鍵性的差異——「偶戲」成分。

四、布袋戲小說與布袋戲的差異

布袋戲推出小說，在文本轉換上所會遭遇的問題，一般可能認為與上述由劇本到影片的相同，但其實不然。由單一媒介（劇本）到多元媒介（布袋戲），由於是由文字轉換為影音，因此重點在於如何將文字符號的語意內容化為可操作的影音製作方式，以呈現出原來文字所想傳達的敘事內容。在此，影音的可操作性十分重要。因為文字內容對比於影音呈現，前者乃是符號式的意象，是透過文字符號的閱讀而在腦海呈現的「類影音」，其視、聽等感官成分比起真正的影像與聲音，本來就有不夠鮮明、明確，以及朦朧的情形。

舉金庸小說為例，雖然作者在人物出場，以及故事發展的過程中隨機會提及，但《神雕神侶》中的楊過與小龍女長相如何？在讀者來說，可能就是個很不明確的圖像。對比於劉德華/陳玉蓮版（香港無線 1983 年）、孟飛/潘迎紫版（台灣中視 1984 年）古天樂/李若彤版（香港無線 1995 年）、李銘順/范文芳版（新加坡/新加坡電視 1998 年）、任賢齊/吳倩蓮版（台灣台視 1998 年）、黃曉明/劉亦菲版（中國慈文 2006 年）、陳曉/陳妍希版（中國華夏 2014 年），這些人物的模樣容或不同，但其形相卻是遠比文字形容來得明確。

本文無意討論這兩者（文字的想像空間，以及真人的明確形相）的優劣，以及何者較合乎文學藝術的美學建構。而是以此來論證，由文字轉換為影音時，如何將文字的籠統性或想像的彈性，轉化為明確的影音，乃是文本對譯時最重要的關鍵，本文稱之為「影音的操作性」。所謂「影音的操作性」，指的便是將文字敘述落實為影音元素的流程、技術與可能性。上述所引的劇情提示，便是努力想使文字達到影音順利操作的一種補充說明。

但反向行之，若布袋戲要轉而發行小說，則由影音過渡到文字，其關鍵重點自然不在影音的操作性上。前面說過，「動漫」、「遊戲」與「小說」，它們與布袋戲共同具有的部分在於「敘事性」，尤以小說特別如此，因此一般認為布袋戲小說只要針對布袋戲的故事情節、人物性格，以及動作場景有生動精彩的描寫，就是可算是成功。只是此處所謂的成功，恐怕只限於這乃是一本成功的小說，而非是一本成功的布袋戲小說。

緣於布袋戲乃是一種以影音作為表現形式的藝術品類，因此其所有的敘事內容也是以影音作為呈現的媒介。當其轉換為小說時，理應首重其「影音豐富性」，也就是強調其文字中須儘量將布袋戲裏的影音效果呈現出來，否則這部小部便只

徒留「故事」，缺乏「偶戲」中的「戲」的成分。「故事」與「戲」最大的不同，在於故事是一種較寬泛的情節內涵，所以戲曲、歷史、小說，甚至詩歌中都可以寓含著故事。但是若論到「戲」，那必然得涉及到某一特殊的藝術表現形式，所以「戲」乃是「故事＋藝術表現形式」的組合。布袋戲小說若不願只是一般小說，則強化其「影音豐富性」乃屬必要與必然。

舉例早期霹例人物「金太極」為例，他原來使用的是一把特殊打造、名叫「刀鎖」的奇形兵器，乃是帶鍊的長型鋼刀，發招時鋼刀離手，利用鐵鍊操縱，可飛砍敵人首級、也可利用刀尖的活動卡榫，勾扣敵人兵器。他刀鎖飛斬時總是會大喝一聲，極具聲勢，往往一擊必中，萬夫莫敵。但他後來被囚禁多年，在暗無天日的囚籠中，便以自己內力氣勁，發為刀氣，練出了「凝氣刀鎖飛斬法」。

之所以花費偌大篇幅敘述，是想藉此顯現布袋戲作為影音類型的藝術，許多視、聽感官的細節其實都會左右其演出的優劣。布袋戲在金太極施展「凝氣刀鎖」時乃是以刀形（帶鍊）雷射光影代表其發氣出刀，刀形光影自他掌中飛出，再佐以他慣用的如雷巨喝，再度激起觀眾的激動與興奮。

對比於布袋戲小說《霹靂眼》，其第一次描寫金太極與白骨靈車對陣，竟忘了此時金太極已無刀鎖，而竟「躍上半空，手中刀鎖應聲而出，直取白骨髑髏頭，刀鎖飛砍而過，卻如砍中空氣一般，力道落空」[1]忘記刀鎖已失可以視為疏失，但忘了大喝一聲，這便於金太極的招牌形象有所扞格，這是其文字描寫上的「影音豐富性」有所不足。而小說中，金太極第一次對矮俠恨天高施展「凝氣刀鎖」時，不僅沒有交代「凝氣刀鎖」練成的原因，而且其文字為：

> 話聲未落，金太極已道：「得罪！」刀光隨聲而到，頓時砍斷了矮俠恨天高的雙足！
>
> 「啊！」矮俠慘叫一聲，根本不明白發生何事。金太極勢在必得，因此一出手，就是成名的「凝氣刀鎖飛斬法」，迅速得竟連矮俠也不及防備！[2]

在文字中，布袋戲最膾炙人口的影、音成分俱皆落空，作者連「凝氣刀鎖」的模樣與特殊性都未曾提及，於是這段文字便只具備情節的交代，至於發生的戰鬥中有何精彩、值得觀賞，甚至令人津津樂道的戲劇效果，就全部落空了。

「影音豐富性」作為布袋戲小說與一般小說的重要區隔，除了符應布袋戲作為「偶戲」中「戲」的影音成分，還牽涉到布袋戲最重要的核心成份——「偶」。由「偶」而來的表演藝術，如口白、操演、特效或後製作等，是觀賞布袋戲很重要的娛樂與藝術成分。由於「偶」的緣故，許多真人的普通動作由戲偶模仿或表現出來，便成了賞心悅目的內容。然而對小說而言，只能以真人的角度去描繪其情節、人物與動作。這種「偶」與「真人」的不對等，完全無法呈現在「小說」這個平台之上，這使得布袋戲小說與一般小說無法在本質上有根本性的區隔，即使布袋戲小說在「影音豐富性」下了十足功夫，但這也只能視同此小說極強調文

[1] 詳見《霹靂眼》第一集，P.71。
[2] 同註１，P.73~74。

字的影音渲染力而已。「偶」與「真人」的不對等性在實際上，甚至在理論上無法呈現在小說中，則我們其實可以進一步質疑：「布袋戲小說」是否可能？

張祐慈(2009)在探討霹靂布袋戲的戲偶造型時談到：

由於仿效電視武俠劇的特技風格，霹靂布袋戲中設計出大量以頭帶、衣帶、斗蓬等服裝部件為主的表演模式，共有五種方式：

1. 戰鬥時分利用頭帶、衣帶、斗蓬將武器捲起
2. 利用衣帶擋住敵手的攻擊
3. 利用術法使衣服自己活動，並攻擊敵人
4. 利用衣帶將自己懸吊在空中擺出架式
5. 利用衣帶彈奏樂器

上述五點「偶」一為之，乃是必須經過繁複操演、拍攝、剪接、後製作的特技；但在小說中則極為平常。在「偶」（布袋戲劇集）的世界裏，劇中人物若「戰鬥時分利用頭帶、衣帶、斗蓬將武器捲起」，便是一種戲偶的操演藝術，其動作或劇情可能單調或無足輕重，但卻是觀賞的重點與娛樂的來源；但「小說」是擬「真人」的世界來描寫，所以上述這樣的動作，讀者只會認為這名角很帥，或者功夫很好而已，完全與藝術無關，當然也不會是閱讀上的任何重點。

「偶」與「真人」的不對等性除了造成上述影、音特效的藝術呈現外，「偶」本身也是一種藝術呈現。張祐慈(2009)又提到，當前布袋戲對於木偶精緻度的要求，已達藝術水準，包括：

1. 髮質改進：以真人髮絲代替尼龍絲，使頭髮輕盈、光澤，增加真實感。
2. 髮色、髮型、髮飾變化複雜，做工日趨精美。
3. 臉部裝飾性增加，有圖騰、花紋、飾品等，美化戲偶。
4. 衣服做工精美，多層次，素材多元，朝真人武俠戲的風格邁進。
5. 大量帶入現實世界的元素，如電玩、動漫及時尚流行。

所以每一尊「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」本身作為閱聽的對象。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。所以小說世界將一切人物都真人化的結果，便使得布袋戲最精髓的「偶」元素被全面取消了。

作為布袋戲最核心要素的「偶戲」，其中「戲」的部分有待加強；「偶」的部分隱而不彰，則「小說」作為布袋戲「跨平台」的一種嘗試，恐怕前途並不樂觀。因此從布袋戲的影音特性，可以得到其與小說極大的差異性。而從布袋戲戲碼的傳承，以及其戲路的發展，則可以看出「小說」與布袋戲這兩個文本的相似性。

五、布袋戲的武俠與劍仙傳統

從布袋戲的歷史發展，可以看出其結構與傳統章回小說的形式極其相像。章

回小說每回（或每章）為一個小單元，受到說書的需求所致，因此在劇情的張弛起伏上有一定的節奏與安排。布袋戲也受到演出「場次」所限，必須對每一次的演出進行結構上的安排，同時每次演出時的節奏掌握，大致也與章回小說中每「回」的結構相似，呈現「緊（高潮）－弛（平緩）－緊（高潮）」這種前後緊張，中間弛緩的基本安排。

此外，霹靂布袋戲除了以「集」作為結構上的小單元，另外更以「檔」作為其大單元，如最早的【霹靂金光】、【霹靂眼】，到目前最新的【創神篇】（下闕）。各「檔」的劇情內容雖有不同，但卻有其結構相似性，那便是呈現一種「危機－解危－危機解除」的節奏。這樣的結構也成為了霹靂布袋戲文本的重要特徵。所以在「單元結構」上，布袋戲與傳統小說不僅有其淵源，同時也具有相似性。

在題材與內涵的表現上，自布袋戲從傳統歷史劇（如三國、水滸、西遊）與民間故事（如白蛇傳、七俠五義）的題材，所謂古冊戲或籠底戲，轉變為金光布袋戲與電視布袋戲之逐漸走向以新編自創的武林、江湖、門派等為主要題材，則布袋戲之劇情內容已經與當時流行之武俠小說有所匯流。劉信成(2014)指出：

> 從其(布袋戲)發展的脈絡觀之，古籍的「章回小說」無非是主演（或編劇者）攝取題材的重要本源，只是在「古冊戲」階段，所採用的主題大多以歷史或神話事件為主，而「劍俠戲」則以武俠事件為導向；乃至「金光戲」階段，亦不難發現還是以其劍俠原有的底蘊，進而藉由主演者個人發揮無限的想像空間，以呈現既豐富、又繽紛多彩的藝術樣式。

從歷史到武俠，從武俠到劍仙，目前霹靂布袋戲的劇情走向主要停留在類似於「劍仙」的小說類別。對於此一趨勢，霹靂國際多媒體自創新詞，稱自己的系列作品為「奇幻武俠」。

對此，我們必須對於「武俠」與「劍仙」這兩種小說類型加以說明。劍仙小說歷來常被視為武俠小說的一個支脈，卓富盛名的還珠樓主，其《蜀山》系列在時間、空間與人物、情節等題材與內涵上，不僅與當時作家王度盧（如「鐵騎銀瓶」系列）、朱貞木（如「羅剎夫人」系列、《七殺碑》）、鄧證因（如「鷹爪王」系列）不同，也與後來司馬翎、古龍、金庸、溫瑞安、黃易等大有差別。如果以還珠樓主的作品為劍仙類，其他上述作家的作品為武俠類，則可以說，劍仙與武俠這兩類作品一直處於涇渭分明的狀態。

陳龍廷(2007)對劍仙類的界定：

> 劍俠戲相當重要的情節都圍繞著舞台上出現的法寶或寶劍，而且都是具有靈性，會自動飛出斬殺妖精的法寶。無論是「錦飛劍」、「白蓮劍」、「陰陽太極劍」、「三合明珠劍」，總是配合這種有俠義之士，進行斬魔除妖的戲劇，也就是通稱的「劍俠戲」。(P.141)

這種超乎常人的法術、法寶，異於自然的壽命、生靈，以及不存在的名山勝境，都是劍仙類戲劇、小說的基本要素。要比較它與武俠的不同，則武俠乃是「體能」誇張化的呈現，其內容或發揮，多少還可以依循著人類機能的原理而去理解。但劍仙戲則是一種「巫術」的想像，近似於人類學中原始部落對於圖騰、禁忌和

神話的雜揉，再加上宗教的包裝，所以它與人類生理、體能無關，乃是一種超自然的靈異。

這種類型的故事自唐傳奇中的〈聶隱娘〉、〈紅線〉便有佳作，後來《封神演義》、《西遊記》更系統化地建構一個完整的劍仙世界。若從文學發展的歷程來看，嚴格意義的武俠類型作品（指的是像《七俠五義》這樣的作品）的出現反倒晚於劍仙類作品。但由於兩者都是對於人力的誇大與想像，所以在作者筆下常會並而用之，甚至混而不分。以還珠樓主的《蜀山劍俠傳》為例，劇情始於李寧和李英瓊父女於明亡後避世於四川，一開始走的乃是武俠路線，具有明確的時、空背景，加上凡人身份的父女身負的也只是世間的武藝。之後內容才一步步走上峨眉劍仙、正邪第三次鬥劍的劍仙風格。平江不肖生的《江湖奇俠傳》也有類似的情形，全書從主角柳遲開始，地點（長沙）與時間（清朝）也都交代清楚，但後來逐漸加入崑崙、崆峒兩派鬥法的情節。

這種由武俠而劍仙的情形，也發生在霹靂布袋戲身上。早期「霹靂門」系列為主的劇情，大多偏屬於武俠風格，那時最重要的角色「荒野金刀獨眼龍」、「刀鎖金太極」，都是用刀高手，一派武林俠客，糾結在門派的恩怨情仇中。即使是後來出現的「黑白郎君」、「網中人」，前者「一氣化九百」氣功宏大，後者「蛻變大法」萬年不死，但也勉強可視為如九陽神功、易筋經般的絕頂武功。一直到霹靂布袋戲當家主角「清香白蓮素還真」出現，時空開始大幅混亂，劍仙的色彩也逐漸明顯，包括素還真一出場便是將近兩百歲的年紀，卻是面如冠玉、星目劍眉的白髮英俊少年；他又可以「一人三化」，同時分出三個化身各自行動；他乘坐的「九霄鐵龍帆」是鐵製的飛行船，可以不畏地心引力而翱翔天際。這些內容在在挑戰了武俠的極限。到了另一位要角「百世經綸一頁書」出場，不僅作為「先覺」系人物，最後更被賦以「梵天」的身份，因他之故，霹靂被引入了「苦、集、滅、道」玄幻的異次元時空。劉志宏(2010)說：

> 霹靂布袋戲的歷史概念便是後現代文化中所提到的「斷裂感：歷史意識的消失」一樣，霹靂的世界是由「苦、集、滅、道」四個時空相互重疊在一起，而時代背景也與歷史分割，時間呈現永遠是「現在」，而劇中的各個人物也不會因歲月而老去。在霹靂人物中，也無主體的存在，主角可以變化成多人，又可以隨意的換身份，單一的主體已死，多重身份的主體卻不斷的衍生。

雖然引文談的是霹靂布袋戲的時空斷裂感與後現代的特質，但我們卻可藉由這種說法來證成，霹靂的劇情走向已經不是「武俠」可以侷限。由武俠鬆綁而來的「劍仙」，提供了更寬闊的想像養分，這使得霹靂布袋戲的劇情發展至今，已不僅止於武俠或劍仙，在其漫長（1988 年 6 月【霹靂金光】開始，至目前的【創神篇】）的故事開展過程中，可謂不斷在吸數中、西、日等不同的題材與元素，如「死亡筆記本」（【霹靂眼】中的黑邪書）、「魔戒－各種族」（【霹靂刀鋒】）「外星－機器人」（【萬里征途】）、「吸血鬼」（【闇城血印】、【末世錄】）、「流行疫病－SARS」（【霹靂九皇座】）等。

由此便可以理解霹靂布袋戲為何以「奇幻武俠」稱呼其作品，除了合「劍仙」（奇幻）與「武俠」二者為一之外，「奇幻」的範疇遠比「劍仙」來得寬廣。而面對劇情越來越遼闊的霹靂布袋戲，哪一種文字敘述的方式才能呈現其精髓？這乃是文本轉換時另一重要的問題。

六、武俠與奇幻武俠的差異

通觀目前已有的四部霹靂布袋小說，其敘述方法偏屬於武俠的風格。也就是說，這是以「武俠」的口吻來述說「劍仙」的故事，甚至以「武俠」的世界觀來拼湊「奇幻」的宇宙。於是處處可見原本精采動人的布袋戲情節被簡化、降格，以致於失色，舉【霹靂異數】中出現的「一葉知秋太黃君」為例，他身屬「魔龍八奇」一份子，頂先天的角色。劇中為烘托他不可一世的高人氣勢，出場時鏗鏘氣派的專屬音樂伴和一陣類似高人吟哦的引吭聲響起，一朵巨型菊花從萬丈深崖之下擎天矗立，其上一人傲然端坐，便是太黃君。這一幕在視覺、聽覺與意想設定，令人印象深刻。

這段在小說《霹靂異數》中是如此：

> 崎路人一愣，只聽得一人朗聲說道：「既已到了叔夜家門，朋友就此折返，何所聞而來？何所見而去？」萬里無雲的天空，金色光芒一閃，一朵大如蒲團的菊花，已緩緩而降，菊花上趺坐之人，背著一柄草繩所緊纏的古劍，一身寬大瀟灑的道袍，在雲煙中隨著微風飛動，飄逸絕塵；手上的麈尾輕搖，雍容大度，就像從畫裡走出來的魏晉名士一般，而太黃君對崎路人所說的那句話，也就是魏晉名人，竹林七賢之一的嵇康的典故。
>
> 嵇康字叔夜，是魏晉時代出名的美男子，書上形容他的風采是：「叔夜之為人也，岩岩若孤松之獨立。其醉也，巍峨若玉山之將崩。」，「龍章鳳姿，天質自然」，以作風狂誕，憤世嫉俗聞名。他的人生觀乃是「非湯武而薄周孔，越名教而任自然」，即使在狂放清玄的魏晉，仍可謂驚世駭俗。他如此大膽的宣言，自有其淑世的理念，在當時，得到了士人相當大的尊敬，而他卻無意作官，隱居山陽，在城外開了鐵匠鋪，替人打鐵從不收錢，若有人以酒代錢付給他，嵇康便高興萬分地呼朋引伴，開懷暢飲。
>
> 魏國的權貴－太傅鍾會，對他景仰萬分，因此，特地「乘肥衣輕，賓從如雲」地造訪他。想不到這樣大的排場，嵇康竟毫不理睬，自顧自地打鐵，對站在一旁的鍾會視若無睹，給了鍾會一個老大難堪。
>
> 鍾會受此羞辱，不發一言地轉身就走。嵇康才開口問：「子何所聞而來！何所見而去？」鍾會一怔之後，也回答：「聞所聞而來，見所見而去。」太黃君說的正是這個典故，可見自詡有嵇康之風。站在原地的崎路人，一見太黃君的翩翩風度，也不禁在心底讚了聲：「好風采！」
>
> 菊花落定，穩穩地定在一條石柱之上，遠遠望去，就有如平地長出了一朵巨大的菊花。原來，沿著絕谷之底所伸出的石柱天成，細如臂腕，卻有擎天之勢，委實是天然造化，鬼斧神工。太黃君穩坐菊心，不動如山。 (第

七章)

小說騁其筆力於嵇康的名士風範，足足有四百餘字，為的就是強調太黃君狂放又瀟灑的風采。但這與原布袋戲的設定有別不說，表現的重心沒有放在太黃君如神仙般的氣勢，才是令人扼腕之處。若分析其寫作方式，則作者用「名士」代替原劇情的「劍仙」，乃是用武俠風格來替換劍仙的奇幻調性。這個情形在下面例子中更加明顯。劇中太黃君以其超逸神功斧鑿一十八塊萬斤巨岩，合成一書，名曰「古今十八種兵器」，這本巨書深廣數十丈，連前去拜訪太黃君的「羅網乾坤崎路人」足踏其上也渾然不知。等到崎路人向太黃君詢問古今兵器時，只見太黃君輕輕撮唇一吹，一口氣霎時吹動漫地塵土，塵消書現，太黃君這才示意崎路人必須翻動巨書方有詢問資格。這一想像天馬行空，浩翰無垠。接著崎路人也大顯神通，逐頁翻開龐然巨書。這一段在小說的文字上是如此描述的：

崎路人定下心神，將真氣彙集在雙掌之中，卻並不即時送出，而是倒吸回去，將真氣遍遊奇經八脈。太黃君不由得「咦」了一聲，出乎意表地望向了崎路人。崎路人全神專注，再將真氣緩緩送出，此時這股氣流比初現雙掌時，更加雄渾廣布，崎路人再緩緩收回，運行體內，額上微微滲出幾點汗珠，顯然漸漸步入緊要關頭。

太黃君見多識廣，已略看出了門道。一般高手翻開巨書的方法，都是氣聚雙掌，用蠻力去硬翻，往往徒勞無功，就算底子硬，固然能打開書，也支撐不到片刻。並不是功夫不到家，而是這種翻書的辦法，其實是事半功倍，用了數十萬斤之力，卻翻不開一頁萬斤之書。理由就在於：巨書岩面積太過寬廣，若是集中功力在一個特定的點，就像以尖錐插取煎成薄面的蛋皮，怎麼用力也無法將之叉起，但是，若以面積寬大的鏟子輕輕一抄，就可以輕易地整片取起。崎路人將內力在體內一再緩和、推化，由點至面，就是想將真氣推成一片綿密的力道，技巧地翻開巨書。太黃君想通此點，不由得對崎路人的智慧武功，另眼相看。崎路人雙掌向空推動，施展最普通的拳腳功夫「目送秋鴻」。一股真氣已不著痕跡地推入第一層巨書，往上一堆，第一頁巨書，輕輕巧巧地分離開第二層巨岩，沙土刷刷落下，揚起滿天黃塵。塵埃落定，第一層之下，果然刻著巨大的擎天神劍形態，刻圖之旁，以文方大的古篆，刻著「擎天神劍」四字。

崎路人一手推送真氣，支撐著第一頁的萬斤巨書，一面定神細看，刻圖的正中央，鑲著細小的黑色之物，在即將暗下來的暮色中，隱隱散發出一股氣勢。這股氣勢並不威風逼人，卻沉若淵嶽，穩若泰山。有這種道之境界的劍，除了擎天神劍之外，不會是其它的了。太黃君道：「好本事，崎路人，果然是非常之人！」崎路人右手支持著巨書，左手一揮，擎天神劍已收在手中。…

崎路人…第二掌推出，掀翻第二頁巨書，底下刻著「陰鳳劍、紫凰刀」，這兩把神器，正是刀狂劍癡葉小釵的成名兵刃。刻圖之中，並無刀劍。因為它們在葉小釵的背上，崎路人相信，沒有人有這份能耐，將這對刀劍從

葉小釵手中橫奪。(第七章)

小說中的崎路人是「運功」翻書，純是武俠手法。文中還頗費筆墨，努力要解釋其原理，但這恰如葉問運功抬起金字塔，再如何解釋其內力運轉、技巧應用，恐怕也是畫虎不成。還不如「左手一揮，擎天神劍已收在手中」這句來得俐落干脆。在布袋戲中，太黃君是趁著擎天神劍的主人（半駝廢）臨死前神劍脫手，遠在百里外的太黃君揮手打出一團橘色光影，光影飛馳，半空中將擎天神劍收入掌中。這又是一幕令人念念不忘的橋段，但小說既以武俠為基調，便有礙於朝這個方向發展，於是便可惜了霹靂布袋戲許多精采的奇幻場面。

這種玄幻奇詭，透過影音呈現令人目眩神馳的場景，霹靂布袋戲中所在多有，連最早期反派人物「藏鏡人」出場時隱身一面鏡中、葉小釵未現身前隱身於「照世明燈」的燈籠裏，這都已非武俠風格的敘事形式可以容納。就連前引張祐慈(2009)「戰鬥時分利用頭帶、衣帶、斗蓬將武器捲起」，則知名角色「風之痕」平常劍不在身，但打鬥時披風捲起，劍便倏然自披風捲拋而出、「道隱鳳凰鳴」配劍「畫」在他背後捲軸之中，要用時劍便由虛而實，赫然在握。這種「捲而懷之」如孫悟空金箍棒的戲法，觀賞時淋漓暢快，卻與武俠格格不入。

所以雖然布袋戲與傳統小說在單元結構上有其淵源與相似性。但在題材與內涵的表現上，隨著布袋戲劇情成分的開展，武俠成為布袋戲的基礎成分，由這個基礎之上，劍仙慢慢成為霹靂布袋戲的特色。再加上許多中外不同戲劇成分（動漫、電影、時事、流行）的加入，霹靂布袋戲走向一種「奇幻」的戲劇內容。這種內容並不適合以武俠小說的形式來表現，傳統劍仙的風格較為合適。但若真的要呈現霹靂布袋戲特有的影音本質，則必須開創出一種嶄新的寫法，可以更貼近「偶」（布袋戲）與「戲」（影音文本）的新文體，但這目前仍待嘗試。

七、結論：平行對等與主從關係

上述的討論並不涉及布袋戲小說文筆的優劣、改寫的好壞等作品自身的文學表現，只是純粹從兩個文本之間的轉換，以及其敘述風格的走向，分析其所面臨的問題。這一方面的探討在研究文獻裏幾乎闕如，只有網路上一些網友留下的零散評語，如稱讚其文筆精彩、描寫傳神、情節完整等（zeze (迷惘)，2006）。另一網友則說這四部改編小說文筆精湛、流暢精彩。此外並提到由布袋戲改編的小說，一來可以幫助老戲迷重溫劇情，文字和影像的魅力完全不同，令人期待；二來可以幫助有心想看布袋戲的新戲迷了解老劇劇情，加快進入劇情（卻上心頭，2011）。

後者所提出的，布袋戲小說可以「讓新戲迷了解老劇劇情」，或許可以為布袋戲小說的定位有一個比較清楚的方向，那便是將小說視為是劇集的「輔助性文本」，以此幫助了解「原初文本」（布袋戲劇集）之內容，或增加對原初文本的多層次欣賞。

石安伶、李政忠(2012)從「知情閱聽人」的角度，去分析小說改編電影時所產生的「互文性」（intertextuality）和「互媒性」（intermediality）問題。他們提

到當前小說出版社與電影業者出現了相互合作、彼此拉抬的現象，這也導致了文本與媒介形式間的交互改編轉換。文中同時針對美國電影【哈利波特 7：死神的聖物 I & II】、【暮光之城】系列、日本電影【告白】、【挪威的森林】，以及台灣電影【那些年，我們一起追的女孩】、【殺手歐陽盆栽】這七部由小說所改編的電影，所帶給閱聽人的實際感受，包括對電影敘事中「未知」部分的好奇和「已知」部分的再經驗，並從感官、感情、認知三個角度，描述雙重文本（「互媒」或「互文」）所產生的多重互動與愉悅。

如前所說，「文字」（小說）不容易表現布袋戲的影音特質；「動漫」、「遊戲」雖有影音成份，但卻無法呈現「偶」這個布袋戲最核心的元素。因此就霹靂布袋戲跨平台的嘗試中，姑不論其營運績效與利潤所得，就文本轉換的理論與實際狀況言之，布袋戲離開了其原有的平台，是找不到「同質性」的其他平台或文本以供表現，最多只具平台間的「互通性」，那只是一種極鬆泛的關係而已。

所以目前只能跳出這種文本互易、內容原味呈現的角度，用上面網路讀者的簡單需求，把布袋戲原初文本以外的其他文本或平台，視為是一種觀賞布袋戲輔助或額外行為。也就是把原本「平行對等」的文本轉換關係，改成以布袋戲為主、其他文本為輔的「主從」關係，以產生上述「互文」、「互媒」的互動感與愉悅感。而布袋戲多年來跨平台的努力，恰可提供不只雙重文本，甚至多重文本的互動閱聽，這也許是霹靂布袋戲未來要從事的工作——整合這多重文本，使之系統化成為一套完整的「布袋戲泛平台」。

參考文獻

1.王峻平，《三國人物形象的新塑造：從文字文本到電玩文本的討論》，國立暨南大學歷史學系研究所，碩士論文，民國 100 年六月。
2.石安伶，《雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒愉悅經驗》，中正大學電訊傳播研究所，碩士論文，民國 101 年七月。
3.吳明德，《靂霹布袋戲劇本營構初探－以《霹靂異數之龍圖霸業》為例》，台灣布袋戲與傳統文化創意產業研討會論文集，民國 94 年 10 月。
4.林俐慈，《從現代小說改編的台灣京劇研究（1990~2008 年）》，國立台灣師範大學國文研究所，碩士論文，民國 98 年六月。
5.莊博鈞,《霹靂國際多媒體 3D 電影「西遊神書」電影劇照創作　AnOther World》，崑山科技大學視覺傳達設計所，碩士論文，民國 102 年 7 月。
6.張祐慈，《霹靂布袋戲戲偶造型與角色研究》，逢甲大學中國文學系碩士班，碩士論文，民國 98 年 1 月。
7.張軒豪，《本土文化產業的全球化—以霹靂布袋戲為例》，國立交通大學傳播研究所，碩士論文，2005 年 7 月。
8.陳龍廷，《台灣布袋戲發展史》，前衛出版社，2007 年 2 月。
黃強華原作，流雲飛袖撰文，《魅惑的霹靂世界》，霹靂新潮社，2003 年 8 月。
9.劉志宏，《後現代布袋戲特質應用於普普藝術風格平面設計之研究》，國立台灣師範大學設計研究所，碩士論文，民國 99 年 1 月。
10.劉信成，《當代台灣布袋戲「主演」之研究》，國立中央大學中文研究所，博士論文，民國 103 年 6 月。
11.簡小雅，《鄉土小說改編成電視劇之研究－以《後山日先照》為例》。中央大學中國文學研究所，碩士論文，民國 94 年七月。

網路文章

1. 卻上心頭，〈PILI 改編的四部小說〉，2011 年。網址：http://ansfori.pixnet.net/blog/post/4107786-%E3%80%90%E8%AB%96%E3%80%91pili%E6%94%B9%E7%B7%A8%E7%9A%84%E5%9B%9B%E9%83%A8%E5%B0%8F%E8%AA%AA
2.zeze（迷惘），〈霹靂小說整理〉，2006 年。網址：https://www.ptt.cc/man/Palmar_Drama/DDC9/D65D/D682/M.1155631495.A.8AE.html