

# 霹靂布袋戲之表演敘事技巧析論

——以〈太宮斬元別〉為例

吳明德\*

## 摘 要

《霹靂經武紀之梟皇論戰》第 14 集〈悶宮殺〉第 11 場戲，可稱之曰「太宮斬元別」，此場戲只有 4 分 36 秒，卻令觀眾既震撼又迷惑，不得不逆溯重看自兩人初登場及其以後相關共跨 23 集的 55 場戲，才能撥開重重迷霧，釐清元別被太宮所斬的原因。本文即以「太宮斬元別」此一經典情節為例，藉以探析歸納霹靂布袋戲長期以來所運用的表演敘事技巧有：「倒敘與概述—從中間演起，再以倒敘、概述補充交待人物的恩怨情仇與故事脈絡」、「複線與並進—以複式情節線搭配分場並進敘述使劇情競萌互進」、「全知與限知—全知講述與限知展示的靈活搭配」等，因為這些敘事技巧的使用，得以讓霹靂布袋戲能連演三十年而持久不輟，也使「太宮斬元別」此一故事支線成為經典場面，竟至交口稱譽、好評連篇。

關鍵詞：霹靂、布袋戲、黃強華、太宮斬元別、敘事技巧

---

\*國立彰化師範大學臺灣文學研究所副教授



## 一、前言

長期且固定租看霹靂布袋戲劇集的「鐵粉」若是一路「Follow」看到「霹靂」發行的第五十六部劇集—《霹靂經武紀之梟皇論戰》<sup>1</sup>第 14 集第 11 場末，<sup>2</sup>「棘島玄覺與衡島元別這對如師徒、似父子的長官與下屬來到殺戮碎島南端與火宅佛獄交界處—婆羅塹之般若橋前，當元別情不自禁的走近、仰望衡島先祖之靈所化的橋頭石像並回頭云：『這就是我…我的衡島先祖嗎？我從不敢來到此地，太宮，我…』，隨即一道紅光劃過螢幕且濺血，接著元別頸上一道紅痕，鮮血直流，人緩緩跪倒，臨終前並以內心獨白云：『如果…再有選擇的機會，我依然會追隨在太宮身邊，只是在一開始，我便會奏船琴讓你聽』，接續的畫面是太宮倒持鮮血不斷滴下的利劍走到元別身前」，這一幕一定使戲迷原已被「太宮與元別數度來回婆羅塹、聽思臺之間」搞得已然逐漸不耐且昏慣的觀劇精神狀態，先是大吃一驚、愕然正襟危坐地自問曰：「何為其然也」？繼而不可置信地想倒帶重看一遍！

這一場令人震撼又迷惑的戲，演出時間總計 4 分 36 秒，因為令閱聽者產生「驟觀之而心驚，潛玩之而味永」的審美效應，姑且稱之為〈太宮斬元別〉。<sup>3</sup>若倒帶重看，這一幕在當下應不只令戲迷大吃一驚，而是會受到連續性的驚嚇：第一驚—「元別被一劍封喉」（觀眾看到元別頸上一道紅痕，鮮血直流，人緩緩跪倒）、第二驚—「元別是被誰所殺」（兇手在螢幕畫框外揮劍，觀眾只看到一道紅光劃過螢幕且濺血，此時尚不知兇手是誰）、第三驚「真是太宮殺了元別嗎」（觀眾看到玄覺提劍入鏡走到元別身前、劍尖鮮血不斷滴著；但並未看到他動手揮劍的畫面）。直到細細品味此幕最後一句敘述者旁白（OS）：「多年費心，將恩與怨交織得錯綜複雜，如今抽劍，不及說清的一切，了在一劍之下，無聲嚎哭」後，觀眾方不得不發出「嗚呼！其信然矣！」的感嘆，然後進一步在心坎裡發酵、湧現出一股積久不散的沈痛感，這種沈痛感就像《三國演義

<sup>1</sup> 2010 年 11 月 12 日~2011 年 3 月 25 日發行，共 40 集。

<sup>2</sup> 此集共 18 場戲，演出時間計 62 分 8 秒。此場戲安排在第 11 場，於 38 分 17 秒~42 分 53 秒時演出。

<sup>3</sup> 詳細演出劇本請參附錄。感謝「霹靂國際多媒體」黃強華董事長提供原始拍攝劇本。劇本文句下之橫線，為本文作者所加。



》第九十六回「孔明揮淚斬馬謖」那樣，捨不得又不得不斬，至痛難以言宣，只得以「行動」委婉展現，正如敘述者旁白所云：「無章的步伐、不定的方向，幾次回頭，幾次轉向，太宮…太宮，聲聲太宮，究竟要怎樣才能走出這份不捨的迷宮？」因為倒帶仔細重看，我們終能體會太宮不捨、掙扎的內心風暴，竟是以五次看似漫不經心又雲淡風輕在婆羅塹／聽思臺的步履轉向與話題轉移中包藏得不為「外人」（包括元別與觀眾）所知，因此這場戲得到眾多粉絲的共鳴與讚賞，已經成為霹靂的經典場面之一而讓人津津樂道，「拈形而下者，以明形而上」，以具體可觀的外部行動展現幽深抽象的傷慟情懷，可謂高招！

重看《梟皇論戰》第 14 集第 11 場後，雖然能體會出太宮的心很痛，但仍會對如師如父的太宮為何會親自動手斬殺如徒如子的元別，太宮與元別、元別與戢武王之間到底牽連何種恩怨情仇而感到大惑不解！於是我們須再往前倒帶仔細觀看與第 11 場連戲的第 10 場戲，<sup>4</sup>就可約略知悉元別可能是「佛獄細作」企圖行刺戢武王而被論罪；至於要進一步梳理元別為何要「私通火宅佛獄（其實是勾結慈光之塔的無衣師尹），作亂殺戮碎島」、如何布局行刺在祭天臺閉關中的戢武王，這就不得不回溯觀看自兩人初登場及其以後相關共跨 23 集的 55 場戲，<sup>5</sup>才能撥開重重迷霧、釐清元別被太宮所斬的原因，也才得以了解霹靂布袋戲的超卓敘事技巧，讓劇情呈現如「薔薇花開百重葉，楊柳拂地數千條」<sup>6</sup>的繽紛多姿。

## 二、〈太宮斬元別〉的劇情鋪排

棘島玄覺與衡島元別兩人是在《霹靂震寰宇之兵甲龍痕》<sup>7</sup>第 32 集第 12 場伴隨著殺戮碎島之主戢武王而初登場，編撰者是在《霹靂震寰宇之龍戰八荒》<sup>8</sup>第 17 集第 4 場首度加入編劇團隊的申呈山，<sup>9</sup>為何會創造出這兩個角色，申呈山

<sup>4</sup> 第 10 場戲，演出時間為 30 分 58 秒~38 分 16 秒，計 7 分 18 秒，申呈山編撰，與第 11 場連戲，可以了解「太宮何以要斬元別」的直接原由。

<sup>5</sup> 這 55 場戲中，太宮、元別有一起或各別出場的計 16 場。

<sup>6</sup> 出自〔北周〕王褒〈燕歌行〉。

<sup>7</sup> 2010 年 6 月 18 日~10 月 29 日發行。

<sup>8</sup> 2010 年 1 月 29 日~6 月 11 日發行。

<sup>9</sup> 申呈山，女，台中人，於 2009 年 10 月加入霹靂編劇組，創作的角色有「南風不競」（首度創編）



說：

而最原先，我以為戢武王應該很快就會卡入苦境中原的戲份，所以只安排了文武兩位尚論給戢武王當手下，但才安排一場佛獄迎親的戲，馬上就曝露出殺戮碎島很缺乏人才可用的窘境，於是才又再將組織架構多延伸出一階，幾度修正下，大殿上終於出現了戢武王、攝論太宮、伴食尚論、伐命太丞、文武尚論這樣的組合。而角色一出來，勢必就要有相對的戲劇厚度去撐持出角色的骨架，為了呈現出設定裡的衝突，比如為什麼王樹信仰讓殺戮碎島不與外人聯婚，殺戮碎島的民風、特色等等，在戢武王決定迎取寒煙翠之後，將引發的問題。一個反對勢力的存在，才能將衝突彰顯出來，因而有了**衡島元別**。而殺戮碎島的權力制衡方式為神權賦與王權，王權賦與軍權，而軍權不聽命於神權。為了強調王樹殿這個神權代表，而有了延功八代的**攝論太宮**，為了突顯王權賦與軍權這層意思，便有了由戢武王一手提拔出來的**伐命太丞**。<sup>10</sup>

可見棘島玄覺與衡島元別的出現，一是為了充實原先「勢單力薄」之殺戮碎島的氣勢，因為畢竟它是「四魁界」四大勢力之一，比它早出場的另一勢力「火宅佛獄」不只人員眾多且各個驍勇剽悍，<sup>11</sup>為了讓兩境對抗能夠勢均力敵，不得不擴大殺戮碎島的組織規模。<sup>12</sup>二是為讓對抗不致過於單調、衝突更有層次，霹靂擅長製造在外部集團對抗中包孕個別組織的內部衝突，比如「死國」、「集境」除了要侵犯苦境中原而與素還真等正道人士對抗外，死國內部也有阿修羅+夜神對抗天者+地者、集境則有太君治 VS.燁世兵權、苦境更營造百世經綸一頁書與北冽

、「無衣師尹」、「撒手慈悲」、「戢武王／玉辭心」、「殢無傷」等。一見《霹靂月刊》第 192 期(2011 年 8 月)，頁 46-47。

<sup>10</sup> 申呈山：〈編劇漫談·戢武王〉，《霹靂月刊》第 186 期(2011 年 2 月)，頁 34。

<sup>11</sup> 「火宅佛獄」在《兵甲龍痕》第 32 集之前出場人物依序有：百罹刑跡、拂櫻齋主、小免、無執相、黯紀仲裁者、代行者莎莉罕、說服者寒煙翠、小狐、機會者、替代者、咒世主、邪玉明妃太息公、閻妝玷芳姬、白塵子／黑桺君、守護者迦陵、分割者、毀滅者等 17 人。

<sup>12</sup> 最早設定殺戮碎島之君王(按：尚未取名)見《龍戰八荒》第 26 集第 9 場(翁櫻端編)。《兵甲龍痕》第 22 集第 17 場(申呈山編)令島赫赫、什島夷參在婆羅塹援救遭襲之寒煙翠的花轎隊伍。《兵甲龍痕》第 32 集第 12 場(申呈山編)戢武王正式現身，至此整個組織架構才由原先讓命女湘靈、戢武王、令島赫赫、什島夷參等 4 人，再加入棘島玄覺、衡島元別、什島廣誅等 3 人。



鯨濤擊海潮之「天地合·海天決」等「茶壺內的風暴」不時引燃戰火；因此霹靂除了安排殺戮碎島的戢武王要對付火宅佛獄、慈光之塔外，其組織內部另外安插了攝論太宮與伐命太丞「將相不合」、衡島元別銜冤帶仇要刺殺戢武王導致太宮斬元別的支線，呈現「複式衝突」的繁會糾纏，擴充戲劇容量以利情節鋪衍從而製造各式文創商機。

從棘島玄覺與衡島元別初登場到太宮斬元別為止，劇集自《霹靂震寰宇之兵甲龍痕》第 32 集發展到《霹靂經武紀之梟皇論戰》第 14 集，此一階段的主要情節就如《霹靂經武紀之梟皇論戰設定集》所整理—「慈光之塔展驚嘆，殺戮碎島開救贖；詩意天城立神威，火宅佛獄現異數。／梵天魔影，苦境再渡殺劫。白蓮再臨，中原開啟生機。刀狂劍癡，再造頂峰傳說。梟皇論戰，共掌天地八荒。／**死國**最終聖戰。萬妖爐肆虐武林，阿修羅、夜神、天狼星，三魖聯心，與極道先生眾人聯手，一同對抗冥王神威，一場末日之戰，就此展開。／**四魖**恩仇起風雲。素還真與劍子仙跡眾人裡外配合，聯同集境設局，全力抵抗咒世主的侵略行動，對抗火宅佛獄最後的入侵。咒世主亡，火宅佛獄的異數魔王子脫離禁錮，再入武林導致更多變數。／蟄伏已久的**集境**終於有所動作，在燁世兵權、千葉傳奇接連策劃之下，**苦境中原**連番受創，適逢一頁書入魔、素還真陷劫，正道傾危之刻，末世聖傳、雲鼓雷峰接連浮上檯面，在多方佈計與勢力競逐之下，破軍府終告敗亡。／因咒世主的影響，導致百世經綸一頁書入魔，行事風格更為極端，引動佛門之專司制裁佛門中人的組織—雲鼓雷峰入世制裁，引爆雙方衝突。／慈光之塔的驚嘆劍之初、戢武王重重糾葛，牽動**慈光之塔與殺戮碎島**的過往之謎。在無衣師尹精心策劃之下，碎島王權崩解，其後趨身步入中原。同一時間，戢武王率軍入苦境，玄舸穿空破境而來，即將再掀波瀾。」<sup>13</sup>

但顯然重新審視主要由申呈山負責經營編撰的殺戮碎島的這條「太宮斬元別」支線，與當時「**滅境**／佛業雙身、問天敵」、「**集境**／燁世兵權、香獨秀」、「**死國**／天者、地者、夜神、阿修羅」、「**四魖界**／御天五龍、楓岫主人、拂櫻齋主、戢武王、咒世主、劍之初」、「**苦境中原**＋**百韜略城**／素還真、一頁書、葉小釵、擎海潮、鬼谷藏龍、惜夫人、赤子心」等波瀾壯闊的主故事線相比，精彩度不但不顯遜色，在情感的營構上尤見思深而裁密、沈鬱而頓挫，無心插柳的支

<sup>13</sup> 嵐軒：《霹靂經武紀之梟皇論戰設定集》，（臺北：霹靂新潮社，2012年2月），頁4。



線反倒幾乎搶了主線的風采，竟至交口稱譽、好評連篇，真可謂「旁逸斜出，姿態橫生」矣！

綜觀並重新梳理這 55 場戲再輔以參酌之前「刀龍三部曲」（依序為《刀龍傳說》→《龍戰八荒》→《兵甲龍痕》）的劇情後，若依事件發生時間（即故事自然時間，或稱編年時間）之先後順序排列，可以得知衡島元別之所以要行刺殺戮碎島戢武王導致被攝論太宮斬殺的來龍去脈如下：

在苦、集、滅、道四境之外，有一棵巨大之「四魁樹」，四魁樹由下而上依序分布火宅佛獄、殺戮碎島、慈光之塔、詩意天城等四個國度，號稱「四魁界」。其中殺戮碎島由三十七個島組成，每個島都有一棵主樹和眾多副樹，殺戮碎島之人皆從樹生。每一棵樹長到差不多成熟了，就會生出樹瘤，剖開樹瘤，裡面就有新生的小孩，樹瘤每三百年一成形，百代相隔便是父子關係；而在同個時間裡，一株樹偶而會結成二到三個樹瘤，這就形成了兄弟姊妹關係。這三十七個島中，畿島主樹是王樹、衡島是玉珠樹、棘島是重耳樹、什島是弁桑樹。各島主樹所誕之子就是島主，而畿島王樹所誕之子必為男子且成為此國境之王。<sup>14</sup>

殺戮碎島前任之王乃「雅狄王」，誕自畿島王樹。當年因衡島玉珠樹無意間吸收了王樹之氣致王樹凋零，王樹若亡會使王脈斷絕，於是雅狄王命人（包括攝論太宮）砍斷玉珠樹並屠殺衡島人民，再以其鮮血築成般若橋之橋面，用以警惕其他島之人民勿有僭權之念。<sup>15</sup>但衡島元別僥倖未死，在沉睡數百年後被來自慈光之塔的無衣師尹以異術給喚醒，並被無衣師尹取名「元別」，取意「揮別元有，從頭開始」，<sup>16</sup>之後不知何故在什島廣誅下令誅殺時被攝論太宮所救。太宮為彌補屠殺衡島之愧疚，遂用心調教、提拔元別擔任「伴食尚論」之職。但元別對雅狄王屠戮衡島一事一直耿耿於

<sup>14</sup> 所謂「以樹生子」，始見《兵甲龍痕》32集12場。所謂「王樹不誕女體」，始見《梟皇論戰》13集6場。其它只見編劇設定，沒有演述。見同註10，頁30。

<sup>15</sup> 按：只見編劇設定，沒有演述。參《霹靂月刊》第186期(2011年2月)，頁9。

<sup>16</sup> 按：只見編劇設定，沒有演述。申呈山：〈無衣師尹〉，《霹靂月刊》第192期(2011年8月)，頁33。



懷並伺機報復，縱使雅狄王已亡故，而由戢武王繼任為新王，報仇之念未嘗或忘，雖然太宮一再勸導元別放下仇恨，甚至兩次警告<sup>17</sup>不可牽連報復戢武王否則將痛下殺手，但元別仍不為所動。

雅狄王有戢武王、禳命女兩個女兒，均為王樹所生；後來有一次參與四魃武評會時，與慈光之塔無衣師尹之妹即鹿相戀並生有一子（劍之初），但雅狄王因故未能正式迎娶致即鹿含恨而亡，無衣師尹因而無法諒解雅狄王；又因雅狄王雄才大略，武學造詣深不可測，曾蟬聯十一屆四魃武魁，凝畢身所學寫成十一本武典（即兵甲武經），鋒芒畢露，對火宅佛獄與慈光之塔造成莫大威脅，無衣師尹遂聯合火宅佛獄咒世主將雅狄王擒禁於詩意天城之「禁流之獄」終抑鬱身亡，而雅狄王死前則將兵甲武經散入虛空之中。

戢武王的本名叫「槐生淇奧」，因其為王樹所生，王樹全名「槐王樹」，而殺戮碎島唯有王樹所出，是以樹當姓，所以「槐生」就成為戢武王的姓。<sup>18</sup>當天刀笑劍鈍豁命送來雅狄王遺書後，讓戢武王興起暗中查訪雅狄王過往相關謎團，並對火宅佛獄與慈光之塔展開復仇。於是戢武王藉王樹祭典入祭天台閉關三十日期間，化作女兒身—「一卷冰雪玉辭心」進入苦境調查雅狄王與即鹿所生之子—劍之初的身世之密。但玉辭心的一舉一動早被無衣師尹派往苦境的屬下「撒手慈悲」給窺伺監控，雖然一開始無衣師尹和撒手慈悲皆不知玉辭心之真實身份，只知她是戢武王的使者。無衣師尹另外暗中連結元別，由元別率三名黑衣人於薄情館蒙面狙擊玉辭心，玉辭心驚覺四名蒙面黑衣人之為首者使出之奇異掌法乃衡島世族不傳祕招，心知「有人已與外人勾結」；同時，火宅佛獄之魔王子藉「讀思蟲」之引導潛入殺戮碎島王后寢殿擄走寒煙翠。當元別向太宮報告魔王子擄走王后一事，太宮乘機警告元別絕不許有人傷害戢武王與破壞殺戮碎島的平衡，否則能養虎亦能殺虎。

<sup>17</sup> 第一次見《兵甲龍痕》36集17場、第二次見《梟皇論戰》6集7場。

<sup>18</sup> 按：只見編劇設定，沒有演述。見同註10，頁32。



玉辭心的身份一直令無衣師尹起疑，猜測她是戢武王的祕密，遂派出竹影蒙面殺手一探祭天臺欲逼戢武王出關，但被駐守在祭天臺之內的祭天雙姬全數殲滅。後來直到玉辭心施展「兵甲武經—廢之卷」對抗並重傷集境三雄（燁世兵權、千葉傳奇、弑道侯）包圍時，無衣師尹才確定玉辭心即是戢武王，因為「廢之卷」威力萬鈞，只有雅狄王與戢武王能施展，而雅狄王早已亡故。無衣師尹進一步又發現戢武王竟是女兒身，以女為賤（因殺戮碎島之女人無法生育）<sup>19</sup>的殺戮碎島竟長期由女人稱王，遂將此足以摧毀殺戮碎島王權之驚人祕密告知元別，兩人遂合謀先在血閻沉淵排佈阻殺玉辭心回歸殺戮碎島，令戢武王出不了關，同時由元別引介無衣師尹面見王樹殿長老，再揭開戢武王是女子玉辭心的真相。但兩人計謀棋差一著，阻殺玉辭心不成，戢武王在眾人殷盼之際順利出關，遂得以在王樹殿長老、無衣師尹前全身而退。事後，戢武王欲追究其在閉關期間「私通火宅佛獄，作亂殺戮碎島」的細作，並暗示太宮必須論處此人，太宮云「願用一身功勳換得諒情一人」，但戢武王怫然不允，此時元別尚不知兩人談論的細作就是他。太宮別無他法，遂萬般不捨地在婆羅塹般若橋前忍痛揮劍斬殺尚不知被論死的元別。

以上這樣的劇情呈現，如同霹靂這三十多年的表演營構策略，簡而言之，乃走「大處夸誕、小處徵實」的路線，即在荒誕不經的時空背景中鋪演一幕幕感人肺腑的「人情義理」。而在整個「四魃界」的故事架構中，最「金光」、奇幻的是「四魃樹聯繫四個國境」、「殺戮碎島以樹生人、樹瘤生子」這兩處情節設定，令人匪夷所思也感到新鮮有趣，簡直是「思涉鬼神，妙脫蹊徑」，但顯然編劇乃融彙中、西神話冶於一爐而撰就的，如四魃樹的原型即來自北歐神話的宇宙樹，<sup>20</sup>而「以樹生人」則與很多民族口傳植物誕生始祖的神話有關，何星亮的研究提到：

有些民族不僅以植物作為標志和象徵，而且還認為始祖誕生與植物有關。

<sup>19</sup> 殺戮碎島輕賤女人，於《龍戰八荒》32集14場由仲裁者首次提及。而女子不孕之因只見設定，不見演述—「殺戮碎島之人皆從樹生的祕密，其實是王樹根分泌樹液，滲入了水源頭，導致整個殺戮碎島水質產生異變，使得女子不孕，人從樹生，造就了殺戮碎島特有的王樹信仰。」一見同註10，頁35。

<sup>20</sup> 馮作民：《西洋神話全集》，（臺北：星光出版社，1992年2月），頁398。





這類神話又可分為兩類：其一，植物生人或變人。始祖由植物所生或所變，聽起來十分荒誕，但這類神話在不少民族中流傳。…臺灣高山族泰雅人、魯凱人和阿美人有樹木生人神話，排灣人、卑南人和布農人有瓢生人神話。…其二，女子吞食果實或植物而生。此類神話較前一類神話前進了一步。原始人意識到植物生人是不可能的，始祖也和一般人一樣，是由婦女所生，於是便在植物圖騰祖先觀念的基礎上，產生女子吞食果實或植物妊娠而生始祖的神話。<sup>21</sup>

植物能生人，是源自「萬物有靈」、「生命互滲」的原始思維所操控，台灣的賽德克族，就傳說其祖先來自一棵名為「波索康夫尼」的大樹，鄧相陽說：

「賽德克」(Sedeq)族，祖先傳說以中央山脈之白石山(Bunohon)為發祥地，白石山高 3108 公尺，位於霧社東南方。相傳白石山有一棵大樹名「波索康夫尼」(PosoKofuni)，其半面呈木質、半面為岩石，一日樹根之木精化為男女二神，此二神生下子孫，是為賽德克人的祖先。<sup>22</sup>

也因此 1930 年霧社事件中有 290 名賽德克族人抗日不成最後選擇在巨木下自縊殉死，讓靈魂歸向祖靈境界。<sup>23</sup>至於「樹瘤生子」，唐·馮翊《桂苑叢談》則有類似記載：

王梵志(按：約 590-660)，衛州黎陽人也。黎陽城東十五里有王德祖者，當隋之時，家有林檎樹，生癭大如斗。經三年，其癭朽爛，德祖見之，乃撤其皮，遂見一孩兒，抱胎而出，因收養之。至七歲能語，問曰：「誰人育我？」及問姓名，德祖具以實告，因林木而生，曰梵天，後改曰志。我家長育，可姓王也。作詩諷人，甚有義旨，蓋菩薩示化也。<sup>24</sup>

<sup>21</sup> 何星亮：《中國圖騰文化》，(北京：中國社會科學出版社，1996 年 4 月)，頁 286。

<sup>22</sup> 鄧相陽：《霧社事件》，(臺北：玉山社出版公司，2004 年 2 月)，頁 8。

<sup>23</sup> 同上註，頁 85。

<sup>24</sup> [唐]馮翊：《桂苑叢談》，見王雲五主編《叢書集成初編—杜陽雜編及其他一種》(商務印書館，1939 年 12 月)，頁 8。



逐奇尚詭，隨意設幻，一直是霹靂最擅長操作的敘事強項，除了因「金光戲無掠包」可以天馬行空不設限的演出外，也滿足了現代觀眾喜新嗜異的想像需求；但是再怎麼奇幻的劇情，最令人動容的還是人性與人情的挖掘與鋪排，清·李漁曾云：「凡說人情物理者，千古相傳；凡涉荒唐怪異者，當日即朽。…物理易盡，人情難盡」<sup>25</sup>〈太宮斬元別〉最令人感動的，就是太宮與元別兩人之間那段難以割捨的師徒／父子之情，簡直是沈鬱幽邃，令人斟酌不盡！

這跨 23 集共 55 場對非霹靂戲迷而言略嫌曲折複雜的劇情鋪排，若簡要歸納其核心情節就是，「**衡島元別為報當年雅狄王砍斷衡島玉珠樹、屠殺衡島人民的慘事，憤而叛變勾結慈光之塔的無衣師尹要行刺、摧毀戢武王政權，但未能如願，遂被攝論太宮斬殺。**」按理，「戲虎」級資深戲迷若從《霹靂震寰宇之兵甲龍痕》32 集 12 場看到太宮與元別初登場，再一路追著劇集、跟著劇情到《霹靂經武紀之梟皇論戰》14 集 11 場，應可了解為何太宮會斬元別的來龍去脈；但戲迷為何仍被「元別被太宮所殺」這一幕震撼得目瞪口呆而無法接受這個事實呢？這其中有幾個原因：其一、「太宮與元別」這條故事線，在整個「刀龍三部曲」的情節架構中只是一條小支線，故事一開始就不起眼，加上這兩個戲偶的裝扮只屬於「B 咖」級層次，並不搶眼，所以自從他們兩人初登場起就被觀眾「輕視」，不看好也不期待以後會有何驚人發展，因此也就「視而不見、聽而不聞」其中早已鋪排好的關鍵線索；更何況這條故事線橫跨 23 集戲，發片時間長達近三個月，<sup>26</sup>而觀眾每隔一星期才能看到兩集戲，所以編劇鋪好的「喂」早被遺忘殆盡。其二、「太宮斬元別」與前一場（第 10 場）「戢武王智退無衣師尹再暗示太宮殺除細作」的關鍵戲安排在一集戲中的中間時段播出（自 30 分 58 秒至 42 分 53 秒），須知霹靂布袋戲每集大都以「打鬥」、「廝殺」開場，而且通常「拳打腳踢」、「刀光劍影」達 15~20 鐘左右，接著進入大量對話鋪排情節的「文戲」場面，這時觀眾看戲的高亢情緒已逐漸平穩甚至呈現精神渙散不集中的狀況，對第 10 場所鋪之「清君側」的喂，遂無法聽得仔細、看得分明。其三、最關鍵之處乃是霹靂的編劇展現高超的敘事技巧，將一個原本平易通俗的故事，鋪排得欲露還藏致跌宕曲

<sup>25</sup> [清] 李漁：《閒情偶寄》（臺北：長安出版社，1979 年 9 月），頁 15。

<sup>26</sup> 自 2010 年 10 月 1 日至同年 12 月 24 日。



折，讓觀眾如墜五里霧中，猶如「澗委水屢迷，林迴巖逾密」，<sup>27</sup>一時找不到出口方向，縱使觀眾「飽提內元」要一次觀盡這 23 集（至少要 23 小時。若剪輯太宮與元別這條故事線的 55 場戲，也要 3 小時 8 分 17 秒）戲，也不見得完全掌握故事情節的走向，因為文本敘事時間和故事自然時間並不一致，加上編劇故意隱藏、誤導部分劇情，故吾人必須凝神觀視、擊肌分理、前後對照、重構還原故事時間軸線，才得品賞此戲離、合、斷、續的敘事之妙。

### 三、〈太宮斬元別〉的敘事技巧析論

#### (一)倒敘與概述

若依創編出太宮與元別的編劇申呈山的自我表白：「而最原先，我以為戢武王應該很快就會卡入苦境中原的戲份，所以只安排了文武兩位尚論給戢武王當手下，但才安排一場佛獄迎親的戲，馬上就曝露出殺戮碎島很缺乏人才可用的窘境，於是才又再將組織架構多延伸出一階，幾度修正下，大殿上終於出現了戢武王、攝論太宮、伴食尚論、伐命太丞、文武尚論這樣的組合。」<sup>28</sup>可知太宮與元別這兩個角色是在霹靂編劇團隊設定完「四魘界<sup>29</sup>→殺戮碎島<sup>30</sup>→雅狄王<sup>31</sup>→戢武王」<sup>32</sup>之後，才醞釀嵌入殺戮碎島的組織。「佛獄迎親的戲」在《兵甲龍痕》22 集 17 場演出（申呈山編），因此在十集後的《兵甲龍痕》32 集 12 場遂安排攝論太宮、衡島元別、伐命太丞等帶著「故事」上場。

所有戲劇演出的開場，都會涉及到一個難題，即要從那裡演起？因為「開頭涉及一個悖論：既然是開頭，就必須有當時在場和事先存在的事件，由其構成故

<sup>27</sup> 語出自〔南朝宋〕謝靈運〈登永嘉綠峰山〉

<sup>28</sup> 見同註 10，頁 34。

<sup>29</sup> 《刀龍傳說》34 集 17 場首度提及／林紹男編。

<sup>30</sup> 《龍戰八荒》13 集 18 場首度提及／翁櫻端編。

<sup>31</sup> 《龍戰八荒》8 集 8 場，首度出場即以在銀河中漂流之屍體呈現，編劇註稱維基王／林紹男編。於《龍戰八荒》30 集 20 場，正式改稱雅狄王／申呈山編。

<sup>32</sup> 《龍戰八荒》26 集 9 場首度提及「殺戮碎島之君王」，到 38 集 10 場才首度正名為「戢武王」／翁櫻端編。



事生成的源泉或支配力，為故事的發展奠定基礎。這一事先存在的基礎自身需要先前的基礎作為依托，這樣就會沒完沒了地回退。」<sup>33</sup>為了解決開頭之難的問題，最好的方式就是採取從中間開始演起的手法，「用重要情境或事件，而不是時間上最早的情境或事件開始敘述的方法」，<sup>34</sup>它的妙處是可以「一擊兩鳴」，可以既「往上」也「往下」同時兼顧發展，如同《孫子兵法·九地篇》所云：「故善用兵者，譬如率然。率然者，常山之蛇也，擊其首則尾至，擊其尾則首至，擊其中則首尾俱至。」<sup>35</sup>中國古典戲劇的「開門見山型」、「自報家門式」開場，即是「從中間開始演起」的手法運用，劉慧芬說：

「開門見山型」的開場，可視為古典劇場或東方劇場慣用的手法。此種技巧，通常不對觀眾做任何的保密或隱瞞戲中事件的發生與角色的意圖，而在戲劇的開始，就把劇中主要人物的關係、相關背景與事件發生的環境地點交待清楚。…傳統戲曲劇本多採此種技巧，又稱為「自報家門」式。簡便、經濟、暢曉是它無可取代的優勢，配合戲曲「有話則長、無話則短」的藝術原則，與相應的一套完整程式，如引子、定場詩、定場白等，對人物的背景、心情與性格特徵等，皆能掌握一定的效果。<sup>36</sup>

台灣古典布袋戲如「小西園」許王的演出，也慣常使用此種「自報家門」式、或可稱為「溯源式」的開場<sup>37</sup>演出。「戲的開場，就是要將一劇的情節，已發生的事件與現在即將要發生的事件連結起來。它必須是開幕以前已經發生的事件的繼續，而同時又是即將在劇中展開的一系列的事件的開端。」<sup>38</sup>但古典戲劇的表演，因為演出條件的制約，慣用單線、順序敘事，因此著重在開場後「向下發展」劇情，之前的事件大都以自我獨白概述方式對背景作簡要且一次到位的交待，劇情沒有保密或隱瞞，觀眾就喪失了逐漸「為劇解密」致真相大白的觀賞樂趣。因

<sup>33</sup> 楊世真：《重估線性敘事的價值—以小說與影視劇為例》（杭州：浙江大學出版社，2007年12月），頁23。

<sup>34</sup> 趙毅衡：《當說者被說的時候—比較敘述學導論》（成都：四川文藝出版社，2013年3月），頁107。

<sup>35</sup> 吳仁傑注譯：《新譯孫子讀本》（臺北：三民書局，1996年1月），頁82。

<sup>36</sup> 劉慧芬：《京劇編撰理論與實務》（臺北：文津出版社，2005年3月），頁150。

<sup>37</sup> 趙毅衡：《苦惱的敘述者》（成都：四川文藝出版社，2013年3月），頁121。

<sup>38</sup> 見同註36，頁140。



此到了霹靂布袋戲，一來它是影視產品，可藉畫面閃回或人物對話演述而不限次數地「倒敘」(或稱回敘、追述)，在整齣戲的進行中，設機穿插，盤旋纏繞，既顧後又瞻前，逐漸地將情節脈絡呈露而出，誘引觀眾層層深入以「尋幽覽勝」；二來霹靂是「無限文本」式的連續劇，須不斷有派系組織伺機加入來製造衝突、營構事件，而這些必須仰賴人物角色來承載、發動，但霹靂改變傳統布袋戲人物「自報家門」的登場方式，它常先讓人物「神祕莫測」地登場，再一點一點補述重塑人物的過去以豐實角色的血肉性情與釐清故事脈絡，並往後帶出個人、派系組織間之糾葛與行動目的，這是一種兼顧前後之「從中間演起」的手法，它是真正可以發揮「一擊兩鳴」的功能，因為「已經發生的過去事件」要穿插交錯補述，「即將要發生的事件」又得接續鋪排展演，前後常要互相觀照，故事脈絡才得以「逐漸」被觀眾掌握。

以太宮、元別為例，兩人在《兵甲龍痕》32集12場初登場時，觀眾只看出他們臣屬於戢武王麾下，有關兩人的其他資訊則一片空白，但可得知「殺戮碎島之人皆從樹生、王樹長老團可干政」的設定。接著兩人沉寂了一陣子，直到《兵甲龍痕》36集17場方又第二度登場，在兩人對話中，依稀透露「太宮眼不能視」、「雅狄王屠殺衡島」、「太宮救了元別一命且曾用心彌補過失」、「太宮耳聞百鬼夜唱」、「太宮勸元別不可將仇恨轉嫁於戢武王身上」、「太宮勸元別不可有異心否則將親手殺他」等重要但不完整的訊息。但這場戲甚是關鍵，因為從此分叉出兩條路線，一條往下順序鋪排元別勾結無衣師尹行刺戢武王並欲揭穿他為女兒身進而摧毀其王權，一條往上倒敘元別為何要行刺戢武王的原因；上下兩條路線則互相纏繞，同時包裹並進，使得節奏緊湊、劇情飽滿。

但綜觀梳理〈太宮斬元別〉的敘事時間模式，表面上看似往上倒敘+往下順敘的兩條敘事路線，其實是以順敘為主再輔之以點狀、局部「外倒敘」所構成。羅綱說：

「外倒敘」的時間起點和全部時間幅度都在第一敘事時間起點之外。…「外倒敘」通常用來回顧人物的歷史或經歷，幫助我們更好地理解發生在第一敘事中的事件。…根據倒敘的幅度，又可將倒敘分為「部分倒敘」與「完整倒敘」兩種。「部分倒敘」回溯的只是悠悠往事中的一個亮點，敘述的是往事中一個孤立的時刻，它以省略作為結束，不與第一敘事相接續，



其功能是給讀者帶來一個孤立的，對理解情節的某個確定因素不可或缺的信息。…「完整倒敘」則是倒敘的事件與第一敘事的起點直接聯接，它將第一敘事之前的事件完全補足。…「完整倒敘」與小說中常見的從中間開始或從結果開始的敘述手法有關，它的目的在於將敘述的全部「前事」都恢復起來，它構成敘事的重要部分，有時甚至是主要部分。<sup>39</sup>

譚君強則將「倒敘」稱為「追述」，他說：

根據追述的廣度，即追述是否與第一敘述層匯合，可以將追述區分為局部性追述與整體性追述。…局部性追述是點狀的追述，這一追述不與第一敘述層相匯合，而以省略作為結束。整體性追述則屬於線性的追述，這一追述將與第一敘述層相匯合，在故事的兩個段落之間不留裂痕。<sup>40</sup>

太宮與元別於《兵甲龍痕》32集第12場登場之後，太宮警告元別對王室不可有異心（兵甲龍痕36集17場），戢武王借王樹祭典於祭天台閉關三十日之機（梟皇論戰4集16場），變為女兒身一玉辭心（梟皇論戰4集19場），欲調查劍之初與其父雅狄王的關係而進入中原（梟皇論戰5集8場），隨後即受到無衣師尹和元別策畫之一連串的攻擊行動（梟皇論戰5集17場），甚至引來魔王子「蛾空邪火」的重擊（梟皇論戰11集1場），又為解救劍之初施展「廢之卷」曝露身份（梟皇論戰13集1場），差點回不了祭天台換回身份（梟皇論戰14集2場），一直到《梟皇論戰》14集11場「太宮斬元別」止，屬於「第一敘事層」（或稱主敘事層），總體時間是往下順序流動的，傅修延說：

順敘是使用得最頻繁的敘述類型。閱讀的動力之一是懸念，順敘引起一種懸念—下一步將發生什麼？並一步步解決這種懸念。順敘使文本次序與故事次序一致，使讀者清晰地把握故事的時間進程，因而凡是不願看到敘述出現混亂的作者，都會大量使用順敘。然而過多的平鋪直敘又會引起反感

<sup>39</sup> 羅綱：《敘事學導論》（昆明：雲南人民出版社，1994年5月），頁140。

<sup>40</sup> 譚君強：《敘事學導論—從經典敘事學到後經典敘事學》（北京：高等教育出版社，2011年10月），頁126。



，於是有倒敘與前敘兩個方向予以調劑。<sup>41</sup>

太宮與元別登場後的主敘事層是順敘的（即平鋪直敘），即按照故事的自然秩序敘述依次發生的事件：ABCD（故事中）／ABCD（文本中），故事時間與文本時間是一致的，「所謂文本時間，指的是在敘事文本中所出現的時間狀況，這種時間狀況可以不以故事中實際的事件發生、發展、變化的先後順序以及所需的時間長短而表現出來。而故事時間則指故事中的事件或者說一系列事件按其發生、發展、變化的先後順序所排列出來的自然順序時間。」<sup>42</sup>但兩人在登場前發生的「恩怨情仇」，則須在往下流動的時間中借機倒敘、追述，好讓觀眾明白「樑子是怎麼結下的」，這就好比說「太宮與元別的過去觀眾來不及參與」，須要編劇補述填補空白，即明·毛宗崗（1632~1709?）所稱的「添絲補錦，移針勻繡」之法，<sup>43</sup>這就構成了「第二敘事層」（或稱亞敘事層），但在從事倒敘、追述時會發生「時間錯位」現象，以現在的時間狀態去追述過去發生的事件，往下發展的事件會被迫暫時停止，時間好像處於停頓狀態不再前進，也因此干擾了觀眾對前後情節的掌握與判讀。其次，倒敘的事件不是依「故事時間」先後完整追述，而是扭曲自然時間軸以前後不一的「失序」方式作點狀、局部性地追述，如按照過去事件發生的時間邏輯安排其順序應為：

A 元別之所以要行刺戢武王，乃因其父**雅狄王砍斷衡島玉珠樹並屠殺衡島人民**所埋下的禍因，這場述說前因的戲被安排在《梟皇論戰》12集5場才借著元別與衡島老嫗的對話補敘完整。

B 無衣師尹之所以會幫助元別行刺戢武王，除了戢武王會威脅慈光之塔外，遠因乃**雅狄王對師尹之妹即鹿始亂終棄**，令師尹耿耿於懷，此場戲安排在《梟皇論戰》3集1場藉無衣師尹與戢武王的對話中透露。

C 元別在那日衡島血腥屠殺中僥倖未死，又在沉睡數百年後被無衣師尹喚醒，此場**元別與師尹結識**的戲，安排在《梟皇論戰》8集14場借著兩人對話談及。

<sup>41</sup> 傅修延：《講故事的奧秘——文學敘述論》（南昌：百花洲文藝出版社，1993年1月），頁140。

<sup>42</sup> 見同註40，頁120。

<sup>43</sup> [明]羅貫中著，[清]毛宗崗點評：《三國演義》（北京：中華書局，2009年6月），頁7。



D 元別在被什島廣誅下令誅殺時被攝論太宮所救；太宮為彌補屠殺衡島之過錯，遂用心調教、提拔元別擔任「伴食尚論」之職，此場太宮與元別結識的戲，在《兵甲龍痕》36 集 17 場藉兩人對話補敘。

雖然倒敘具有補充敘述的功能，它可以對事件的前因後果進行補充描述，既可以對被省略、被遺漏的事件進行補充，也可以對動作、行為進行追根溯源<sup>44</sup>，但此戲在倒敘時，其敘事次序變成 D（太宮與元別結識）→B（雅狄王對師尹之妹即鹿始亂終棄）→C（元別與師尹結識）→A（雅狄王砍斷衡島玉珠樹並屠殺衡島人民），如此迂迴「失序」的講述過去的事件，再一次干擾了觀眾對前後情節的掌握，因為觀眾要藉由失序的「文本（時間）」去重建順序的「故事（時間）」，其困難度超過編劇以順序的「故事（時間）」為基礎、參照割裂成失序的「文本（時間）」，因而造成了觀眾「期待視野」的短暫受挫，不得不從頭再看一遍，才能釐清劇情的始末。

另一個使觀眾不容易掌握情節之處，是此戲所有的「倒敘」皆藉相關人物的對話以「概述」（即概括敘述）快速地交待，如《兵甲龍痕》36 集 17 場太宮與元別之對話：

太宮：元別，你還記得你吾如何相遇嗎？

元別：記得！當時無意，得罪了伐命太丞，幸好太宮臨起仁心，救我一命，更破例提拔我，賜我伴食尚論之位，元別沒齒難忘。

太宮：那日，吾原該任你自生自滅，但就在廣誅令殺之刻，吾耳邊竟傳來無數鬼聲嚎哭，這是吾有生以來，第一次聽見百鬼夜唱。

元別：太宮？

太宮：元別，衡島之屠殺，雅狄王所欠下的債，已在天理循環中，受到報應，而吾雙手之血腥，總有一日也會還於你，你不該將仇恨轉嫁於戢武王身上，更不能賭上殺戮碎島之未來。

兩人從當年搶救、拔擢元別的經過概略提到衡島被雅狄王屠殺、太宮聽到百鬼夜

<sup>44</sup> 劉偉民：《偵探小說評析》（南京：東南大學出版社，2011 年 3 月），頁 134。





唱的往事，交待元別欲報復戡武王的原由；再於《梟皇論戰》12集5場，藉元別與衡島老嫗的對話，補足雅狄王屠戮衡島的遠因：

元別：自玉珠樹被攔腰斬斷，島上百物不長，衡島的人，只有日漸老化死亡，毫無新生，一塊寫滿哀詞的石碑，就能彌補一切嗎？如何彌補？彌補得了什麼！

老嫗：正因島上已無新生，大公子你能自沉眠之中甦醒，更該珍惜。當日玉珠樹因你之甦醒，而迸出新芽，卻又因你離開衡島而停止生長，這份新生的意義，絕非是報仇，大公子你又何必苦執怨念？

元別：非是我苦執，而是妳放得太輕易。過去的衡島子民，就是如妳這般，善良太過，才會一夕幾近滅島！

老嫗：怪只怪天時錯亂，讓玉珠樹無意吸收了王樹之氣，害王樹凋零，王樹若亡，王脈便斷，殺戮碎島焉能無主？

元別：王樹一亡，殺戮碎島就會再生出一株王樹，吸了王氣的玉珠樹即是！懷璧之罪，就是衡島今日淒涼景況的主因。為了王樹不死，砍咱們玉珠樹；為了王脈正統，殺衡島數萬無辜。子民之命，最終抵不過王權欲望，這就是口口聲聲守護殺戮碎島的雅狄王嗎？

概述是一種間接的話語概括陳述，是指在文本中把特定時間壓縮成表現其主要特徵的句子的敘述方法，又稱「簡短的敘述」，<sup>45</sup>而非直接的行為等速演示，概述中所呈現的敘述時間是短於故事時間的，其優點如同譚君強所言：

概要，或者說概略、概述（summary），指的是在敘事文本中把一段特定的故事時間壓縮為表現其主要特徵的較短的句子，以此來加快速度。…概要既可以提供必要的背景信息，對於一些無須充分展開的事件以粗線條勾勒出來，同時，也可以將不同的場景連接在一起，因而，它是敘事作品中最好的連接組織。<sup>46</sup>

<sup>45</sup> 見同上註，頁139。

<sup>46</sup> 見同註40，頁138。



長期以來，霹靂的「倒敘」主要有三種呈現方式：(一)以閃回畫面實際演出往昔事件，但畫面質感變淡、變黃或以剪影表現，即表演倒敘；(二)以現在人物的對話聲音搭配往昔事件畫面，即聲畫分離倒敘；(三)借現在人物的對話概述昔日事件始末或部分情節，即概述倒敘。〈太宮斬元別〉中過往的恩怨情仇即採概述倒敘，如此可快速交待陳年往事，有助於推動未來事件的鋪排，但是觀眾在觀看演出時，因為「粗線條勾勒」的對話字幕「快速」地一閃而過，要能準確立即地吸收並解讀訊息，洵為不易，除非倒帶仔細重看，否則很容易遺漏關鍵的台詞；更何況有五處次要情節設定如「殺戮碎島的主樹與副樹的從屬關係」、「般若橋面以衡島人民鮮血築成，以警他島人民勿有僭權之念」、「元別取名之由來」、「戢武本名叫槐生淇奧」、「殺戮碎島因水質異變致女子飲後不孕」等，<sup>47</sup>未能藉人物「概述」完整交待，使觀眾無法全盤掌握情節脈絡而產生不解。不過在碰到「殺戮碎島輕賤女人」這樣重要的情節設定時，霹靂則採取 12 場次的「重複概述」方式，加強觀眾的認知，為以後戢武王性別揭密後的政治風暴預留合理的伏筆與說法。

## (二) 複線與並進

霹靂劇集至今(2015)之所以能連演三十多年、六十七部、超過二千集的布袋戲，<sup>48</sup>靠的不是像電影、舞臺劇那樣僅憑藉一、兩條故事線支撐而已，常常得營構至少四條主故事線，讓劇情得以豐厚充沛、灌注不竭，連帶也使得劇集 DVD 與周邊商品銷售獲利大增；而這四條主線又可各自派生至少一條支線，如此即有約大、小八條的「複式情節線」，因而呈現線索紛繁、此起彼落，並轡前進又交織纏繞的現象，可謂「枝枝相覆蓋，葉葉相交通」，<sup>49</sup>簡直令觀眾看得眼花瞭亂、應接不暇。

傳統話本小說若碰到同時要敘述兩件事情時，常得由敘述者跳出來發表聲明

<sup>47</sup> 可參註 14、15、16、18、19。

<sup>48</sup> 霹靂於 2015 年 1 月 9 日發行《霹靂開天記之創神篇·下闕》第 1 章，為第六十七部劇集。前六十六部共計 2038 集。

<sup>49</sup> 語出自〈孔雀東南飛〉。



(即敘述者干預):「做書的一枝筆，寫不得兩行字；一張口，說不得夾層話」<sup>50</sup>，因此權宜之計之下，只得「花開兩朵，先表一枝」，這也是傳統布袋戲外台演出喜歡採用「單線」、「順序」的矢線歷時敘事的原因，因為演師的「一張口」常無法兼顧兩個(或多個)事件的各自平行發展。但影視作品可用分割畫面或融疊畫面的「羅列」手段解決話本小說「花開兩朵，只能先表一枝」的難題，而霹靂劇集則不只操控兩條故事線，動不動就是四條故事線索同時並進開展，那要如何，在單一螢幕畫框中演出同時發生的多起事件？這就涉及到「同時異事」(或同時異地)的敘述技巧問題，譚君強說：

每一個「當下」，會有無數的事件同時發生。也就是說，在共時性的時間裡，會有多種事件同時出現。但是，就任何一個具體的事件來說，卻又都有其自然順序，先有生，才有死，先有出發，才有到達，對於任何一個個體來說，兩者不可能同時出現。人們感受到變化的一個條件是存在相繼發生的事件，而每一個事件均又存在著長短不一的延續，即持續時間。事件序列和持續時間是人們能感受到的時間知覺的兩個基本方面。<sup>51</sup>

我們不能將同時發生的 ABCD 四件事情，依 A→B→C→D 之次序逐一完整敘述，這樣觀眾會誤以為 ABCD 四件事情是先後依序發生的，雖然一般觀眾常在「只有我在獨享時間」且「時間是不斷由過去經由現在奔向未來的流逝」的自然認知下有此誤感，這是因為「文本時間」只是線性的單維時間，而「故事時間」則是一種立體的多維時間，當擇取同時發生的 A 事件先行演述，其他後繼演述的事件因「放映時間」的持續流逝，就會被觀眾認為是發生在 A 事件之後。因此經過敘事主體主觀提純之後的「文本線性時間」是一種偽時間，它無法如實呈現真實世界或虛構世界中多人多事共用同一時間的情況，除非使用分割多重子畫面的方式，讓多個事件同時展現，否則「當下」的螢幕畫面在一個時段內只能演述一個事段，同時發生的其他事段則好像均被排除在外。若要讓觀眾覺得 ABCD 四件事情同時發生、衍變，就必須採用「並進敘述」的技巧，誠如傅修延所說：

<sup>50</sup> [清] 錢彩：《說岳全傳》(臺北：桂冠圖書公司，1983年2月)，第三十七回，頁292。

<sup>51</sup> 見同註40，頁118。



並進者，齊頭並進、多管齊下是也。並進敘述的本質特徵，是它違背逐一道來的敘述習慣，將幾個事件緊密地放在一起敘述，使讀者產生它們乃是同時發生的深刻印象。如白居易〈中秋月〉：「誰人隴外久征戍？何處庭前新別離？失寵故姬歸院夜，沒蕃老將上樓時。」<sup>52</sup>

亦即採用輪番演述 ABCD 的局部事段的方法，讓事件 A 剛開頭、事件 B 旋又被提起，如 A 事件由 A1 + A2 + A3 + A4 等四個事段構成序列、B 事件由 B1 + B2 + B3 + B4 等四個事段構成序列、C 事件由 C1 + C2 + C3 + C4 等四個事段構成序列、D 事件由 D1 + D2 + D3 + D4 等四個事段構成序列，要在單一畫框螢幕內讓觀眾感覺四事同時並進，就得以 A1→B1→C1→D1/A2→B2→C2→D2（亦可視情況打亂次序如 C2→B2→D2→A2，下同）/A3→B3→C3→D3/A4→B4→C4→D4 的演述節奏前進，此即所謂「穿插」之法，其審美效應就如清·韓邦慶（1856-1894）《海上花列傳·例言》所云：「一波未平，一波又起，或竟接連十餘波，忽東忽西，忽南忽北，隨手敘來，並無一事完全，並無一絲挂漏。」<sup>53</sup>

由以上所言，可知「並進敘述」有兩個基本手段，其一為「羅列」，亦即以分割畫面或融疊畫面呈現「同時異地」的兩個人或兩件事；其二為「穿插」，亦即以交叉組接來鋪排多線並進。兩者，霹靂均會採用，前者通常使用在同一場戲中的「同時異地」的情節中，如《梟皇論戰》3 集 19 場，在四魘界·慈光之塔·「流光晚榭」中的無衣師尹測知「戢武王定會派人前往苦境一探劍之初虛實」，遂「拈來一竹葉，吹氣，竹葉飄在桌上，泛有紅光」，並輕喚一聲人遠在苦境樹林間行走的「撒手慈悲」，這時在「流光晚榭」的畫面上「融疊撒手慈悲手持沙漏」行走樹林間，師尹要他「前往五界路守候，觀察由通道內所出之人，若遇新面孔，追索下去，萬不可有失」，<sup>54</sup>撒手慈悲聽到隔空穿越而來的指示立即行動。後者，則展現在霹靂劇集的「分場」技巧上，以營造多條故事線並駕齊驅的現象，因劇本中的「時間」存在感並不明顯，所以「場次」是以「景/地點」（空

<sup>52</sup> 見同註 41，頁 150。

<sup>53</sup> 〔清〕韓邦慶：《海上花列傳》（臺北：文化圖書公司，1988 年 12 月），頁 609。

<sup>54</sup> 以上引號文字乃直接引錄劇本。



間)為基本識別標誌,換場意謂切換了場地進行敘事,<sup>55</sup>故也可稱之為「同時態的空間化敘事」,誠如陳鳴所說:

作者以空間切換的敘事方式,將發生在同一時間而不同空間的兩個(或以上)平行展開的敘事序列,進行空間化地來回切換,取消兩個敘事序列各自的時間連續性,從而在小說情節線索中構成一種同時態的空間化敘事結構形態。…作者不再根據時間的線索來敘述小說故事,而更傾向於採用一種空間形式重組故事中的事件,通過來回切換,取消了小說中事件的時間順序,從而達到知覺上的同時性。<sup>56</sup>

通過切換場景可以營造多線並進的感覺,如《兵甲龍痕》32集共二十場戲,其中第一場(雲渡山)、第二場(薄情館、高峰)、第四場(佛獄房間)、第七場(天地合)、第十二場(殺戮碎島大殿、內堂),這5場戲是「同時異地」平行發展的情節。**第一場**雲渡山大戰跳接到第三場續戰,第三場續戰結果則又分出三條線索,其一為極道、佛劍眾人不敵天者撤退至樹林跳接第六場,其二惜夫人攜赤子心回略城跳接第八場,其三跳接第十一場,天者、地者等留守雲渡山,後欲轉往天地合,再跳接第十八場。**第二場**轉接第九場再跳接第十九場。**第四場**續接第五場再跳接第十四場。**第七場**也分成三條線索,其一天地合大戰跳接到第十八場續戰,其二揀角喫毛轉往略城跳接第八場再跳接第十五場,其三千鍾少轉往外圍戒護跳接第十六場。**第十二場**,乃另起之故事線,是為營造以後太宮斬元別所作之鋪墊。於是五條故事線藉著採用空間布局、跳躍切割、匯合向前的穿插分場技巧,製造同時並進的效果。

然而再怎麼來回切換場景,事段與事段之間總會存有「時間差」,傅修延說:

並進敘述充其量只能縮小幾個事件在敘述中的「時間差」,它不能完全消除這種差距,一張嘴畢竟說不得兩件事。不管作者如何煞費心機地運用「羅列」、「穿插」手段,他總不可能將事件「堆砌」起來。人類觀看事物時

<sup>55</sup> 基本上以一場戲含括一個場地為主。也有一場戲包含二個地點以上或一個地點再分內外場景,但借快速轉景切換,其實也可分成兩場或以上。

<sup>56</sup> 陳鳴:《創意寫作—虛構與敘事》(桂林:廣西師範大學出版社,2011年5月),頁51。



有一種「視覺暫留」現象，並進敘述就是抓住一個事件給人的印象還未消退的時機，急忙敘述另一個事件，造成事件「疊加」的效果。<sup>57</sup>

在話本小說中，一張嘴固然說不得兩件事，同理，一個螢幕畫框畢竟同時也演不得五件事，那要如何讓觀眾接受多線並進而消弭事段鋪演之間「時間落差」的感覺？霹靂劇集的「分場」就是運用觀眾如同「視覺暫留」的「記憶暫留」原理，在場次間斷之後還能再組接起來，如上例第七場梵天一頁書 VS. 擎海潮之海天決尚未分出勝負即換場，亦即在一個緊張、懸而未決的焦點上突然中止演述，這種信息的暫時抑止具有一種強烈的激發作用，直到第十八場才又接續鏖戰，雖然相隔 11 場，但觀眾仍記得戰事未了，尚殷盼決戰一刻來臨，故腦海意識能「不受控制」地沿著事件發展的軌跡繼續追蹤，讓斷開的情節又能彌縫起來；其他懸而未決的事件也同時被腦海意識暫且保留，等待銜接。更何況，霹靂在處理重要人物下場時，總會交待接著要往何處去或要做什麼，這一點與傳統布袋戲的演出頗為相似，如上例之第六場，極道先生眾人在雲渡山大戰敗退樹林，失路英雄建議快將重傷的佛劍「送往定禪天」，接著「極道抱著佛劍，化光下」；弑道侯（偕同萬古長空、鴉魂）云：「此次行動失敗，必須儘快回報軍督（按：在集境）」；孔雀則任務未成，獨自轉身走下；失路英雄在眾人離去後內白：「赤子心復活，我該前往略城關心情況」；除了孔雀去向不明外，其他三組人馬都交待了去處與行動目標，觀眾若注意聽講，應會「記憶暫留」，而能順利跨場拼接。

〈太宮斬元別〉這條支線本隸屬於四魃界·殺戮碎島·戢武王這條主線，因此與其相關的 55 場戲（直接相關有 16 場戲），也被安排和其他主線「並進敘述」再穿梭交織，但編劇在處理這條支線時，首先採用了先慢後快的節奏鋪排，如太宮、元別兩人於〈兵甲龍痕〉32 集 12 場露臉之後，即曇花一現，不見蹤影，兩人第二度上場已是《兵甲龍痕》36 集 17 場，其中已間隔了 4 集戲（以放映時間計已間隔近 240 分鐘，以發片時間計已間隔 14 天。而且安排在中間偏後的場次），第三度上場在《兵甲龍痕》38 集 6 場，第四度上場則在《兵甲龍痕》39 集 10 場；到了《梟皇論戰》，從第 1 集至第 14 集，每集均有與此條支線直接或間接相關的場次鋪排，尤其到了《梟皇論戰》第 14 集出現四場戲，分別是第 1、2、10、11 場，後三場太宮

<sup>57</sup> 見同註 41，頁 155。



與元別都有上場，節奏頻率加快、情節密度加大，可謂「前疏後密」，直到第 11 場太宮那「驚天一斬」，才逼得觀眾不得不回溯重看以釐清整個劇情的來龍去脈，這是因為編劇故意將前面場次的分場「間隔」拉大，導致觀眾「記憶」無法「暫留」，只「殘留」模糊、破碎的印象。其次，分場是一種「斷」與「連」的藝術，運用得當，除了有助於推動多線並進的劇情，也因像擠牙膏式的「分塊端出」而非一次出清劇情，因此也有助於設置伏筆、製造懸念，如「雅狄王的過往」、「戢武王的由男變女」、「元別的報仇動機」、「玉辭心與劍之初以往的相識過程」等，都是因編劇故意釋放又扣留信息，而造成曲折多姿的審美效果；但是若五條故事線都「分塊端出」劇情，會造成劇情大量破碎化，致觀眾一時消化不良，遂很難兼顧五條故事線的發展脈絡，也因而當支線與主線同時並轡前進時，支線會被主線淹沒、「吃掉」而無法被觀眾「看到」，這也是〈太宮斬元別〉在《梟皇論戰》14 集 11 場之前的鋪排令觀眾感到「湮沒不彰」的原因之一；而就是這「湮沒不彰」，遂造成令人迷惑又驚訝的觀賞效果。

### （三）全知與限知

仔細看完一集霹靂布袋戲後，可聽到黃文擇所擔任之「口白主演」職務不只配所有人物角色的對白，也配不在劇集中出現的「敘述者」旁白。以現代戲劇的演出來看，除了霹靂與其他影視布袋戲之外，只有「類戲劇」如台灣《玫瑰瞳鈴眼》、《藍色蜘蛛網》，或長篇連續劇如日本的《阿信》等還設置一個不在場的敘述者以旁白串場、組織劇情，其他戲劇類型幾乎已取消了這樣的敘述者，包括傳統布袋戲與歌仔戲。

敘述者，是敘述文本的講述者，也就是體現在文本中的所謂「聲音」，徐岱說：

所有的敘事作品都有一個敘述者，他是一個敘述行為的直接進行者，這個行為通過對一定敘述話語的操作與鋪展最終創造了一個敘事文體。我們（讀者）便是依賴於這位敘述者的敘述而聽到一個故事，了解到一些世態炎



涼。<sup>58</sup>

胡亞敏也說：

敘述者指敘事文中的「陳述行為主體」，或稱「聲音或講話者」，它與視角一起，構成了敘述。…任何故事都必然至少有一個講述者，無論這個講述者是作為人物的敘述者，還是隱姓埋名的敘述者，否則故事就無法組織和表達。<sup>59</sup>

可以說，不可能有「無敘述者」的敘事作品，任何敘事作品都至少有一個或隱或顯的敘述者，敘述者掌控著故事的推動，「在文學敘事中，故事以及所有滲透到故事世界中的細節—人物、事件、情景、環境等，都是通過敘述者的聲音來調節的」，<sup>60</sup>「敘述者的語言由於處於統攝整體的位置上，其功能顯得要多方面些。它既擔負著聯綴故事情節、填補敘事空白的任務，也暗中起著分析、介紹文本的背景情況與材料，為隱合作者的價值評價作出鋪墊，替整個文本的敘事風格的形成定下基色和主調的作用」。<sup>61</sup>敘述者不是真實作者，真實作者是創作或寫作敘事作品的一個或多個具有真實身份的個人，是寫作主體；敘述者則是作品中的故事講述者，一個由作者蛻變而成的虛構人物，是敘述主體。真實作者是生活在現實世界的人，敘述者則是真實作者想像的產物，是敘事文本中的話語。<sup>62</sup>

敘述者因有無參與故事內容而可分為「故事之內」敘述者與「故事之外」敘述者兩大類型。前者可稱為「同敘事者」，又可細分：1 第一人稱／主角敘述者，2 第一人稱／某角（目擊者）敘述者。後者可稱為「異敘事者」，霹靂布袋戲的「旁白／OS」敘述者即屬於此種類型，他無形態性，不是個人物角色，也不參與劇情之中，不現身卻時時「現聲」講述，以外顯的聲音被觀眾感知，也像是一個無所不在也無所不知的上帝，暗隱存在、旁觀一切並瞭然於胸，甚至探悉所

<sup>58</sup> 徐岱：《小說敘事學》（北京：中國社會科學出版社，1992年9月），頁99。

<sup>59</sup> 胡亞敏：《敘事學》（武漢：華中師範大學出版社，2004年12月），頁36。

<sup>60</sup> 張萬敏：《認知敘事學研究》（北京：中國社會科學出版社，2012年4月），頁134。

<sup>61</sup> 見同註58，頁119。

<sup>62</sup> 以上參胡亞敏：《敘事學》，頁37。譚君強：《敘事理論與審美文化》，頁51。





有人物角色的內心世界，所以又可稱為「全知敘述者」，觀眾便是依賴這位「故事外·無人稱·非角色·現聲·全知」敘述者的講述而能測度人物的行為、掌握情節的內蘊，因而霹靂的敘述者是一個「可靠的」權威敘述者，他所講述的都是真實的，值得觀眾信賴的，除了兩種例外情況，一是故意隱蔽已知的信息不讓觀眾知曉，如《梟皇論戰》6集5場，玉辭心在薄情館遭到四名蒙面殺手襲擊，有5處OS，但均隱蔽蒙面人的身分，其中兩處OS：「一聲長喝，一卷冰雪翻掌一納，旋身中，蒙面人受制勁力，步步趨向玉辭心」、「情況不對，左右蒙面人護主而出，顛步撲向玉辭心，為首者見機脫困而逃」，此為首者即是元別，敘述者知悉但隱藏不說以製造懸疑；二與某個角色合謀故意誤導其他人物與觀眾，如《霹靂俠影之轟霆劍海錄》25章2場，敘述旁白故意搭配素還真在聖濁蒼穹受到幻境波咒的壓迫：「聖濁蒼穹內，奇異聲咒之波引動空間變化，素還真恍神不已，背後殺機臨身…突然…」，其實素還真故意偽裝恍神以轉身制伏看守古曜者並順利取得古曜，敘述者乃暫時搭配誤導素還真受迫恍神以製造緊張氣氛。

敘事作品中的敘述者乃襲承自說話藝術中的「說書人」此一角色，而到了話本小說中，仍然刻意「設置」一位有類說書人的敘述者，易講述為敘述，繼續為讀者服務。這個「虛化」的說書人，到了古典戲曲中，卻仍「隱而不退」，化身進入人物「自報家門」的表述系統中，借人物角色來權充、暫代敘述者。中國古典戲曲中的人物角色往往得身兼多職，除了擔任角色出演的本職之外，還以「自報家門」的型式，同時擔任文本故事的敘述者，許王、李天祿、陳錫煌等名師的古典布袋戲即採如此演法，表面上沒有設置一個「擬說書人」的敘述者，實際上已交由人物上場時的「自報家門」代為講述，這種偽裝敘述者的敘述手段可稱之「越位敘述」。

到了霹靂布袋戲，因為故事漫長、線索紛繁，加上表演載體的木雕戲偶沒有表情，為了使普羅大眾易於吸收劇情，因此便仿造說書藝術、話本小說而設置一位暗隱旁觀之「敘述者」不時高調「現聲」統攝講述，更利用人物角色的「越位敘述」手段以補充「敘述者」不便講述或講述不足之處，這兩者於是構成了霹靂布袋戲「說話」的聲音。因此，就觀眾端所聽到的「霹靂布袋戲說話的聲音」（即黃文擇所配的口白）共有兩類、四種：（一）**敘述者語言**—展現為**旁白**／OS。

（二）**人物角色語言**—展現為 1 **對白**，即人物對話；2 **獨白**，即某個人物自言自語（又稱自白），通常在無其他角色在場時為之；3 **內白**，即某個人物在沈思時的內



心話（又稱內心獨白），以特效聲音表現，可獨自一人思索為之，在場也可有其他人物但均未能聽見。以上四種，除了「對白」是人物互相交流傳遞訊息之外，旁白、獨白、內白等三種語言，純粹是講給觀眾聽的。其中之旁白只對觀眾交代、說明有關情況，不與影片中人物交流，還可以直接引導觀眾進入規定情景。霹靂長期以來一直善用旁白／OS 的全知觀點講述引導觀眾進入其「無限文本」的劇情中，如《刀龍傳說》40 集中共出現 1584 次旁白／OS，平均每集 40 次；《龍戰八荒》40 集中共出現 1536 次旁白／OS，平均每集 38 次；《兵甲龍痕》40 集中共出現 1716 次旁白／OS，平均每集 43 次。

而作為影視藝術作品的霹靂布袋戲，其敘述除了利用「語言聲音」，也可利用「鏡頭畫面」進行信息的交流和傳遞，這就構成了另一種敘述手段，即鏡頭畫面敘述。鏡頭畫面表面上由導播操弄，實際上由編劇在幕後掌控，此部份端賴編劇撰寫「場面指示用語」（可稱圖像話語）來指揮，除了打鬥場面的招式設計與人物對話時的走位畫面會委由導演與操偶師自行發揮外，編劇已然操控幾乎所有的場面。因此就編劇端而言，編劇編撰劇本時須兼顧兩大話語系統，（一）**圖像話語**（即場面指示用語，指導口白語氣、操偶動作、攝影角度、音樂使用等，整體展現為鏡頭畫面）；（二）**敘述話語**（展現為人聲演出），可分為 1 旁白語言，2 人物語言（再分對白、獨白、內白）。就實際演出而言，黃文擇負責「敘述話語」的配音，圖像話語是用來指示團隊各部門拍攝時參考遵辦的，在劇本中特以△符號標示，演出時觀眾只看到「畫面呈現」而無法看見文字提示，如《兵甲龍痕》32 集 12 場，劇本一開始即連下兩則場面指示用語—「△請先帶殺戮碎島地貌遠景，再漸次拉近到畿島王城之外觀，由窗戶入大殿內景，俯瞰全殿，再快速拉近戢武王高座殿堂之上的威武模樣」、「△王在高座上，左右分別有棘島玄覺（左，衡島元別陪坐）、什島廣誅（右）。一人一桌（玄覺與元別共桌），上有酒食。三方談話貌」，前一則指揮導播、攝影師運鏡，後一則指揮操偶師喬好場上人物位置，整場戲共出現 16 處△場面指示用語，整集戲則出現 245 處；再如《兵甲龍痕》33 集 1 場，天地合海天決，劇本一開始也連下兩則場面指示用語—「△承收幕，擎海潮一手舉鞭飄揚，另手衣袖輕翻，內勁再飽運，氣勢更驚人」、「△帶一頁書手握如是我斬，內元再飽提，手背魔神像隱隱發亮，背後出現邪天御武的魔神像，緊逼氣氛」，此兩則既指揮操偶師操偶動作，也指示動畫處理邪天御武的魔神像，而整場戲共出現高達 34 處△場面指示用語，整集戲則出現 309 處。為了拍攝團隊能夠解讀戲偶精神內蘊、鏡



頭畫面敘述能夠準確到位，每集戲平均約出現 250 處以上之△場面指示用語，可見霹靂的編劇對圖像話語的撰寫簡直到了鉅細靡遺又不厭其煩的程度。

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；其二為鏡頭畫面敘述，藉著戲偶人物的面部（主要是以眼眨、嘴動來表現情緒狀態）、體態（主要藉手、足、軀體動作流露內在情感）表情直接展示。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的涵意，除非搭配人聲話語敘述協助解讀，尤其是黃文擇旁白／OS 的同步述說，如《梟皇論戰》13 集 1 場劇本在「△玉辭心抱著劍之初，環顧四周狀。鏡頭沿著玉辭心的角度帶包圍的人馬」之提示後接著 OS：「重重包圍，千軍萬馬，玉辭心環顧四周，臉上，卻不見倉皇神色」，因為全知旁白的同步補述，使觀眾知道玉辭心雖被包圍，但不畏不懼，心情篤定。

長期以來，觀眾已養成依賴黃文擇的旁白／OS 來了解霹靂的情節內涵，因此當看到《梟皇論戰》14 集 10~11 場時，會突然看不懂，因為第 10 場完全沒使用任何 OS 提示，第 11 場只節制使用四次 OS，而且還故意「語焉不清」。第 10 場全部採用對白演述，當戢武王（戢）與太宮（覺）、太丞（誅）、元別（別）論究行刺之責時，劇本撰寫如下：

誅：參見王。

△一個躬身行禮感。

戢：你可知罪？

誅：守護殺戮碎島不力，讓火宅佛獄趁虛而入，擄走皇后，屬下失職，請王降罪！

△廣誅單膝跪地，請罪貌。

戢：單有此罪嗎？

△帶廣誅看了看周遭，一個了然貌。

誅：讓外境之人入侵，而渾所不知，驚動長老與王，廣誅罪該萬死。

戢：吾入祭天臺閉關的期間，曾有兩名刺客，意圖闖上祭天臺。能無聲潛過殺戮



碎島防線，來到內圍祭天臺…，廣誅，吾對你失望了。

誅：是！

△廣誅慚愧貌。

戢：每十年一次的祭天典禮時間，並不一定，火宅佛獄能算準吾閉關的時間來攻，諒必是你督嚴不周，讓佛獄細作探聽到消息了。

誅：是，廣誅無能，讓境內細作猖獗，以致危害到祭天大禮之圓滿，甚至擾王潛修，如此罪愆，廣誅不敢推過。

戢：私通火宅佛獄，作亂殺戮碎島，此人罪該萬死，若廣誅你不能糾出細作，我留你何用？

△帶元別一個眼神。

誅：唉…

△廣誅垂首，自責感！

戢：攝論太宮，你認為此事應該做何處置？

覺：…若吾願用一身功勳換得諒情一人呢？

誅：啊…太宮你！

△帶眾人看向玄覺，廣誅震驚感。

戢：吾諒情的還不夠嗎？攝論太宮，你有幾年栽培，吾便有幾年相忍，你說過，殺戮碎島的未來與一己私情若有衝突，你會當機立斷，現在你要將問題丟給我嗎？

覺：……

△玄覺微退一步，單手輕摀住耳朵。

別：太宮，你怎樣了？

△元別扶住玄覺，輕聲關切。

誅：王！請不必為難玄覺，吾將這萬世冠袍卸下便是！

△帶廣誅要將頭冠拔下貌。

戢：廣誅，此冠的意義，是容得你這般輕卸嗎？

△廣誅手一頓，放下。

戢：戴上此冠，你便不再只是什島廣誅，享受榮耀的同時，此冠所繫的殺戮意義，你亦要一併揹負，一旦冠落，世上再無你什島廣誅！碎島的未來，吾准你卸下了嗎？



△廣誅頹然後坐。

戢：下去靜待發落！

誅：是！

△廣誅起身，頹然走下！

戢：攝論太宮，你八代功延在身，更是先王得力要臣，該如何突破吾之難題，你必有所譜，好生思量吧！

覺：元別，扶吾下去。

△玄覺單手搗耳，腳步微顛走下。

別：王，屬下與太宮先行告退。

△戢武王一揮袖，元別急忙趕上攙扶住玄覺走下，氣氛中轉場。

火宅佛獄魔王子藉「讀思蟲」之引導「趁虛而入擄走皇后」一事，發生在《梟皇論戰》6集2場，而「曾有兩名刺客，意圖闖上祭天臺」行刺閉關中的戢武王（實乃無衣師尹勾結元別所為）則發生在《梟皇論戰》8集6、10場，兩件事本屬各別發生的事件，互不關涉，但發生時間接近，再加上戢武王兩句故意誤導當事人的口白：「每十年一次的祭天典禮時間，並不一定，火宅佛獄能算準吾閉關的時間來攻，諒必是你督嚴不周，讓佛獄細作探聽到消息了」、「私通火宅佛獄，作亂殺戮碎島，此人罪該萬死，若廣誅你不能糾出細作，我留你何用？」竟將兩件事結合在一起，既蒙騙了元別（因他不是佛獄細作），也讓觀眾以為戢武王針對的不是元別，雖然編劇有指示鏡頭「△帶元別一個眼神」，但此鏡頭快速一閃而過，觀眾應難以體會；而當太宮說出：「若吾願用一身功勳換得諒情一人呢？」不只讓廣誅誤會太宮要贖救的那一人是他（廣誅），也讓元別與觀眾受到誤導，接著戢武王回應：「吾諒情的還不夠嗎？攝論太宮，你有幾年栽培，吾便有幾年相忍，你說過，殺戮碎島的未來與一己私情若有衝突，你會當機立斷，現在你要將問題丟給我嗎？」雖已暗示細作與太宮關係密切且要太宮處理細作一事，但這時仍故意隱藏不說明細作是誰？也不知曉太宮將要做什麼？這場戲總計有26處「場面指示用語」，但大都指示操偶動作，沒有OS可供探析人物的內心世界，觀眾很難立即理解其中之關竅。

到了《梟皇論戰》14集11場，一開始即指示場景—「△荒野，玄覺前行，元別在後，兩人走鏡。沉重氣氛」、「△營造玄覺緩步的向前行著，風吹瑟涼感。



元別跟著。請營造無語但異常沉重的氛圍」，也同步 OS：「無語，卻是更為雜亂的心緒奔竄，緩行的人，交煎在一條名為不捨的路上，踏下的每一步，都是疼痛」，前一場觀眾既已不知太宮將要做什麼？此時旁白提示「雜亂心緒奔竄」、「交煎不捨」、「疼痛」等強烈心情形容用語，觀眾實在無法體會這是在形容太宮的心境，因為觀眾看到的畫面是兩人緩步向前，玄覺在前，元別在後跟著，完全看不出「不捨情」與「疼痛感」，因此接續的五次變換行進的方向，一往婆羅塹→二回聽思臺→三往婆羅塹→四回聽思臺→五往婆羅塹，觀眾只看到兩人在荒野來來回回方向不定，並談些聽似「言不由衷」的言語，正感到有些突梯無聊又摸不著邊際之時，黃文擇再補上第二句 OS：「無章的步伐、不定的方向，幾次回頭，幾次轉向，太宮…太宮，聲聲太宮，究竟要怎樣才能走出這份不捨的迷宮？」但觀眾仍然未能知悉太宮有何「不捨」的心情。直到兩人來到婆羅塹，元別走近般若橋衡島先祖所化的石像前，忽來一道劍光畫過元別頸項，這時編劇還使用「框限技巧」讓太宮在螢幕框外揮劍，因此當第三句 OS：「剎那的驚愕、不解，隨即了然闔目，哈！」交待元別知曉乃太宮揮劍，但觀眾仍納悶兇手是誰？到了第四句 OS：「多年費心，將恩與怨交織得錯綜複雜，如今抽劍，不及說清的一切，了在一劍之下，無聲嚎哭」，模糊交待太宮揮劍的無奈與心痛，一時之間，觀眾簡直充滿了驚愕與不解，這全是因為編劇在這兩場戲採用了「有限全知」的敘述方式所造成的審美效應。所謂「有限全知」的敘述方式及審美效應，如同羅小東所說：

話本小說的限知敘事又可分為第三人稱有限視角敘述和有限全知敘述。前者的視角採用的是小說中某個人物的眼光，而後者的視角則依然是全知敘述者的，只是他在敘述中故意將自己的視野縮小，不把他知道的情況和信息全部告訴讀者，這種有限視角的採用，可以使情節產生懸念。…作為全知敘述者他應該是知道他們在想些什麼或者有些什麼疑慮的，但他就是執意不告訴讀者這些人物的內心想法，這種敘述角度，就是所謂的有限全知視角。<sup>63</sup>

「有限全知」的敘述方式彌補了「全知」觀點「無所不知」卻易導致觀眾審美情

<sup>63</sup> 羅小東：《話本小說敘事研究》（北京：學苑出版社，2002年4月），頁4、117。



性的缺點，讓故事情節產生懸疑以引誘觀眾參與探索。

為了讓故事情節委婉曲折，耐人尋味，在這兩場連戲中，編劇節制敘述者的全知述說的權力，將自己從無所不知的權威位置降到一個有限的位置，轉而成為一個低調且暗隱的「旁觀者」，而把場面交給太宮與元別用行動「展示」內心的情感，「『展示』(showing) 被認為是客觀的、非人格化的、或戲劇式的，是事件和對話的直接再現，故事被不加評價地表現出來，敘述者從中消失，留下讀者在沒有敘述者明確評價來指導的情況下，從他自己的所見所聞中獨自去得出結論」<sup>64</sup>。這時，敘述者的視角短暫偷渡轉移給元別，而元別的視角則被鏡頭自然地置換為觀眾的「觀看」，因此觀眾／元別兩者之視角疊合在一起，這時觀眾乃暫借元別的視角在看太宮的行走而陷入「心理盲區」，因為太宮的心理被編劇刻意「隱瞞」，所以元別看不懂太宮五次來回婆羅塹與聽思臺之間的行為，觀眾自然也無法立即體會太宮難以言宣的心痛感覺。當然也恰恰是在限知敘述中那種不動聲色的展示和全知敘述者聲音的巧妙隱蔽之下，才使得〈太宮斬元別〉所刻畫的「於無情處生深情」之情感氛圍達到了難以企及的高度，也讓觀眾留下了更多想像與回味的空間。

#### 四、結語

霹靂自 1985 年 7 月製播發行首部錄影帶布袋戲《霹靂城》以來，一路從 BETA 帶、VHS 帶、VCD (1999 年 2 月《霹靂雷霆》開始) 到 DVD (2001 年 8 月《霹靂異數之龍圖霸業》開始)，始終與媒體科技同步發展，且由錄影帶店出租改由超商銷售 (2009 年 9 月 12 日全家發行，2013 年 1 月 12 日統一加入發行)，至 2015 年 1 月開始發行的《霹靂開天記之創神篇·下闋》止，黃強華與黃文擇兄攜手演出已超過三十年，而且越演越盛，演到「股票上市」(2014 年 10 月 7 日)，年營收額近 5 億台幣，員工超過四百人，可謂台灣傳統表演藝術界的文創典範。

霹靂之所以能歷久不衰且製造近 5 億元的產值，最關鍵的因素在於先是「編演分工」繼而「集體編劇」的體制調整，前者將傳統布袋戲由主演一人兼顧編劇

<sup>64</sup> 見同註 40，頁 216。



與口白演出調整為由黃強華編劇+黃文擇口白演出，後者再於 1995 年 7 月由黃強華一人編劇擴大為集體編劇，自此以後，劇本之產量與品質越趨穩固，才造就今日霹靂之榮景，可以說劇本是霹靂之根本，而「根之茂者其實遂」，創編優質劇本、型塑人氣角色，才是霹靂持續獲利的不二法門。

霹靂的編劇來來去去，一直處在「變動不居」的狀態，再加上編劇個人資質與經驗不同，難免在劇情營構的品質上產生落差。為了「照顧」好劇本，成立編劇組二十年來，霹靂的董事長黃強華不曾或離編劇會議，雖已甚少親自編劇<sup>65</sup>，但身兼「編劇總監」的他常得宏觀調控、指點「銜角」(關鍵)，訓練年輕編劇如翁櫻端、申呈山等能順利進入霹靂的奇幻世界以確保劇本品質，並在敘事技巧上精益求精和觀眾鬥智，因而不斷創編出許多令人驚艷又驚訝的經典情節場面，如「葉小釵與半駝廢的師徒情深」、「葉小釵與素還真的堅固友誼」、「戢武王與劍之初的艱辛戀情」、「殊十二與槐破夢的學生兄弟情結」、「寒煙翠與禳命女的閨密情愫」等，簡直是百花競放，萬紫千紅，因而吸引觀眾長期觀賞並成為津津樂道的话题。

〈太宮斬元別〉是霹靂眾多經典情節之一，本是一條不甚起眼的支線，但在編劇們鬥奇出新的良性競爭激發下，殫精竭慮、用心經營，純熟駕馭霹靂長期慣用的(一)「倒敘與概述—從中間演起，再以倒敘、概述補充交待人物的恩怨情仇與故事脈絡」、(二)「複線與並進—以複式情節線搭配分場並進敘述使劇情競萌互進」、(三)「全知與限知—全知講述與限知展示的靈活搭配」等結合傳統說唱文學和現代影視藝術的三大敘事技巧，在藏與露之間、斷與連之際，最後聚焦於《梟皇論戰》第 14 集 10~11 場。這兩場戲粘連成文，以長達 12 分鐘的時間，藉「展示」、減速<sup>66</sup>敘事方式進行濃墨重彩式地場景描繪，遂將一個老套通俗的故事演述得一反流俗、出人意表。因為自太宮與元別第二度上場的時候(《兵甲龍痕》36 集 17 場)，編劇就已預示太宮可能會殺元別，但「殺人」容易，「怎麼殺」卻得大費周章，也是展現敘事技巧的所在，於是編劇共花了 23 集才使太宮不得不斬殺元別。這婆羅壘般若橋前冷不防的一劍，揮得令人先是大感訝異之後又覺得曲盡情理，遂給觀眾帶來新鮮出奇的感受和久久不散的情感激蕩，霹靂布袋戲

<sup>65</sup> 在《龍戰八荒》40 集、共 907 場中，黃強華編了第 15 集 17 場、第 16 集 18 場，計 2 場戲。

<sup>66</sup> 「加速指的是以較短的文本篇幅描述較長一段時間的故事；減速則相反，是以較長的文本篇幅描述較短一段時間的故事。」—譚君強《敘事學導論—從經典敘事學到後經典敘事學》，頁 148。





之敘事技巧所帶來的藝術效果，實不容小覷，也值得台灣布袋戲界加以觀摩與學習！

## 附 錄

※《梟皇論戰》第十四集 申呈山

場：11

景：荒野、婆羅塹

時：星空+雲海

人：棘島玄覺（按：簡稱覺）、衡島元別（按：簡稱別）

△配樂請下 L940

△荒野，玄覺前行，元別在後，兩人走鏡。沉重氣氛。

OS：無語，卻是更為雜亂的心緒奔竄，緩行的人，交煎在一條名為不捨的路上，踏下的每一步，都是疼痛。

△營造玄覺緩步的向前行著，風吹瑟涼感。元別跟著。請營造無語但異常沉重的氛圍！

別：太宮，這是要去婆羅塹的方向，你不是要回聽思臺嗎？

覺：你想回聽思臺嗎？好，咱們回去。

別：嗯？

△帶玄覺雙手盲目四揮著，元別扶起玄覺手肘，兩人並行走向另一方向。

別：太宮，王他…

覺：吾耳覺不適，咱們此時不談公事。元別，我遇上你那一年，你幾歲了？

別：…十三。

覺：十三、、哈！好久遠了，我的視力只來得及看你十三歲的面容，此後便失明了。你在吾的身邊，覺得適應嗎？如果能讓你再選一次，你還會跟隨在吾身邊嗎？

別：太宮……

覺：我記得衡島之人擅彈船琴，但吾一直無緣聽得，若吾想聽，你能否為吾彈奏？



別：太宮，你有心事？

覺：不願意為吾彈奏嗎？

別：…待到聽思臺，吾便為太宮彈奏。

△玄覺停下步伐，將手收回，走離元別的攙扶。

覺：還是先到婆羅塹吧！

△玄覺轉身走回頭路。

別：太宮……

△元別跟上。

覺：你知曉般咒橋，橋頭人像的由來嗎？

別：聽過，聽說是吾衡島先祖之靈所化。

覺：你不想知曉吾到婆羅塹的理由是什麼嗎？

別：太宮想去，吾便陪同。

覺：跟在我的身邊，真辛苦吧？

別：太宮，是不是師尹之事…

覺：吾之耳覺十分不適，咱們還是先回聽思臺聽你奏船琴。

△玄覺又換了個方向走，元別再跟上。兩人走鏡。

別：嗯？王出了什麼難題給太宮你？若是元別…

覺：吾記得你初來時，曾被廣誅諸多刁難，你會恨他嗎？

別：太宮……

覺：如果吾能將他拉下太丞之位，你會因此欣喜嗎？

別：太宮曾說過，歡喜的心情，不可能在仇恨中尋得。屢屢太丞對我有所刁難時，讓我記得的，總是太宮挺在我身前的諸多迴護。

△玄覺聞言，倏然停下步伐。元別停步不及，撞上玄覺的背。

覺：咱們到婆羅塹吧。

△玄覺突然轉身走去，撞開了元別也不自覺。

別：太宮……

△元別再跟上。

OS：無章的步伐、不定的方向，幾次回頭，幾次轉向，太宮、太宮、太宮，聲聲太宮，究竟要怎樣才能走出這份不捨的迷宮？

△兩人轉向走，一路無言。



△婆羅塹入鏡，帶石像的巍峨感。

△玄覺停下步伐，帶最後一步輕放後，深入泥土裡。

別：這就是我、、、我的衡島先祖嗎？

△元別情不自禁的走近石像，仰望。玄覺在元別走前時，手曾舉起欲拉，但一遲疑後又放下，鏡頭請跟著元別向前，特寫元別及石像即可，此時不要帶到玄覺。

別：我從不敢來到此地，太宮，我……

△元別回頭叫喚「太宮」，一道紅光劃過螢幕（濺血）。

OS：剎那的驚愕、不解，隨即了然闔目，哈！

△元別頸上一道紅痕，鮮血直流，人緩緩跪倒。SL 鏡

別：如果…再有選擇的機會，我依然會追隨在太宮身邊，只是在一開始，我便會奏船琴讓你聽。

△帶玄覺的腳先入鏡，玄覺提劍入鏡走到元別身前，特寫劍尖鮮血不斷滴著，如淚。氣氛感！

OS：多年費心，將恩與怨交織得錯綜複雜，如今抽劍，不及說清的一切，了在一劍之下，無聲嚎哭。

△玄覺看著元別，一手提著劍，一手輕撫著耳朵。萬鬼嚎哭的聲音越來越響。婆羅塹的石像眼裡流下鮮血。請做足氣氛後再轉場。

## 引用文獻

### 一、傳統文獻

〔唐〕馮翊：《桂苑叢談》，見王雲五主編《叢書集成初編—杜陽雜編及其他一種》（商務印書館，1939年12月）。

〔明〕羅貫中著，〔清〕毛宗崗點評：《三國演義》（北京：中華書局，2009年6



月)。

〔清〕李漁：《閒情偶寄》(臺北：長安出版社，1979年9月)。

〔清〕錢彩：《說岳全傳》(臺北：桂冠圖書公司，1983年2月)。

〔清〕韓邦慶：《海上花列傳》(臺北：文化圖書公司，1988年12月)。

## 二、近人論著

申呈山：〈編劇漫談·戢武王〉，《霹靂月刊》第186期(2011年2月)。

吳仁傑注譯：《新譯孫子讀本》(臺北：三民書局，1996年1月)。

星亮：《中國圖騰文化》，(北京：中國社會科學出版社，1996年4月)。

胡亞敏：《敘事學》(武漢：華中師範大學出版社，2004年12月)。

徐岱：《小說敘事學》(北京：中國社會科學出版社，1992年9月)。

張萬敏：《認知敘事學研究》(北京：中國社會科學出版社，2012年4月)。

陳鳴：《創意寫作—虛構與敘事》(桂林：廣西師範大學出版社，2011年5月)。

傅修延：《講故事的奧秘—文學敘述論》(南昌：百花洲文藝出版社，1993年1月)。

馮作民：《西洋神話全集》，(臺北：星光出版社，1992年2月)。

黃強華原作、吳明德審訂、邱繼漢編著：《霹靂震寰宇之刀龍傳說劇集攻略本上卷》，(臺北：霹靂新潮社，2010年4月)。

黃強華原作，吳明德審訂，邱繼漢編著：《霹靂震寰宇之刀龍傳說劇集攻略本下卷》，(臺北：霹靂新潮社，2010年6月)。

黃強華原作，吳明德審訂，小八組長編著：《霹靂震寰宇之龍戰八荒設定集》，(臺北：霹靂新潮社，2011年11月)。

黃強華原作，吳明德審訂，鄉土味編著：《霹靂震寰宇之兵甲龍痕設定集》，(臺北：霹靂新潮社，2012年2月)。

黃強華原作，吳明德審訂，嵐軒編著：《霹靂經武紀之梟皇論戰設定集》，(臺北：霹靂新潮社，2012年2月)。

楊世真：《重估線性敘事的價值—以小說與影視劇為例》(杭州：浙江大學出版社，2007年12月)。

趙毅衡：《苦惱的敘述者》(成都：四川文藝出版社，2013年3月)。



- 劉偉民：《偵探小說評析》(南京：東南大學出版社，2011年3月)。
- 劉慧芬：《京劇編撰理論與實務》(臺北：文津出版社，2005年3月)。
- 鄧相陽：《霧社事件》，(臺北：玉山社出版公司，2004年2月)。
- 羅小東：《話本小說敘事研究》(北京：學苑出版社，2002年4月)。
- 羅鋼：《敘事學導論》(昆明：雲南人民出版社，1994年5月)。
- 譚君強：《敘事學導論—從經典敘事學到後經典敘事學》(北京：高等教育出版社，2011年10月)。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之刀龍傳說》原始拍攝劇本。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之龍戰八荒》原始拍攝劇本。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之兵甲龍痕》原始拍攝劇本。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂經武紀之梟皇論戰》原始拍攝劇本。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之刀龍傳說》DVD40集(2009年9月12日~2010年1月22日發行)。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之龍戰八荒》DVD40集(2010年1月29日~2010年6月11日發行)。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂震寰宇之兵甲龍痕》DVD40集(2010年6月18日~2010年10月29日發行)。
- 霹靂國際多媒體：《霹靂經武紀之梟皇論戰》DVD40集(2010年11月12日~2011年3月25日發行)。



## *Pili Drama Analyzation for Acting and Narration Skills of Pili Drama An example of “Tai-Gong Kills Yuan-Bie”*

Wu Ming-Te\* (吳明德)

Episode 14, scene 11 from Pili Jing Wu Ji: The Warriors Controversy is so called “Canon smothered checkmate.” The length of this scene is only 4 minutes and 36 seconds; however, the impression to audience is stirring and confusing. In order to solve the massive puzzles, audiences have forced to trace back from the beginning when these two people met and review related 55 scenes which across 23 episodes. Taking “Tai-Gong Kills Yuan-Bie”, this classical scene as example in this article to discuss the skills of acting and narration that Pili Drama, “Flash Back and Summary, acting from the middle of the story and using flash back and summary to provide more information about the characters to compose the whole picture”; “Multiple and Horizontal Plots, placing multiple plots in different scenes and bring the story to audiences with horizontal plots;” “Omniscient and Limited Perspective, showing and distributing omniscient and limited perspective to audiences.” The 30 years continuous popularity of Pili Drama due to the skills of acting and narration they use and also make “Tai-Gong Kills Yuan-Bie” become a classic scene since then.

**Keywords: Pili, Puppet Drama, Qiang-Hua Huang, Tai-Gong Kills Yuan-Bie, Narration Skill**

---

\* Associate Professor, Graduate Institute of Taiwanese Literature, National Changhua University of Education

