

國立臺灣大學文學院戲劇學研究所



碩士論文

Graduate Institute of Drama and Theatre

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis

跨越境界的雷鳴

從《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》談臺日共同

創作的實踐

Thunderbolt across the Border: The
Collaboration between Taiwan and Japan in
Thunderbolt Fantasy Project

張鰲騰

Au-Teng Chang

指導教授：謝筱玫 博士

Advisor: Hsiao-Mei Hsieh, Ph.D.

中華民國 110 年 1 月

January 2021



謝辭



學術的世界對我來說就像開展在眼前，一望無盡的海洋，岸邊成千上萬的前輩同儕後進，有人不懼深海的黑暗無數次潛入深海探索無人發現的祕寶，有人揚帆尋找新的島嶼，有人在岸邊建設與調度探勘的基地和設施……，與之相比我只是稍微嘗過幾口海水，就在岸邊悠哉欣賞波光，自顧自滿足的過客，但那一瞬間窺見的深淵的壓力，以及把鹹水混著酸水吐出來的衝動，和那道轉瞬即逝的白光卻是任何東西都比不上的體驗，為此必須感謝所有在這個世界奮鬥的每一位。特別需要感謝我的指導老師和口試委員們。謝謝筱玫老師對我一直以來的耐心指導、引領以及包容，能有幸在大學修習您的課程、研究所接受您指導，我打從心裡感到幸運。謝謝鶴宜老師對我不足之處提出精確的意見和鼓勵。謝謝恬儀老師對我學術領域的開展以及啟發。謝謝所有指導過我的老師給我的任何提示。

在我的身邊，也需謝謝我的家人，在家中迎接新生命的繁忙期仍對我的任性嘗試給予理解以及不斷支持。謝謝璨羽陪我口試和處理各種事務；謝謝翊淇總會惦記我的情況。沒有二位來自宜蘭的朋友的陪伴我大概會失敗受傷更多。謝謝威宇介紹愛與勇氣和黑暗的作品給我，我從來沒想到會變成論文題目。謝謝祺祥和我分享各式各樣的興趣，沒你的話我大概會很無聊。

關於《東離劍遊紀》，謝謝霹靂的黃亮勛先生接受我的訪談。謝謝虛淵玄先生懷抱如此熱誠創作這樣的作品。也謝謝所有霹靂布袋戲、Nitro+、Good Smile Company，以及相關的各位人員，共同構築了這個直率可愛的世界。

最後謝謝支撐我完成這個學術階段，在這方面我最重要的典範韋伯先生，雖然我不會去追逐我所憧憬的星星，但不管未來到哪裡，都會和你一樣戰鬥下去的。

跨越境界的雷鳴

從《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》談臺日共

同創作的實踐



中文摘要

布袋戲雖然是起源於中國的民俗藝術，但在臺灣落地生根之後也發展出獨特的文化景觀，其中由黃家的虎尾五洲派布袋戲發展而來的霹靂布袋戲，高度商業化的取向和長年的電視劇集，更使其成為極具特色的一派。在追求更大市場的過程中，霹靂的作品有意識使用日本元素或是學習其動漫文化的模式，近年的《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》系列更是重要的里程碑，以日本作家虛淵玄（通常寫動畫、遊戲等作品的腳本）為首，和日本的業者共同製作以日本觀眾為主要客群的布袋戲影視作品。

讓日本業者進入腳本、設計等核心層次的工作，意味著霹靂願意放棄以往，自己包辦製作鍊所有層面的模式，從根本改變，創造出日本觀眾真正想要的作品。然而，這樣的過程也不是一味地討好異國文化，日本製作者在合作過程中也必須配合布袋戲的藝術特色作改變。雙方必須理解了對方的困難與特色，並用作品將布袋戲的魅力傳達給日本觀眾。本文希望從作品本身觀察是臺日文化之間是如何互動的，電視布袋戲的表演形式是否能作為不同文化間的溝通平台，連結並創造出新型態的作品。本文擬從文本、影像、聲音等要素切入，論述其表演特色和敘事策略，為此計畫的發展畫下註腳。

關鍵字：《東離劍遊紀》、霹靂、布袋戲、臺日共創、虛淵玄、聲音表演、聲優

Thunderbolt across the Border: The Collaboration between Taiwan and Japan in *Thunderbolt Fantasy* Project

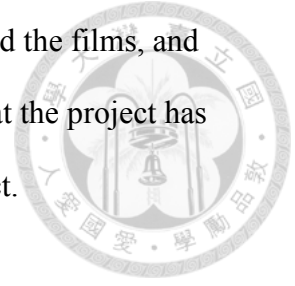


Abstract

Although palmar drama originates from China, this folk art has developed its unique culture in Taiwan. Pili Palmar Drama (霹靂布袋戲), developed from Wuzhou Potehi (五洲布袋戲) of the Huangs in Huwei (虎尾的黃家), particularly differs from other artists for their highly commercial and long-termed TV show series. During this process, Pili consciously and continually uses Japanese cultural images and anime elements in its works. In this practice, *Thunderbolt Fantasy* Project from 2016 is especially remarkable. In this project, Pili works with Japanese playwright Urobuchi Gen (虛淵玄) and other Japanese workers making on palmar drama TV series and films which mainly focuses on the market in Japan.

Before this project, Pili was always responsible for all aspects of the production chain of its own TV shows or other works. However, in *Thunderbolt Fantasy* Project, Pili let the collaborators work on core aspects such as script and design, to create works that Japanese customers really want. It showed Pili's determination to have fundamental changes, but it was never just Taiwanese try to catering to Japanese culture. To successfully introduce palmar drama to Japan, Japanese workers also needed to adjust to Taiwanese palmar drama and its aesthetics. This essay will observe whether the palmar drama TV series could be the interface between different cultures, and how they worked with each other. Focusing on the works they have made, I will

discuss about textual, visual and vocal elements in the TV shows and the films, and analyze their performative and narrative strategy, to understand what the project has achieved and its potential as an intercultural and long-termed project.



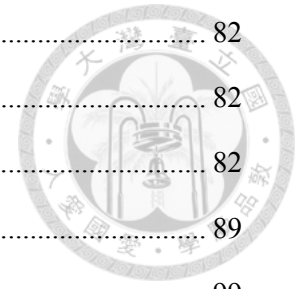
Keywords: *Thunderbolt Fantasy*, Pili, Palmar Drama, Taiwan-Japan collaboration, Urobuchi Gen, Voice Acting, Voice Actor

目錄



謝辭.....	i
中文摘要.....	ii
Abstract.....	iii
目錄.....	v
圖目錄.....	viii
表目錄.....	viii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與研究動機.....	1
(一) 霹靂布袋戲簡介.....	1
(二) 《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的起源.....	3
第二節 文獻回顧.....	11
第三節 研究方法與章節架構.....	20
第二章《東離劍遊紀》敘事手法.....	24
第一節 單純卻精緻的劇情結構.....	24
(一) 第一季的整體結構、風格與基調.....	24
(二) 第二季的整體結構：承繼的主題與更為複雜的結構.....	30
(三) 系列的初始：第一季第一集〈一傘之恩〉.....	34
第二節 以人物塑造為中心的敘事.....	44
(一) 言語.....	45
(二) 武俠元素.....	49
(三) 詩號.....	54
第三節 影像敘事技巧.....	64
(一) 布景道具的質感和文化意涵.....	65
(二) 偶的身體與武戲的細節.....	72
(三) 主觀式的影像敘事.....	79

第三章 《東離劍遊紀》的長期發展.....	82
第一節 《東離劍遊紀》合作與經營.....	82
(一) 臺日合作模式.....	82
(二) 動畫規格的推銷.....	89
(三) 小結.....	99
第二節 從第一季到第二季：論長期企劃的進展.....	102
(一) 劇本的變化.....	102
(二) 影像技巧的轉變.....	107
(三) 作品中對創作、表演者的指涉與明星系統.....	117
第四章 《東離劍遊紀》的聲音藝術.....	134
第一節 口白與聲優的藝術交流.....	134
(一) 演師與聲優的現況.....	134
(二) 戲偶之聲：聲優參與布袋戲的意義與層次.....	142
第二節 台詞之外：詩號、配樂等聲音要素.....	157
(一) 敘事者角度的變化：詩號與旁白.....	157
(二) 音樂的使用：配樂與主題曲.....	167
第三節 電影《西幽弦歌》與其聲音要素.....	175
(一) 會說話的琵琶：文本和人聲共同構築的英雄故事.....	175
(二) 歌唱曲的使用.....	184
(三) 小結.....	188
結論.....	191
附錄：劇情大綱.....	197
(一) 系列起源：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》.....	197
(二) 前傳與過場：電影《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》.....	199
(三) 冒險的延續：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀第二季》.....	200
(四) 英雄的誕生：電影《Thunderbolt Fantasy 西幽弦歌》.....	201
參考書目.....	204





圖目錄



圖 1 虛淵玄與其所購買的《轟動武林》DVD 合照.....	7
圖 2 霹靂布袋戲戲偶操偶示意圖.....	40
圖 3 第一季蔑天骸之宴席.....	67
圖 4 東離飯遊紀宣傳圖.....	69
圖 5 《生死一劍》中凜雪鴉散布殤不患的故事.....	72
圖 6 丹翡鴨子坐.....	74
圖 7 霹靂與《東離劍遊紀》女性角色比較.....	88
圖 8 兵器造型隨身碟.....	96
圖 9 嘯狂狷的偶頭.....	115
圖 10 《生死一劍》中老王居酒屋的老闆一角.....	122
圖 11 虛淵玄對《霹靂俠影之轟動武林》角色百里冰弘之死的驚訝.....	129

表目錄

表 1 《東離劍遊紀》系列作品規格表.....	5
表 2 《東離劍遊紀》登場角色詩號表.....	58

第一章 緒論



第一節 研究背景與研究動機

(一) 霹靂布袋戲簡介

臺灣布袋戲起源於中國的漳州、潮州、泉州等地¹，而傳自臺灣之後，也發展出了獨特的文化特色。在臺灣歷史的演進下，各個時期也有不一樣的著重點，從娛神的需求到娛人的取向，內容上也有歷史戲、公案戲、劍俠戲等不同類型的嘗試，又有創造漫長複雜的故事線，並注重視覺特效的「金光戲」，還有演出載體的轉變，在內外臺的不同舞台上，到螢幕或銀幕的演出，戲偶的外型也因應演出需求和時代品味做出變化。而承繼戲曲的特色發展出的角色行當與音樂類型，也發展出更多元的角色類型及配樂形式。順著這個脈絡，我們可以看到臺灣布袋戲的發展，不只承繼了這項藝術的傳統，更展現了因應時代變遷的特色與生命力，這是只屬於臺灣的實踐，所以縱然臺灣並非布袋戲的原生地，它的發展過程和成果對於臺灣文化而言依然十分重要。

這樣的過程中，有許多的劇團和藝人同時擔當了傳承和創新的角色，知名的劇團如五洲園、小西園、新興閣、亦宛然等，在不一樣的時代與地區呈現了布袋戲的各種風貌。而本文所要討論的主體之一，即是承繼了黃家五洲派布袋戲所發展出來的霹靂布袋戲。主要經營電視布袋戲的霹靂在 1996 年成立了大智育樂股份有限公司，到了 2000 年後正式將其公司名改為霹靂國際多媒體²，時間點上，是在推出具有跨足國際野心的布袋戲電影《聖石傳說》之後，確立自身品牌和定位之後所做的決定，而董事長黃強華也曾說過：「我希望往後霹靂能

¹ 陳龍廷。《臺灣布袋戲發展史發展史》。臺北：前衛出版社，2007 年。17-21 頁。

² 〈霹靂大事紀〉。EPILI 霹靂網。2019 年 10 月 30 日閱讀。
(<https://home.pili.com.tw/about/cronology.php>)

夠達到如 Nike 或麥當勞等品牌的普及及高知名度。」³。

為了規模如此大的願景，霹靂也做過許多跨足世界的嘗試，以國內觀眾為目標的劇集也開始加入改變。多年來霹靂布袋戲，幾乎所有角色都採用黃文擇的一人口白，一方面承繼了傳統布袋戲口白中心的特色，外號八音才子的黃文擇也成為霹靂不可或缺的元素。不過近年情況也有所改變，例如許多劇集為了進軍中國市場而推出多人配音的中文版。此外如 2019 年推出的《霹靂英雄戰紀之刀說異數》，它是 1990 年的《霹靂異數》劇集的重啟版，以全新的製作，重新詮釋與改編當年的經典劇情，口白方面委託配音公司進行多人台語配音，之後也培養了一批自己的布袋戲配音，替該劇重配「新聲版」，並在續作《霹靂英雄戰紀之蝶龍之亂》繼續使用這批演員，可看出在配音上改革的意圖。

隨著五洲派布袋戲的脈絡閱讀霹靂布袋戲的歷史，我們可以看到這項藝術經過內外臺表演到電視劇或電影的實踐，在臺灣的娛樂市場上佔了重要的地位，而如今也被迫面臨各種媒體的挑戰。不論是當年劍俠戲、金光戲為吸引觀眾而在劇情與演出上製造的賣點、或是配合日本與國民政府政令所演的宣導戲，都是為了維持劇團的存續。在電視普及的時代，黃俊雄的《雲州大儒俠》系列一舉成功，全臺為之轟動，卻也因此遭到政府以「影響農工作息」為由而停播。到了霹靂的時代，在文本以及表演上做了不少改造，為了應對各種不同的需求，持續開拓不同媒體的可能性，向不同的市場和領域進軍，在臺灣年輕族群之中也成為布袋戲的重要意象⁴。現在的霹靂難以說是純粹的傳統布袋戲，但它確實繼承了臺灣布袋戲的許多特色和實踐，其高度商業化的傾向，也讓我們看到這項藝術面臨激烈競爭時的求生意志，因此觀察霹靂布袋戲在現代化中的應對，應有其指標性的意義。

³ 廖文華。〈台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究〉。碩士論文，中國文化大學新聞研究所，2001 年。138 頁。

⁴ 唐硯漁，何舒軒。〈布袋戲的現代娛樂嘗試〉。《高雄師大學報》23 期（2007 年）：186-190 頁。

(二)《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的起源

若說 2010 年霹靂發行《聖石傳說》並改名霹靂國際多媒體意味著朝向國際挑戰的決心，那麼本文認為《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》正是在這個大目標下一個重要的里程碑。在製作上透過日本製作者的參與，加入了許多日本元素，以日本動畫的形式（例如長度、集數、播放方法）包裝推銷給國外的客群，其成品在臺日都受到了相當的關注，並持續推出新的作品，從商業利益和推廣布袋戲的角度，目前可以說是成功的。本文嘗試記錄與分析這個企劃造成的效果、理解它和以往霹靂製作不同的地方，從而得知它能順利進行的原因與動力，或許能對臺灣其他形式的藝術與外國文化（在本文中以日本為例）合作的提出一些建議與可能。

《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》是一個臺日合作的影劇計畫，於 2016 年 7 月 8 日正式播放。這個計畫從 2016 年第一季推出至本文寫作的 2020 年 6 月，每年都推出一部影視作品，分別為《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》電視劇（2016 年 7 月）、《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》電影（2017 年 12 月）、《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》電視劇（2018 年 10 月）、《Thunderbolt Fantasy 西幽弦歌》電影（2019 年 10 月），並且預定將在 2021 年推出第三季電視劇，電影在臺日各大電影院上映；電視劇則在日本數個電視台播出，首播後也會在十幾個授權的網路平台上有期限地播放。以下概括討論整個系列時簡稱《東離劍遊紀》，為了區別整個系列和第一部作品，談論第一季電視劇時稱為《東離劍遊紀第一季》，或簡稱為第一季，第二季電視劇亦寫作《東離劍遊紀第二季》（簡稱第二季），二部電影則分別簡稱為《生死一劍》和《西幽弦歌》。另外，電視劇中的集數正式名稱是用章為單位（例如第一季第一章〈一傘之恩〉，第二章〈玄鬼宗伏襲〉等），文中為避免和論文架構混淆，統一以第一集、第二集等格式稱呼。主要參與者有三方，首先自然是作為電視布袋戲技術和影像製作核心，臺灣的霹靂國際多媒體；第二是負責角色設計的日本電子遊戲公司—

—Nitroplus，也是本次計畫的原案、編劇以及總監修的虛淵玄所在的公司；最後是日本玩具公司 Good Smile Company，主要負責人偶造型顧問。第一季的口白方面則由黃文擇的兒子黃匯峰擔任全部男性角色以及詩號的吟詠，女性角色則由女性配音員擔任⁵，操偶師根據臺語口白操偶錄製，完成後的影像則讓日本專業的聲優（原文為声優，意思為聲音的演員，即是配音員的意思，本文用此詞時專指日本的專業配音者）團隊配音。而音樂部分則是由日本音樂家澤野弘之（在臺灣較為知名的代表作為電視劇《醫龍》，電視動畫《進擊的巨人》等配樂）負責，全系列包含片頭和片尾的主題曲則全由日本歌手西川貴教主唱，本人甚至在後來的劇情中為重要角色配音。

⁵ 從電影版《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》之後便未發行臺語版，不過仍是黃匯峰用臺語唸全劇所有的角色詩號。

作品	播放年月	集數	片長	配音版本
《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》	2016 年 7 月	13	每集約 24 分鐘	日語、臺語（黃 匯峰為主的版 本）
《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》	2017 年 12 月	單集電 影	75 分鐘	日語
《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》	2018 年 10 月	13	每集約 24 分鐘	日語、中文、 2020 年 12 推出 臺語版（王希 華、蔡易軒等人 多人配音）
《Thunderbolt Fantasy 西幽玳歌》	2019 年 10 月	單集電 影	89 分鐘	日語

▲表 1 《東離劍遊紀》系列作品規格表。資料來自各作品於霹靂的官方網站。

這個計畫開始的契機在 2014 年 2 月時，作家虛淵玄應臺灣出版公司尖端出版的邀請來臺參加臺北國際動漫節時，尖端推薦喜歡讀古龍等武俠小說的他去參觀當時在華山舉辦的「霹靂奇幻武俠世界·布袋戲藝術大展」，並買了一套《霹靂俠影之轟動武林》DVD 回國觀賞。霹靂國際多媒體的董事長黃強華的兒子，黃亮勛得知此事後便向他初步表示了合作意願。之後，霹靂子公司的偶動漫娛樂事業以電郵和虛淵玄聯絡，數日後收到 Nitroplus 社長小坂崇氣的來信，正式洽談合作的可能。虛淵玄則表示，自己在此之前忽略了這麼棒的文化，深感可惜與汗顏⁶，連 2002 年在日本上映的《聖石傳說》也是後來才知道的，更加強了自己想將布袋戲推廣入日本的決心。而在他準備向霹靂提出製作「給日本人看的布袋戲」的企劃書之時，卻先一步收到來自霹靂的合作意願⁷，可以說這個計畫起緣於雙方主動意願的一拍即合。

⁶ 吳明德。〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉，《民俗曲藝》205 期（2019 年）。266-270 頁。

⁷ 段木英里。〈虛淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017 年 11 月 29 日。2019 年 10 月 30 日閱讀。
<<https://webnewtype.com/report/article/129454/>>



▲圖 1 虛淵玄與其所購買的《轟動武林》DVD 合照，取自 GNN 巴哈姆特新聞 8。

臺灣和日本有過複雜的歷史關係，例如在日本殖民的皇民化時期中對臺灣藝術嚴格監控，布袋戲也是其管制對象，傳統中國式的後場音樂被禁止，布袋戲偶穿上日式服裝，演出日本的故事，甚至如黃海岱的五洲園都曾接受日本指令，成立米英擊滅推進隊，為了日本的政令宣傳而演戲⁹。時隔多年，承襲黃家布袋戲的霹靂，又推出了讓日方主導許多層面的企劃。然而，推動這次合作的原動力在於雙方的自主意志，身在臺灣的霹靂多年來尋找向國際市場拓展的契機，而以虛淵為首的日本方則有將布袋戲的視覺藝術介紹到國內的想法，一邊向外，一邊向內的方向性，使得雙方的交流和合作得以順暢推進。

透過通訊科技，因國界相隔的雙方工作者能在製作流程中順暢地完成各自的工作，並且迅速地互相研討。霹靂布袋戲以影視布袋戲作為其註冊商標，這是他們在漫長的歷史潮流下所作的選擇，在這個案例中，正因為是影視作品，才使臺日雙方得以跨越物理的距離更輕易地交流合作。本文認為霹靂的影視作品有作為交流介面的潛力，不只聯繫了不同國家間的文化，霹靂對於現代化的因應，保留部分偶戲傳統的同時也求新求變，將過去的足跡與現在的步伐連結

⁸ Akito。〈【TiCA14】《Fate/zero》虛淵玄首度海外簽名會 大談作品心得及創作歷程〉。GNN 新聞。2014 年 2 月 15 日。2020 年 10 月 15 日閱讀。

〈<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=92543>〉


⁹ 呂理政。《布袋戲筆記》。臺北：吳氏圖書，1991 年。95-96 頁。

在一起，體現了傳統表演文化現代化的可能性。當然，其高度商業化的傾向與作風，未必是其他布袋戲藝術家和觀眾所能認同的，但霹靂也使得臺灣的更多人有機會看到布袋戲，且一直有推向國際的意圖與行動，對於傳統文化的繼承以及推廣，霹靂國際多媒體的實踐仍有不可抹滅的地位。

至於以日本做合作對象，也有其特殊意義。承如上述，日本曾殖民過臺灣，臺灣在許多地方承繼並能理解日本文化。在這次合作之前，霹靂布袋戲的世界中本就有日本元素存在，例如霹靂世界存在名為「東瀛」之地，劇情和設定上非常明顯在指涉日本（例如該國的政治以天皇作為元首，並有忍者、武士等日本風格的角色登場），來自該地的角色名稱、服裝和兵器風格基本都是日式的，例如：在《霹靂神州》系列中活躍，被稱為劍聖的柳生劍影，姓氏直接取自日本重要的劍術流派的柳生家（其傳人曾任德川幕府的劍術指導），並以武士刀作戰。如此自然地化用日本的文化符碼於劇本，不只因為黃家布袋戲在日治時期的表演實踐，日本文化也持續在臺灣流行有基本認知有關。觀眾能理解這些異文化符碼，迅速了解它們代表的意義加速對劇情的理解，例如一看到柳生劍影的名字，雖從劍影二字就推知其和劍道有關，若觀眾明白柳生的意義，則可更快且直接地烘托出「他是東瀛劍術高手」的訊息，柳生在日本歷史文化上的意義，在此化為簡明扼要的符碼，為劇情和角色服務，而觀眾也會對自己能夠看懂符號產生愉悅，這也鼓勵製作方使用這些元素。值得一提的是，東瀛在早期劇集中常做為純粹的侵略者描寫，不免令人想到中日戰爭的歷史，但劇情逐漸發展下，部分東瀛人也能認同中原文化，甚至不惜生命攜手阻止野心分子，創作者的意圖或許不只是警示戰爭的可怕，也省思了不同族群和平共處的重要¹⁰。從「東瀛」到現在的「東離」這一步，是否能看到不同的關係變化呢？

《東離劍遊紀》的合作直接讓日本參予了核心的劇本和人物設計，代表所

¹⁰ 章丁尹。〈霹靂布袋戲之精神、文化與美學研究〉。碩士論文。中興大學台灣文學與跨國文化研究所，2014年。26-47頁



要導入的不只是臺灣人容易認知的日系元素，或是可和武俠世界對應的傳統日本文化，而是現代日本創作者因應市場與觀眾的文化產品。另外，霹靂一開始是以子公司的偶動漫娛樂事業為代表邀約日方進行合作，該子公司於 2011 年成立，可見那時就有對日本動漫文化的認知與效法的意圖。這次和日本業界正式合作，是否有把握這次的合作機會，在文化層次上導入並學習日本動漫或其他媒體受歡迎的原因？

一直以來霹靂和許多業界合作推出各種產品和廣告，但是在戲劇製作上基本讓自家公司的編劇組負責，《東離劍遊紀》則讓合作的日本公司負責劇情和設計部分，自己則專注在操偶以及影片拍攝的部分，本文認為如此行動展現了相當大的決心，不只從外觀風格，而是把核心的文本交給日方，在之後也能夠成功進入日本市場且每年穩定產出系列作¹¹，這是近年來霹靂非常具突破性的行動，確實可以見到他們吸收新元素的開放態度，以及拓展布袋戲的行動力。毅然決然開創新系列的方針，也顯示了不依賴過往角色在臺灣的人氣，挑戰國內外新的客群。在這個意義上，筆者好奇這些作品在文本敘事、表演藝術上有什麼核心的轉變，希望藉由作品本身的討論，分析霹靂如何在吸收不同文化的同時，呈現有長久傳統的布袋戲和武俠風格，達成開拓並留下觀客的目的。且由於其長期計畫的特質，作為一個案例更能夠觀察在同個系列發展過程中，霹靂和 Nitroplus 等公司如何面對觀眾的回饋，而在下一齣電影或是電視劇中嘗試不同的要素，以此分析製作方的市場與文本策略，了解計畫目前的情況，最終期望能夠提示臺灣的商業作品和日本合作的型態與方針，理解雙方是如何交流和應用彼此文化的長處創造作品；並以此探討臺灣特有的藝術在面臨全球化與資訊氾濫等，對非主流文化看似不友善的情況時，是否能夠反過來利用這種傾向達成推廣的目的，在現代化的舞台開闢出一條道路，成功引起不同文化背景視聽者的興趣，同時創造足夠自我維持的商業利益，讓各界參與者能夠持續投入

¹¹ 目前為止唯一例外是 2020 年因受 COVID-19 病毒疾病疫情影響，以致原定於 2020 年播出的第三季延期至 2021 年。

資源，使推廣不只是曇花一現的刺激，而能作為長期的交流互動的平台與例證被保留下來。

保存傳統的樣態是一種傳承的方法，但霹靂在對待布袋戲的態度上選擇了創新和廣開市場的路線，無疑也是延續其藝術生命的行動，但正因如此，必須更謹慎檢視既有的足跡，以及接下來會將這樣藝術帶往怎麼樣的方向。本文希望討論合作所帶來的轉變和反饋，探討這個計畫在形式和內容上有什麼有真正意義上的轉變，以及如何和合作者磨合、用什麼樣的方式對應與回饋視聽者等，唯有對這些層面有適當的分析與回顧，才可能在接下來的合作中有意識地達成更高的效益，並且作為未來和其他文化合作的有力經驗，讓布袋戲這項傳承至今的藝術，在名為現代的舞台上仍能吸收各界的活水，發揮其強韌的生命力持續發展。

就異文化合作方面，《東離劍遊紀》格外有趣的是，臺日雙方都有主動邀請對方的意願，而且幾乎是同時產生合作的想法，或許正因此，雙方能抱有誠意和熱情共同面對異文化交流的困難。儘管「誠意和熱情」等絕非將一切都合理化的精神口號，但本研究仍希望在《東離劍遊紀》這種不完全屬於臺灣或日本的混種（hybridity）作品的實踐中，尋求異文化間正面交流的可能性；從看似分離但實則連結的合作模式裡，敘述不同文化間對等溝通的重要性。正因為本系列是處於二個文化之間中介的作品，研究它是否、如何跨越了界線，才能提示跨文化交流的發展性和未來。

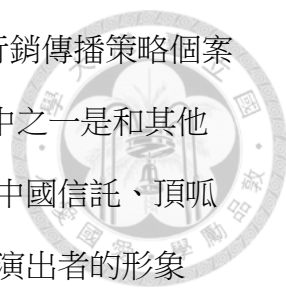
第二節 文獻回顧



霹靂布袋戲一方面承繼了臺灣布袋戲歷史發展，反映這項藝術在臺灣的環境下所灌溉出的特殊性，而主導者並不只滿足於在臺灣所收穫的社會反響，更有將之向外推廣的強烈意圖，形成了獨特的文化景觀。除了累積下來相當可觀的作品庫之外，與之相關的研究也不在少數，關於表演藝術、文本或是經營相關皆有。而和整個霹靂系列的文獻資料相比，與僅有三年歷史的《東離劍遊紀》直接相關的研究少了很多，不過仍有許多文獻提供了對這部作品的研究視點。

首先，由於關於霹靂的研究量相當龐大，因此需要篩選和《東離劍遊紀》的特殊性可以對應的研究對象，其中筆者認為 2000 年的電影《聖石傳說》和這個計畫有可比之處。如上述介紹霹靂國際多媒體的歷史時所說，該作雖非第一部臺灣布袋戲電影¹²，但它代表了霹靂進軍國際的商業野心，是重要的里程碑，無論推廣國外或是開拓國內觀眾的意圖與努力都值得關注。而不只是商業方面的經營，如何吸引原本不是觀眾的視聽者，也必須在文本和表現形式上下功夫，《聖石傳說》的研究不只有助於本計畫中二部電影的分析，《東離劍遊紀》的電視劇相較於霹靂一般劇集內容上較短的篇幅，且做為單一而完整。而《聖石傳說》約 120 分鐘的長度，雖然和主線的電視劇有前後關係，但也描寫了一個完整的事件始末。從推廣的目標來看作品的內容，《東離劍遊紀》和《聖石傳說》大致上有獨立而完整、篇幅簡短的共同點，也都推出聲優配音的日文版，甚至《東離劍遊紀第一季》的主要反派蔑天骸和《聖石傳說》中的青陽子同樣由聲優關智一來配音，雖然角色氣質相當不同，日本對二者的接納情形也很不一樣，不過觀察作品和行銷方法的異同，依然有許多收穫。

¹² 陳龍廷。《臺灣布袋戲發展史》。臺北：前衛出版社，2007 年。第一部布袋戲電影應是 1958 年由黃俊雄領銜所率領的真五洲園演出的《西遊記》，同樣是在黃家布袋戲脈絡下的作品。並且陳龍廷將黃俊雄開始將戲偶加大的嘗試和電影經驗作了連結。226 頁。



在廖文華的碩士論文〈台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究〉¹³之中，探討了霹靂推廣《聖石傳說》的傳播策略。其中之一是和其他產業的合作與廣告，合作對象諸如豐田汽車、統一豆漿米漿、中國信託、頂呱呱的童玩等，透過授予肖像權等，讓不同商品結合角色甚至是演出者的形象（例如統一企業用黃文擇的形象，在廣告中表現延續傳統文化生命的精神），顯示其面對商業競爭所做出的努力，以及勇於和不同產業合作的態度。而對內方面，則提到由於是公司第一次製作電影，中間不免遭遇的不少內部溝通問題，也促成了內部組織的整合，例如清楚劃分製作部門與傳播部門和不同地區的業務行銷部門的職權，而能策略性的推出多種互相關聯的產品做為宣傳工具，也顯示出他們開始重視行銷和傳播媒體工具的整合。這種所謂「一條龍」的生產模式是霹靂布袋戲的發展史中重要的特性，虛淵也曾表示這是在日本非常少見的形式，讓作品不會受到過多干擾，盡可能保持預想中的樣子¹⁴。而現在的情況，誠如本章第一節的小結，日本二家公司直接參與文本和核心設計，對於霹靂來說也是重要的里程碑，因此本文會敘述這種模式如何改變劇集的製作方法，並帶來什麼樣的衝擊和刺激。

另一篇相關的文章是陳怡樺的碩士論文〈「聖石傳說」現象的後現代文化邏輯〉¹⁵，將該作品定義為後文化的文本，相較前篇有更多貼近文本的論述。作為理論根基引用專精研究互動式影片和電子媒體的學者 David I. Tafler 的鉅文本（mega-text）概念，認為該作和其行銷資訊和周邊商品甚至影迷活動等都是共同建構《聖石傳說》這個巨大的文本的要素，也使其延伸而擴張，從中也有互文指涉的互動作用。具體而言，除了指電影本身就歸屬在正劇的文本裡，角色本身的恩怨情仇和伏筆早就埋在電視劇這個前文本中，也包含霹靂聯合其他

¹³ 廖文華。〈台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究〉。碩士論文。中國文化大學新聞研究所，2001年。

¹⁴ 陳大任。〈霹靂《東離劍遊紀》進軍日本〉。《中國時報》。2016年2月11日，第9版。

¹⁵ 陳怡樺。〈「聖石傳說」現象的後現代文化邏輯〉。碩士論文。南華大學傳播管理學研究所，2002年。

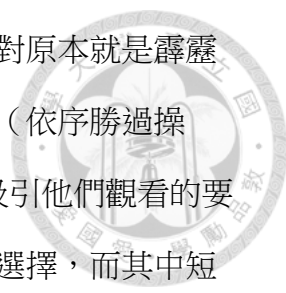
產業的創作者，除了推出飾品、鑰匙圈，衣服等周邊商品，還有配合電影形式而出的電影原聲帶，以及製作紀錄性質的書籍《The Making of 聖石傳說》，更有用不同素材詮釋這個故事的漫畫和電玩遊戲等，提供了這個文本的不同觀賞角度。而在《東離劍遊紀》之中我們可以看到許多這種實踐，臺方日方推出的相關周邊不勝枚舉，而文本性的作品以漫畫為例，除了基本和第一期電視劇同樣劇情的《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》（佐久間結衣漫畫化）以外，還有一部《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀：乙女幻遊奇》（霜月灰吏漫畫化），以女主角丹翡的角度來描寫第一期的故事。甚至將其他角色的外傳小說

《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀：外傳》（江波光則，手代木正太郎著）中的〈殺無生篇〉直接在電影版《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》中演出¹⁶。而陳怡樺的論文除了強調不同文本之間的互文性（inter-textuality）之外，對於電影本身也引用了類型的理論，認為類型作為一種符碼、慣例，能讓熟悉的觀眾很快接受吸收，並提出數位武俠和布袋戲電影的類型，也建立在觀影者對於霹靂之前的認知上。然而也不能單靠公式和類型化，電影的敘事仍要變動觀眾的期望，滿足觀看電影的驚喜快感。而《東離劍遊紀》的類型化可能又具有更複雜的因子在其中（例如臺灣布袋戲、日本動畫、電視電影等），如何運用類型化並帶來新的要素，觀眾接受的情況又是如何？本文也會注意這種互文性，主要觀察《東離劍遊紀》如何用不同的媒體或商品，從零到有使這個新創造的虛擬世界完整並且持續擴展。

在直接相關《東離劍遊紀》的研究中，首先談劉燕怡的碩士論文〈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〉¹⁷，作者憑藉其工業設計的專業，使用了日本學者讚井純一郎與乾正雄所開發，研究消費者的價值判斷和喜好，稱之為魅力工學的研究方法，透過對臺灣的資深霹靂觀眾的訪

¹⁶ 本電影的〈殺無生篇〉為目前《東離劍遊紀》影視作品中唯一不是虛淵玄原著的部分，不過劇情依然經過他監修。

¹⁷ 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〉碩士論文。高雄第一科技大學，機械與自動化工程系工業設計碩士班，2017年。



談以及對一般觀眾（以是否看過霹靂區分）的問券調查，發現對原本就是霹靂迷的觀眾來說，劇情是選擇觀看《東離劍遊紀》的最重要因素（依序勝過操偶、音效、特效、角色魅力），對新觀眾來說也是僅次於特效吸引他們觀看的要素，而本研究在這些大要素之下又有更具體的條件讓受訪者們選擇，而其中短劇看起來輕鬆不費時，以及故事節奏輕快則是本劇二個族群都相當認同的特色，這份研究似乎可以支持，篇幅較短、獨立故事的性質適合向外推廣的假設。而對於資深布袋戲迷的調查中，我們可以看到操偶是較為重要的觀賞誘因，顯示對於有經驗的觀影者而言，可以從藝術的技藝本身得到更多樂趣，也因此縱使有很多根本的改變，本劇精緻的操偶還是能滿足並留下所謂「懂門道」的資深觀眾。本篇論文是以行銷的觀點大致說明劇集吸引人的要素，結果也顯示劇情為非常重要的部分。本文希望在這個結果之上，繼續鑽研製作方具體在「劇情」層面下了什麼功夫，包含如何使用全新的角色和劇情吸引觀客，以及為了符合短劇的規格而在內容做了什麼調整等，回歸作品文本與敘事的分析，嘗試說明本系列究竟什麼地方吸引觀眾，特別是完全未接觸過霹靂布袋戲的日本視聽者。

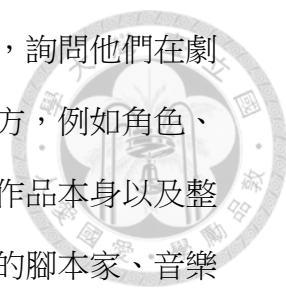
而在同樣關注觀眾反應的吳承恩之碩士論文，〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉¹⁸中，訪談了十名臺灣（主要在大台北地區）的觀眾，從中了解是什麼吸引他們看這部戲。該文首先區分了是否為布袋戲的戲迷，在非戲迷的部分，作者發現許多本來沒有看布袋戲習慣的觀眾大多是動漫迷，顯示該劇動漫風格在推廣上有相當的作用，作者也將之歸因為貼合動畫形式、較短且獨立的電視劇模式有助於增加非戲迷觀看的意願，這點和劉燕怡論文的論點是相符合的。而在觀看前的決策上，戲迷表示，霹靂和日本公司合作拍攝的作品引起他們的興趣，也好奇 2D 人物的設計在戲偶上將如何呈現；而非戲迷則直接受到劇本家、音樂家、和聲優陣容的吸引，似乎顯示該

¹⁸ 吳承恩。〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉。碩士論文。政治大學科技管理與智慧財產研究所，2018 年。

計畫在開播時的話題性營造是成功的。至於劇集播送期間，戲迷與非戲迷都認為社群媒體上熱絡的討論能提高他們繼續觀劇的動力，作者也認為這能讓觀劇者有效推廣給原本沒興趣的人。觀劇後，較多戲迷提出他們認為不夠滿意的地方，例如認為操偶和導演並沒有到超乎水準的程度，或是認為劇情太過緊湊，難以發展成像霹靂正劇般完整的角色情感；而非戲迷在看過該劇後，並未顯著增加去看霹靂其他劇集的意願，主要仍是龐大的系列和單集較長時間的原因，但至少提起他們對布袋戲的關心，並表示若未來有獨立短篇的影集或電影則會更願意觀看。不過戲迷與非戲迷都同樣顯示出對劇情發展的在意，和劉燕怡的研究有類似的傾向；此外戲迷和非戲迷之中，都有人發言肯定採用聲優的決策，也是值得注意的一點。綜上所述，《東離劍遊紀》對臺灣觀眾確實有一定程度的推廣能力，也能看到戲迷與非戲迷間確實會對著重作品的不同層次，本文在純粹的文本分析外也會針對作品的演出（特別是聲音部分）提出討論。

另一方面，林宜樺的碩士論文〈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〉¹⁹則關心日本觀眾對這部作品的反應，研究的客體有二個部分，其一是日本網路使用者對作品的心得和留言，從中篩選出較具參考價值的言論（例如以購物網站 Amazon JP，網民在《東離劍遊紀》的光碟下所留下的意見，從中選取較多人勾選「值得參考」的言論，以此為主要的討論素材）；其二是實際接觸四名觀賞完第一季劇集的日本觀眾，進行深入訪談，了解他們對於整部作品的接受程度以及偏好。該文所引用的網路留言大部分都有特意探討布袋戲這種日本不熟悉的表演形式，也多數對其抱持正面的態度，或是認為布袋戲的演出雖有部分觀看上的不適應，但在整體來說仍能接受。而四名深度訪談的對象，各有不同的工作背景和觀劇經驗，其中有一名原本就是霹靂的忠實觀眾，其他三名中有二名在看了該劇後繼續收看其他霹靂的作品，甚至購買高單價的戲偶或是扮演（cosplay）成劇中的角色。訪談的問題

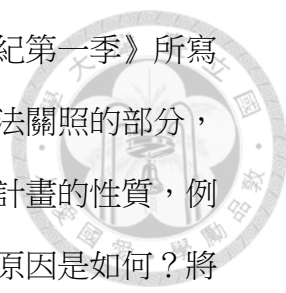
¹⁹ 林宜樺。〈理解布袋戲中的文化差異：以《東離劍遊紀》的日本觀眾接收分析為例〉。碩士論文，國立政治大學傳播英語學位學程，2018年。



不只關注受訪者對布袋戲的看法，也強調作品臺日合作的部分，詢問他們在劇中是否有看到熟悉的元素，受試者也幾乎都回答在劇中許多地方，例如角色、服裝、布景等都能看到不少日本文化的要素。總之，受訪者對作品本身以及整個企劃基本都抱持正面的態度，也肯定在製作過程中投入有名的腳本家、音樂家等，讓作品在日本的知名度提升，並特別提到聲優的演技有助於日本觀眾接受布袋戲的形式。整體來說，該論文所選取的觀眾，大多對該劇留下較好的印象，也透過深度訪談而能掌握日本觀眾的部分偏好，不過該論文的觀察對象是較為深入的觀眾（願意購買光碟並留言、甚至購買霹靂其他周邊或參與相關活動者），未必能完全代表所有觀劇者的反應。但以實際、並仔細觀賞完作品的受訪者為主體的討論，確實更能反映觀眾如何評價作品本身的「內容」，對本文在文本或演出層面的討論仍有相當的參考價值。

對於霹靂布袋戲長期關注的吳明德，也發表了〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質》²⁰一文，是現有文獻中少數關注作品本身內容和藝術特質的文章。作者整理分析許多相關的訪談，讓讀者從一開始虛淵玄對布袋戲產生興趣，到後來實際合作的前後歷程有了較立體的認識。另一方面則從作者對霹靂作品龐大的觀閱量出發，提出本劇和以往霹靂劇集不一樣的地方，整體來說，故事線比以往簡單了許多，相應於此表現方式也省略很多東西，例如霹靂布袋戲中角色的武術招式，是角色標誌性的元素，多會讓角色在使用時清楚念出，但在《東離劍遊紀》中則不一定會讓使用招式的角色念出名稱；而布袋戲常出現的敘事者旁白大幅銳減，在 13 集的劇情中只剩四處。但為了不使觀眾無聊，故事在劇情編排和設置伏筆上下了不少工夫，也因此才能在收視和評價上收穫好評。在文章的最後，作者也肯定導入日本聲優的選擇，並評價《東離劍遊紀》成功打破「黃文擇口白障礙」（指霹靂布袋戲非黃文擇配音不行的認知），開創霹靂永續經營的契機。該文扼要地整理了許多相

²⁰ 吳明德。〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉。《民俗曲藝》205 期（2019 年）：265-312 頁。



關的報導，對本文也相當有幫助，然而畢竟是針對《東離劍遊紀第一季》所寫的文章，在該計畫已經發展成整個系列的今天，不可避免有無法關照的部分，本文希望能用更全面的視點關注《東離劍遊紀》作為一個長期計畫的性質，例如在不同作品之間，敘事或是行銷手法上有什麼調整，可能的原因是如何？將單一作品的點互相連結，才能完整回顧這個計畫的全貌，並且提出未來的展望或意見。

而與聲優相關的研究，則有楊雅婷的碩士論文〈日本聲優風潮在臺灣之受容與現況〉²¹。主要探討日本聲優在臺灣形成的風潮，其中便有專門討論《東離劍遊紀》的章節，一部分是透過量化研究了解觀眾觀看的誘因，在約 154 人次文化愛好者的樣本中，最多的原因是由於虛淵玄的劇本而看（47 人），接著便是由於日本聲優的陣容（46 人）。至於在觀看版本的調查中，偏好觀看日語版（44 人）或是立場中立（29 人）共 73 名觀眾中，則有 48 名認同日本聲優有優秀的演技。這顯示了文本和聲優的嘗試不只對日方是有吸引力的，也有開發臺灣市場的潛力。另外，文章中也記錄了作者本人參與 2016 年 9 月在臺灣的舉辦的東離粉絲感謝祭的情況，做為案例，研究者提到，參與其中的某些粉絲，所收集的週邊並不以該作品為限，而是以鳥海浩輔（凜雪鴉之配音員）所負責過的角色為中心來收集，以此例證長期收看動畫的觀眾，將不同作品同個聲優配音的角色，以聲音做為媒介連接起來的觀點。結果上，會將原本對特定角色的喜愛，投射到對聲優的喜好，然後開始也會將這種角色愛擴展到其他的角色。這種愛的傳遞模式，則是一人口白的傳統布袋戲較難體現的，也可以此出發，尋找《東離劍遊紀》這個計畫為霹靂提示的可能性。該研究對於聲優強調的是其作為一種「風潮」的興起與被接納，也提到了觀眾的心理狀態。本文在此之外，希望能夠更深入分析聲優的藝術作用和層次，他們所造成的效果和布袋戲的口白有什麼異同？而抱持這樣的異同，在《東離劍遊紀》的計畫中又碰

²¹ 楊雅婷。〈日本聲優風潮在臺灣之受容與現況〉。碩士論文。中國文化大學日本語文學所，2017 年。

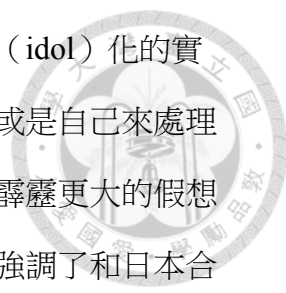
撞出如何的結果？本文希望透過對聲音的討論，帶出其作為一種載體，如何連結不同的表演文化，給觀眾帶來新的美感體驗。同時，研究中影響觀眾觀看的原因，最多人回答是因為劇作家，這和劉燕怡論文的分析結果有不謀而合之處，顯示劇情對該劇在推廣上的重要性，在學界對其較少關注的現在，也顯示了分析劇情的必要。

最後，對長期計畫而言，有穩定的獲利和聲勢才能支撐其發展，霹靂本身就長期在經營自身的品牌形象，例如為各個角色創造的後援會，將「偶」營造為「偶像」，藉此串聯起粉絲間的力量。作為這種長期經營的結果，梁世安，蔡坤宏，張凱華發表的〈品牌迷群之情感依附：以霹靂布袋戲為例〉²²，透過依附（attachment）的概念作社會心理學的分析，來解釋霹靂迷傾向消費該品牌而非其他品牌的商品，從消費者心理所產生的各種情感和自我投射，在牽涉到品牌時則會變成某種品牌承諾或是偏好，進而創造出的品牌忠誠，也就是對其承諾並有意願在未來繼續消費的關係。研究中調查了 1029 名霹靂迷，發現約有 46% 的觀眾是持續觀看十年以上的，顯示縱使觀客來來去去，霹靂仍創造了許多穩定的支持者。

另外在司黛蕊 (Teri J. Silvio) 的研究中，透過長年的觀察和實際訪談與參加霹靂粉絲間的活動，也有許多值得參考的見解，以〈Remediation and Local Globalization: How Taiwan's "Digital Video Knights-Errent Puppetry" Writes the History of the New Media in Chinese〉²³ 為例。從 Jay Bolter 和 Richard Grusin 對於 Remediation（指一種媒體做為主體，挪用其他媒體的技巧和方法等以糾正它們的概念）理論出發，司黛蕊則認為後工業時代的臺灣，就算是根源外國的媒體科技，也不只是單純地挪用，更有其本土化的部分。而談到霹靂的粉絲現象，不只分析霹靂主動經營的層面，也提及粉絲間自發串聯、二次創作、扮裝

²² 梁世安，蔡坤宏，張凱華。〈品牌迷群之情感依附：以霹靂布袋戲為例〉。《中華管理學報》12.3 (2011 年)：21-39 頁。

²³ Silvio, Teri J. "Remediation and Local Globalizations: How Taiwan's 'Digital Video Knights-Errent Puppetry' Writes the History of the New Media in Chinese." *Cultural Anthropology* 22.2 (2007): 285-313.



等層次，更凸顯粉絲社群主動性的重要。而對於設立角色偶像（idol）化的實踐，霹靂的部分做法，例如申請自家角色圖像的智慧財產權，或是自己來處理周邊商品的生產等類似迪士尼的商業手腕。但同時，作者指出霹靂更大的假想敵應是日本動畫，偶像化的手段也應是借鑑於日韓。這也再次強調了和日本合作對霹靂布袋戲的意義不同於與其他外國團體工作，無論是作為假想敵或是學習對象，這次和在第一線面對日本動漫遊戲產業的工作者合作，檢視這份經驗並記錄分析，或許能成為往後跨界合作的參考。從相關研究中我們可以得知，霹靂對於偶像的營造確實有自己的一套方法，也有一定成效。縱然《東離劍遊紀》系列比起霹靂整體的歷史而言十分年輕，作品量也相當少，條件尚不足以形成如霹靂系列那般成熟而長期的粉絲社群，仍能觀察霹靂沿用了哪些以往的經驗，又改變了什麼，本文將會著重在霹靂和日本的製作者為了經營這一塊所做的方針和手腕。

而動畫化的規格，也讓該作做為接近動畫的媒體而被日本接受，因此也必須觀察日本動漫的粉絲營造，在陳仲偉的《日本動畫畫的全球化與迷之文化》²⁴中研究了其國內形成的粉絲社群以及推廣至全球化的模式，和霹靂所希望達到的目標相當接近，同時也強調由下而上、自主發展的粉絲模式，也令人想起虛淵以個人身分接觸到霹靂布袋戲之後，因緣際會下才將該作發展成公司間的正式計畫。因此本文也檢視這次的合作過程和這種模式是否有可比較之處，討論《東離劍遊紀》這一步，在向外推廣的過程中有如何意義。

²⁴ 陳仲偉。《日本動畫畫全球化與迷的文化》。台北：唐山出版社，2004年。

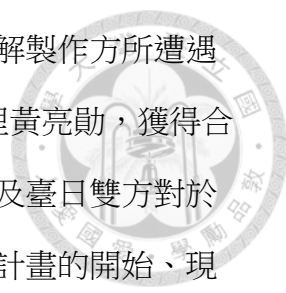
第三節 研究方法與章節架構



在為數不多《東離劍遊紀》相關研究中，大部分著重於行銷策略與成果，或是具有話題性的第一季，對其做為一個長期計畫發展來觀察分析的文章較為缺乏，本文認為該系列在霹靂的各種向外的嘗試中確實是有其特殊性，在文本敘事、藝術設計等部分也都有根本的改變，因此希望能夠填補學術上的空缺，並觀察至今為止的發展軌跡，以對未來的發展提出願景。而觀眾是否能接受這樣的作品，自然也是計畫發展重要的一環，不過系列至今約三年的壽命，自然不足以形成如原本的霹靂般有規模而成熟的粉絲社群，但是觀眾如何反應，官方又怎麼應對，其中的關係仍值得考察。本文將整個影視系列視為一個完整的計畫，因此在分析中會交錯觀察不同的電視劇和電影之間的内容以及處理手法，整理出系列共通的風格，以此為基礎相互比對，觀察電視劇和電影之間的互文性是如何連結整個系列，並加以論述其中發展的脈絡和敘事策略的變化。

由於該作是相對年輕且研究資料尚未完整的作品，首先，為了分析其特殊性，仍有必要知道該作的内容和進行模式。首先，本文將在接下來的第二章以第一季和第二季的電視劇為主，分析該劇的劇情，讓讀者對於這個故事有基本的認識，以利之後的討論。本章分成三節，分別從劇情結構、人物描寫、和影像敘事三個層面分析，主要以文本分析法從作品本身的劇本討論其敘事特色。在影像方面，也考慮該系列作為電視劇和電影的特質，也因此本文也參考電視電影等媒體的相關研究，從影像的角度分析作品的文本，了解該系列主要的敘事風格，以及在臺日在面對彼此以及觀眾的同時，營造出什麼樣的故事基調。

對於劇情和敘事方法有基本的認識後，第三章則以此為基礎，從長期計畫的角度來看《東離劍遊紀》。第一節談臺日雙方為了該作品推廣的目的，如何將其包裝行銷成容易被接受的作品，並發展成長期的系列，從計畫的起緣到現狀發展，嘗試了解製作方在系列行銷上所採取的策略。主要藉由目前關於《東離



劍遊紀》的學術研究，以及製作群的訪談和報導資料，嘗試了解製作方所遭遇的困難和採取的決策。並且在 2020 年 7 月 7 日訪談霹靂總經理黃亮勛，獲得合作過程中臺灣方代表的第一手資料，說明這個計畫的誕生，以及臺日雙方對於合作的態度和交流，期間遭遇的困難和應對的策略，從而對該計畫的開始、現在以及未來有基本的概念。第二節則回到文本本身，承繼上一章對劇本的分析，著重在觀察同為電視劇的第一季和第二季，從合作計畫的脈絡以及目的上，觀察作品隨著計劃發展，採取的敘事策略有何變化。本文也注意到在第二季中有意識放入更多偶像和明星的要素，也將其作為個別的類別分析。透過分析這些策略的轉變，期待能看到合作雙方如何從先前的經驗中互相學習，又是如何回應觀眾的反饋，期望能發現長期計畫持續發展的重點。

第四章集中討論該作的聲音藝術部分。本文認為聲音是在該劇中，經歷最多轉化的層次。一開始由原案的日文劇本，翻譯成臺語或中文劇本後，演師唸出口白，根據此操偶拍攝，拍攝後的影像再交由日本聲優配音，對身為演出者的聲優是極大的考驗。另一方面，導入聲優的要素可說是挑戰了布袋戲一人口白的藝術傳統，而長年為霹靂配音的黃文擇也是戲迷們對霹靂布袋戲的重要印象，在傳統技藝者漸漸老去、後進尚未培育完成的青黃不接時刻，聲優的參與是否能為霹靂提示某些可能性呢？第一節分析布袋戲和動畫的配音者有什麼性質上的異同，又是如何參與《東離劍遊紀》。第二節分析聲優參與電視布袋戲的特殊之處，在製作過程中經歷過相當曲折的轉譯過程，最終替戲偶「發聲」的聲優是否能跨越這些轉譯造成的斷裂？甚至能夠進一步將這些斷裂昇華為表演的空間，為電視布袋戲帶來嶄新的藝術效果？第三節則分析角色台詞以外的聲音要素，包含澤野弘之的音樂、黃匯峰的臺語詩號等，這些看似陪襯的要素卻大大影響劇情的氣氛和節奏，並確立系列作的風格。第四節則是電影《西幽弦歌》的案例分析，該作以浪巫謠（系列主題曲歌手西川貴教配音）為主角，劇情內容和演出風格上都強烈意識到作品裡聲音要素的使用，在僅約 90 分鐘的影片裡放入了聲優、口白、偶像歌手、一人配多角、多人配一角、樂器代言的文

學象徵、劇中歌唱曲等眾多元素，可謂該系列聲音元素的集大成，同時也是該系列在本文寫作時點（2020年6月）最新的作品，也能藉此觀察到該系列目前的到達點。

最後的結論部分，回顧文本、影像、聲音等各種要素，對於這個從核心部分打破了以往霹靂「一條龍」製造模式的作品，究竟有什麼特色，應能有相當的理解。一方面可以理解這個作品在霹靂布袋戲中的定位，以此為座標對該作和霹靂的未來提出展望，另一方面，本文更希望藉此紀錄臺灣和日本，這二個互相影響的文化之間，一種可行的合作模式，而能作為未來臺灣獨有的表演文化和外國（至少日本）合作時的一種參考。



第二章 《東離劍遊紀》敘事手法




《東離劍遊紀》的主體是電視劇計畫，而電視劇播放後所賣的 DVD 和藍光光碟等的銷量是重要的收入來源，若不能在播放時就抓住觀眾的目光，也很難期待播放完畢後的收益，所以在電視劇播放期間，必須兼顧二個層面的目標，其一是讓視聽者在每週的故事和演出中得到樂趣，並且期待下一週的發展，才不至於流失既有的觀客；其二是需要引起觀眾的正面反饋和討論，才能吸引新的客源。作品在形式和製作陣容上有相當的話題性，足以吸引沒接觸過霹靂的視聽人關注和點閱，那麼作品內容本身又該如何調整才能留下駐足的觀眾並吸引更多人呢？本文認為該系列無論在文本或是演出方面，都有意識顧及這種推廣的需求，並構築不同於霹靂作品的敘事風格和戲劇魅力，本章將從劇情結構、人物描寫和影像三個方面進行討論，嘗試勾勒出系列的整體風格。

第一節 單純卻精緻的劇情結構

（一）第一季的整體結構、風格與基調

《東離劍遊紀》第一季的劇情整體較以往霹靂的作品單純而明快，敘述在上古人魔大戰之後，被分隔二地的東離和西幽二地的故事，為方便本章的討論，以下將簡介該劇劇情大綱，第一季和其他作品更詳細的人物和劇情解釋，請參閱附錄：劇情大綱的部分。第一集描寫魔王蔑天骸闖進封印聖劍——天刑劍的丹家聖地，欲奪走丹家兄妹所保管的劍柄和劍鐔以解開封印，守護聖劍的哥哥丹衡慘死，劍柄遭奪，僅剩妹妹丹翡帶著劍鐔逃亡。此時遭遇了西幽旅人殤不患和盜賊凜雪鴉，在凜的花言巧語下，殤出手相救卻也因此被蔑天骸一行視為敵人。而後在凜的計畫下，召集了江湖各界的「能人義士」加上被牽扯進



來的殤不患，一行人準備進攻魔王的據點替丹翡奪回劍柄。然而於第八集凜卻在關鍵時刻背叛丹和殤二人，同時揭示出同行的其他人也都各懷鬼胎。第十集時武功深藏不露的殤本想找凜討回公道，然而凜卻表示自己真正的目的只是想玩弄蔑天骸這樣的惡人為樂，等計畫成功願意將劍柄交還給丹翡，殤在半信半疑之下仍和他合作。在最後的第十三集凜達成其目的，卻也造成天刑劍封印的魔神復活，肆虐世界。但殤卻掏出了藏有三十六柄魔劍聖劍的藏劍目錄，只用其中一把便將其再次封印。事成之後殤才表明自己遠從西幽而來便是為了找到能處理這些魔劍的方法，以維護世界的和平，說完便踏上處理剩下三十五把劍的旅程；另一方面凜則認為跟著殤必會有有趣之事，因此暗中跟在後面，暗示二人的故事還會繼續發展，在此結束了第一季。

短小的篇幅和獨立的世界觀是本系列的優勢，能讓各國觀眾不用介意霹靂世界漫長的歷史而能隨意觀看，但同時也是製作方要面對的挑戰。首先每集 25 分鐘左右，每季十三集的總片長，只有約通常霹靂劇集的 1/10（以五十集，每集約 70 分鐘的劇集估算），也表示製作者能夠敘事的篇幅銳減，不只是對寫劇本的虛淵而言，霹靂在操偶和拍攝時也必須用更扼要的方式呈現，因此對於細節的處理需要更用心，例如在《東離劍遊紀第二季》的幕後花絮中，操偶現場的副指導謝宇喆表示，和原本的霹靂電視劇相比，拍該劇更像在拍電影，更要求精確度和技巧的確實。

在同一部花絮影片中，導演鄭保品認為該作劇情看似簡單，但在劇情連結中，每集都有不同的特色，而角色間的鋪陳連結也相當細膩²⁵，筆者認為同樣的特質也在第一季中呈現。以黃亮勛在該作開播不久後，將第一季劇集故事架構定位成典型的 RPG（role-playing-game，角色扮演遊戲），眾人結伙搶寶劍，還有保護公主（應指丹翡）的情節要素²⁶，彷彿某種勇者取得寶物、打倒魔

²⁵ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 04：製作篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：七殺天凌》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

²⁶ Janus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布袋戲〉。T 客

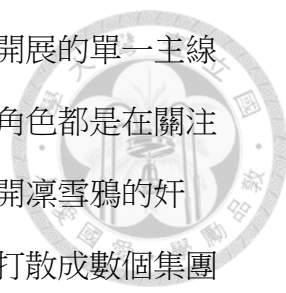
王、拯救世界的傳統電玩遊戲。虛淵以往的故事風格通常較黑暗而複雜，在《東離劍遊紀》中也特別表示自己以「王道」的方式寫作，並且將主角一行七人（凜雪鴉、殤不患、丹翡、狩雲霄、捲殘雲、刑亥、殺無生）比擬成黑澤明的名作《七武士》²⁷，第一季第六集取名為〈七人同舟〉，就應有對該作品致敬的意圖。該集中，先描述七人之間的行事風格的不同和彼此猜疑，中段則用丹翡天真善良的話語訴說相信大家的心意，最後眾人遭遇敵人埋伏，但每個人各自發揮長才，成功化險為夷，似乎想在這一集中，營造同舟共濟的七人團隊氛圍。然而之後的集數卻告訴觀眾，團隊本身是因為凜雪鴉的詭計而成形，繼續深掘下去會發現每個人也都各懷心思，《東離劍遊紀第一季》十三集中用了前六集的篇幅建構了七人同舟的架構，在劇集中心點的第七集卻讓架構鬆動（眾人因懷疑而陷害殤不患致使他離開），後半段則用剩下六集則將七人漸漸解散並重新組合，卻也只是鬆散的連結，例如殤不患和凜雪鴉暫時達成共識，但丹翡和捲殘雲無法信任凜雪鴉，因此擅自行動打亂他的計謀；而為了天刑劍倒戈投靠蔑天骸的刑亥與狩雲霄，最終目的也不同，最後發展成血腥的殺戮。將團隊解構的過程，使觀眾的著眼點從團體的方針轉向角色個人的慾望和目的，讓簡單的故事架構增加了不可預測性，使觀眾在每集播出時能得到驚喜，維持觀賞的熱度和討論性。此外這種敘事方式為每個主要角色留下表現機會，並且一定程度推動或影響主要劇情，使觀眾更容易感受角色的魅力，也能看到自己喜歡的角色有所表現，有利於劇集結束後影片和其他周邊商品的販售，本文認為這是《東離劍遊紀》整個系列重要的敘事與行銷策略。

對於角色為中心的具體敘事方法會在本節第三部分敘述，回到對劇情結構

邦。2016年7月14日。2019年10月19日閱讀。〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉。文中提到的《七武士》日文原名《七人の侍》(Seven Samurai)。是1954年黑澤明導演。東宝製作的電影。描述七名個性經歷各不同的武士受農民之託，只收取白米飯為報酬，從數十名山賊手上保護農村的故事。

²⁷ 阿 Ru。〈獨家專訪《東離劍遊紀》虛淵玄與製作團隊，深入窺看布袋戲的幕後世界〉。GNN新聞。2016年7月22日。2019年10月30日閱讀。

〈<https://gnn.gamer.com.tw/1/134931.html>〉



的討論，整體而言，該劇基本上是圍繞著天刑劍這項關鍵道具開展的單一主線模式，雖然每個角色動機都不同，但直到最後一集之前，主要角色都是在關注與爭奪天刑劍的下落，關鍵的轉折則放在第八集到第十集，揭開凜雪鴉的奸計，顛覆觀眾原本對於角色建立的認識，也將共同行動的眾人打散成數個集團分頭行動，在戲劇性的轉折外也加上少量的支線結構。最後一集則著重描寫角色們在追尋寶劍背後的意義，伴隨著天刑劍這個中心要素的毀壞，不只結束了劇情事件，也將重點從寶劍回歸到眾多的角色身上，至此完整地收束了第一季的劇情。

該劇的優勢是在有限的篇幅以及簡單易懂的故事大綱下，仍致力用劇情轉折、角色描寫等方式讓劇情保有可變性，並適時發揮電視布袋戲的操偶和拍攝技巧增加看點。為了理解該作和霹靂一般作品的繁簡程度差距，以虛淵認識霹靂的契機《霹靂俠影之轟動武林》為例，在陳語婕的碩士論文中，整理了整部劇集的劇情大綱，將該劇定義成以無夢生（素還真的化身之一）為中心的劇情架構，並牽扯到了九個組織與五十個以上主要人物，描寫了二個主線劇情（影響整個武林）和十八個支線劇情（僅影響部分角色和組織），縱然有共三十一集（序章加三十章的電視劇），每集約 90 分鐘的篇幅，依然是非常驚人的內容密度²⁸，相較之下更彰顯《東離劍遊紀》的簡單輕快，以第一季來說，主要角色除了上述提及的同舟七人與蔑天骸以外，有名有姓的人物只有蔑天骸的三名忠實幹部以及丹翡的哥哥和凜雪鴉的師父（後二者甚至一出場即戰死），實際推動劇情的角色僅在十人上下，其中牽涉的組織除了殤、凜一行人的鬆散組合，基本上只有反派組織玄鬼宗，到接近尾聲時（第十二集）才明確提到魔族勢力介入。霹靂正劇有多年的時間發展世界觀，全新的計畫自然沒有這種優勢，會有這樣的差距無可厚非，相比之下內容上雖然不夠豐富，但故事節奏輕快是吸引

²⁸ 陳語婕。〈《霹靂俠影之轟動武林》劇情文本之研究〉碩士論文。臺北教育大學台灣文化研究所，2016年。22-25頁。

新觀眾收看的重要原因²⁹，能讓觀眾沒有包袱地進入並迅速理解故事，劇情發展快速再搭配武戲的視覺刺激，確實具備讓視聽者願意點閱收看的要素。

這種截然不同的敘事方針，不只表示作家為了將布袋戲調整成適合動畫長度而做的剪裁，也反映出霹靂布袋戲本身和電視動畫截然不同的文化脈絡。觀察從黃家布袋戲發展到黃俊雄的《雲州大儒俠》再到霹靂布袋戲的歷史，可發現霹靂受到「金光布袋戲」這種表現形式深刻的影響。金光布袋戲約發展於1950年代外台戲興盛的時代，面對當時電影對娛樂市場的衝擊，致力研究於吸引和留住觀眾目光的方法，例如為了對抗電影大銀幕的衝擊力，也選擇擴大舞台，為了與此配合，戲偶也做得更大，並且發揮巧思用各種媒材製造視覺聽覺特效，角色類型和配樂等也不再以戲曲的行當與後場音樂為限。這些實踐也為了電視轉播的布袋戲打下了基礎，之後更進一步導入影視的拍攝技法和電腦動畫，如此的布袋戲作品也延續至今。

演出之外，劇情營造上，一開始的金光戲建構有東南、西北正邪二派的江湖世界，雙方各有高手，且好似永遠沒有窮盡人才的一天，每當強者倒下往往會有更厲害的高手現身，這些高手也在特效的配合下，用「金光閃閃、瑞氣千條」等詞彙形容其氣功之強，並且讓他們互相過招。觀眾樂於享受這種充滿感官刺激、描寫誇張的「仙拚仙」橋段，二派人馬因應於此也不斷派出新的人馬鬥智鬥勇，使得故事永遠得以說下去³⁰。這樣的脈絡經過黃俊雄的《雲州大儒俠》在臺灣造成的轟動，也承繼到了霹靂的電視劇特效和敘事方法裡，而後在雲林虎尾所建自己的片場，也讓霹靂有自己拍攝製作的物質基礎，導入更多影視的拍攝技巧，戲偶也經歷各種改造愈來愈適合在鏡頭下拍攝，劇情上也在原本金光戲的結構上，加入了更多更複雜的組織和懸疑，更細膩探討劇中人物和情節的來龍去脈，彷彿不斷連載的章回小說³¹。這些風格和方法是建立於布袋

²⁹ 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〉碩士論文。高雄第一科技大學，機械與自動化工程系工業設計碩士班，2017年。40-76頁。

³⁰ 邱武德。《金光啟示錄：台灣金光藝術起生》。臺北市：發言權，2010年。14-54頁。

³¹ 邱武德。《金光啟示錄：台灣金光藝術起生》。臺北市：發言權，2010年。157-167頁。

戲發展成長達數十年的脈絡之上，也應是霹靂的作者群較習慣的寫法，因此在《東離劍遊紀》中的簡潔短小的寫法，不只是為不同電視劇種長短的調整，更代表了霹靂為了推廣的目的，脫離自己固有脈絡的實踐。

回到《東離劍遊紀》的情況，儘管是為了讓觀眾更方便閱聽，然而過於單調的發展，就算初期可以吸引觀眾，怎麼樣維持觀看的樂趣又是另一個問題，同時，本劇肩負開創長期計畫的責任，縱使在單一作品中寫出有趣的劇情轉折，若是無法引起觀眾對「東離」這個世界的興趣，仍無法說是成功，第一季兼具這二個層面的考量而做出了以下的應對。角色背景上，殤不患的外鄉人設定讓劇中直接解釋名詞的對白合理化，當他聽到「銳眼穿楊」（狩雲霄）、「鳴鳳絕殺」（殺無生）等響徹東離的名號時，其不明所以的反應正如每個螢幕前的觀眾；當同伴們替他解釋這是何等人物時，觀眾也漸漸勾勒出東離的武林樣態。建構起東離的概況之後，才開始將其他地域納入劇情，例如第五集中殤不患第一次坦承自己跨越鬼歿之地來自西幽，第六集中則進一步從同伴的反應裡告訴我們，穿越鬼歿之地對常人是不可能的，把觀眾的知識從東離本土擴展到周邊地區，同時埋下殤不患超乎常人的伏筆，結合了發展劇情與建構世界觀的功用。除了地區以外，上述提到另一項影響故事的重要元素——組織勢力，在作品中也極端簡化，採用比較保守的方式處理。劇情關鍵的奪劍，基本上是玄鬼宗和護印師二個組織的爭執，但開始時丹衡（丹翡之兄）即慘死，徒留不知世事的丹翡流落江湖，並決定「號召能人義士」打倒玄鬼宗，而非尋求其他護印師的幫助，第一季劇情基本上架空了護印師的組織，著重描寫丹翡個人的家族情感。而玄鬼宗在前七集的劇情裡，也只有非常平面的反派描寫，最多也只能知道為首的蔑天骸對刀劍有異常執著。

到了劇集後半段，劇本方加速開展資訊讓觀眾理解東離的全貌，但仍然顧及到情節的鋪陳。例如第十一集，蔑天骸在與殤不患的對話中，敘述自己和魔界通信，得知在上古戰爭中所有魔神皆被神誨魔械趕了回去，只有與天刑劍交戰過的魔神沒有回去，因此認定天刑劍是足以消滅魔神的最強兵器，同時暗示

了魔族勢力的介入、天刑劍的真相、以及蔑天骸的驕傲，這些伏筆在最後二集（第十二集、第十三集）一口氣引爆，創造了強烈的戲劇張力。發展至此，天刑劍和蔑天骸的事件告一段落，相關角色和物品不論生死存亡，幾乎都交代下落³²，述說了一個完整的故事。不過殤不患還有三十五把劍的任務未達成，並透過凜雪鴉之口暗示被惡人糾纏的可能性，二個的主角使命與興趣都尚未結束，製作團隊乘勢在片尾曲後宣布製作第二季的消息，告訴我們這個在東離土地上、圍繞著劍展開的故事尚未結束，將乾淨俐落的結局，進一步發展成對系列發展的期待。

（二）第二季的整體結構：承繼的主題與更為複雜的結構

相較於的第一季以單一主線和單一關鍵道具為中心的線性劇情結構，第二季雖然主要人物較少，一開始就將人物分散進行多線描寫，且雖然爭端的中心依然是寶劍，但可明確看到角色間對劍的認知以及奪劍的目的有微妙的偏差，致使劇情的走向有更多可能性。劇情大致如下：殤不患依然在東離尋找處理魔劍聖劍的手段，來自故鄉西幽的三方不同勢力卻追了過來，除了過去同伴浪巫謠之外，其他二股勢力都是欲將魔劍納入手中的惡人，也因此引起凜雪鴉之興趣。第一集中，殤又在和惡黨的追逐之中丟失二把具有駭人能力的魔劍，多方勢力圍繞著這二把劍鬥智鬥勇、爾虞我詐，營造出不同於第一季的劇情模式（較為詳細的劇情請見附錄的劇情大綱）。

第二季的這種手法可以說是對第一季那種強烈簡化之劇情線的再調整，雖然呼應標題依舊是在「東離」以「劍」為目標的旅途，但是做為目的之劍變為二把。此外第一季雖有「從魔王手上奪回劍柄」這個明確且單一的目的存在，但聖劍也只是做為沉睡在聖地的象徵物，在最後一集前並沒有實際用途。第二

³² 唯一的例外是刑亥，幫助魔神復活之後便沒有出現，也未述說其生死。但在《生死一劍》中暗示他幫助玄鬼宗殘黨向殤不患復仇，《東離劍遊紀第二季》的尾聲中則主動出現在禍世螟蝗的勢力面前表示合作意願。第一季中在最後隱沒其戲份，應為刻意製造懸念，讓觀眾猜想他是否會繼續糾纏殤不患等人而期待後續發展。



季則是二把魔劍是在不同勢力間流轉的，且二把劍都有操作受害者的能力，本身就是推動劇情強大的力量，落到哪名角色手上、角色如何對待這二把劍也會極大地影響劇情，致使這個和第一季相同的「奪劍」戲碼有更複雜而耐人尋味的戲劇性。

這種方針，奠基於第一季已經交代過東離世界大致上的情況和主要角色的關係與性格，因此第二季可以省略誘導觀眾認識名詞和替角色鋪陳懸疑的部分，而能將心力花在描寫情節發展。情節之外，主題思想上也有所延續，第一季最後一集中擁有最多寶劍的殤發表對於劍的看法，認為無論魔劍聖劍再怎麼法力無邊，最終決定一切的仍然是握劍的那雙手，將對寶劍的恐懼、依賴與崇拜拉回到對人性和人生追求的描寫，劍充其量就是這些追求的工具或象徵。第二季從始至終貫徹這種思想，除了觀眾熟悉的殤凜二位主角外，新登場的角色對於劍的追求也都有較為明確、「背後的」目的性。首先是由邪惡組織派來追殺殤不患的蠍瓔珞，自知技不如人，因此不吝使用幻術和毒物，不擇手段想搶到魔劍獻給自己的主人，對他來說魔劍就是實現自身忠誠的象徵，在劇情發展過程中也會積極使用，但除了被魔劍控制的情況以外，基本也只把魔劍當成和毒或幻術一樣的道具；而另外一名惡人則是嘯狂狷，挾著自己西幽緝查使的頭銜，帶著手下的捕快們追著殤的寶劍遠道而來，行動時總有西幽皇室和官府的大義之名，但實際上追求的都是世俗的名利，具有一眼認出凜雪鴉展示給他的名劍的鑑定眼力，並且有能巧妙運用魔劍的謀略，但對於劍本身沒有太大的執著，只將之視為交換名利的籌碼。

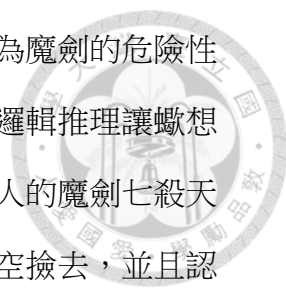
這些新角色明確但又方向性不同的特質，在第一季的基礎上，一方面使用觀眾熟悉的「追尋魔劍」的大框架，另一方面也因為觀眾已對劇情背景有基礎認識，作者得以營造更複雜的情節、角色衝突和世界觀，重新闡發整個系列「劍」的主題。另一方面，登場的組織勢力也增加了，但和第一季相同，是以角色慾望為中心、基本架空的描寫，例如蠍瓔珞背後的邪惡組織雖看似有強烈的目的性和意志，但本季中只著重描寫蠍個人的思考和掙扎；而嘯狂狷更只是

假借西幽皇室的官威任意妄為，所以儘管增加了對組織勢力的描寫，風格上還是和金光戲以及霹靂營造劇情的固有方式非常不同。

總而言之，無論是刀劍或是組織，在劇中基本上都代有某種象徵性的隱喻，在片中，於美術設計上有明確的形體，於劇本台詞中也有對其功能特性具體的描寫，但象徵的重點似乎並不在於這些表置於「前景」的表象描繪，而是透過這些對象（例如魔劍）在文本上的直接敘述，藉此「展示」所欲傳達之事物³³，在《東離劍遊紀》的情況下，指涉的應是角色內心的渴望。以其中一把能操作受害者的魔劍——喪月之夜為例，對於習慣邪魔歪道方法的蠍和嘯而言，自然是製造人手並且牽連無辜之人以牽制正派人士的利器，但對蠍而言，刀劍最終的價值是奉獻給自己的主人，因此在劇情中段趨居下風之時，便考慮暫時撤退，至少將手中的劍獻給主人再說，然而這樣明顯的目的性，被嘯狂狷看穿。嘯純粹將劍視為工具，不擇手段的個性讓他對劍本身和得失並無過度的執著，而能以客觀的角度審視劍的功用和價值，並分析其他勢力的行動，因此成功埋伏想要逃出東離的蠍，甚至在中了凜雪鴉的計謀丟了官職後，仍然冷靜以待，表示手上還有喪月之夜，可以操控他人強取豪奪，當起山賊享受富貴不也快哉？價值的不同促成了二個反派角色截然不同的處世態度和人生姿態，透過喪月之夜在故事中的形象，展示了劇集「重要的是在使劍的人」的這個主題。情節上，則在劇情前半就營造不同角色間的牽制、心理戰，爾虞我詐的描寫讓觀眾從各種不同視點看到各個角色推動故事的能量，相較於第一季前半主要由殤不患出發的視點，第二季營造出不同的觀看樂趣。

而在接近尾聲的轉折中，則跳脫這種手段和目的性互相分離的論述，用其他方式替劍的主題製造敘事的深度。代表角色是第三集出場的破戒僧諦空，表示自己對於世上萬物甚至自己的生命都找不到意義，因此才會在江湖上四處旅行尋找人生意義，為了詢問行動是否有意義，只要別人請託甚至不惜賭上生命

³³ Elam, Keir. 《符號學與戲劇理論》王坤譯。高雄：駱駝出版社，1998年。20-31頁。



救人，而在第四集時和尋找藏身之所的蠍璽珞相遇，此後蠍因為魔劍的危險性和計畫三番二次失敗而陷入迷惘，但諦空用其獨特的價值觀和邏輯推理讓蠍想起自己對主人的忠義之心和自我認同，最終放下魅惑自身和他人的魔劍七殺天凌坦然接受自己的命運。怎知被放下的魔劍卻在第九集時被諦空撿去，並且認定七殺天凌就是世上最美麗的東西，正是自己人生尋求的「意義」，因此為了滿足魔劍的吸血慾望大開殺戒，還為俗名婁震戒。相較於其他角色追尋的劍多有象徵性的意涵，不論是名利、品德或是自我實現都是在「劍」之後的追求，婁的狂熱卻是直接投射在劍的本身，甚至到了連魔劍本身都害怕的程度，將「刀劍作為象徵、意義在其背後」，這個較為安全的論述方式打破，手段、目的、價值都聚集在七殺天凌之上，並將這個價值判斷推到極致，以致其得出和世界為敵都在所不辭，使遠比其他角色都更令人不安的存在。

從第三集登場，到第四集以旁觀者的角度些微介入主角群的奪劍之旅，卻也因此促成蠍的成長，才到達自己在第九集撿到魔劍的結果，情節上以物品為軸線，新角色的思想為主題，貫串起環環相扣的結構，基本上是個較為獨立的事件，就算觀眾沒有第一季的知識也有單獨觀看的可能。十三集的整季架構中，婁的存在則剛好在約前後三分之一的集數（第三集登場與第九集覺醒）為劇情注入關鍵的不確定因素，特別是還俗後，第十集直到最後一集的行動，瘋狂中卻有和諦空時期一樣有一以貫之的邏輯，透過和其他角色思想與兵刃的衝突，將對劍、人生和倫理的解釋推到某個方向的極端。整體而言，推動劇情的驅動力（奪劍這個明確的目的，以及潛藏在目的之後的角色私人慾望）和第一季相去不遠，但結構和主題上營造了更有深度的敘事張力。

整體而言，該系列作品結構十分緊密，在第一季特別簡化的劇情線之外，第二季營造了較為複雜的多線描寫，但其中種種要素依然明確且環環相扣，雖然有發展成長期劇集的結構（殤不患要處理的 30 多把劍），在單一作品的層次上仍是大綱嚴謹、自成一體的獨立之作，並且幾乎完整回收劇集中出現的各種元素。從更大的發展脈絡來看，1950 年代開始流行的金光布袋戲，會請排戲先

生幫忙編劇，但排戲先生的工作通常不是完整寫出一字一句的劇本，而是配合各個劇團演師的特色敘述大致的劇情走向，細節則靠演師即興發揮，這種幕表式的編劇方法是編演雙方共同完成的³⁴，觀眾注意劇情之外更會欣賞演師的技藝和發揮。到了霹靂布袋戲時，因拍攝的需求因此需要更詳細、精準的劇本，觀看布袋戲的觀眾，注意角色的故事線和來龍去脈的比重也增加，但劇情結構上還是可以留下某些空白，穿插與主要劇情無關的台詞和插科打諢，例如配合逢年過節，讓角色向觀眾們拜年。又由於霹靂長年發展系列的成果，使得單一作品中重要的情節、伏筆，需要其他作品的知識才能解答。整體而言，敘事風格上仍有較鬆散、單一作品不獨立的地方。到了《東離劍遊紀》時，則是更注重收束劇情中的各個要素，角色的一字一句、出現的各種物品，往往都會連結到之後的發展，並在該劇集結束前完整讓單一事件的一切要素有所歸依，屬於較為極端的緊密結構。到《東離劍遊紀》的這一步不只是從長劇到短劇而已，更是從本身所承繼金光戲敘事模式，跨足到另外一個極端的模式。這種合作的刺激會對霹靂有什麼影響，是在這個計劃本身之外，值得持續觀察的。

（三）系列的初始：第一季第一集〈一傘之恩〉

對電視劇而言，單集如何構成也非常重要。例如在《霹靂俠影之轟動武林》，儘管有繁雜的角色和支線，但都基本上都是建立在主線劇情的發展上，且主線有明確的緣啓（Exposition）、變承（Complications）、逆轉（Reversal）、匯合（Denouement）的故事結構，層層貼合並漸漸提高觀眾的緊張感³⁵，每集中也有節奏地開展角色的故事和情感，使得最後能互相連結成完整的故事。本文認為第一季也有類似的起承轉合架構，從第一集旅途開始並聚集同伴，承接第二集到七集描寫眾人的旅途，第八到第十集則表明整趟旅途都是場陰謀，最後

³⁴ 林鶴宜。《臺灣戲劇史：增修版》。臺北：臺灣大學出版社，2015年。236頁

³⁵ 陳語婕。〈《霹靂俠影之轟動武林》劇情文本之研究〉。碩士論文。臺北教育大學台灣文化研究所，2016年。82-92頁。

幾集則收束故事中的一切元素。

在每一集更短的篇幅中，也有意識地處理故事的承先啟後，形成更緻密的劇情結構，讓觀眾保持興趣觀賞完一集，並且期待下一集的發展。其中最困難的一步自然是全系列的第一集，不只要講好一個引人興趣的故事，更要彰顯霹靂布袋戲的特色。儘管精彩的布袋戲武戲能迅速抓住觀眾的目光，是個有效又符合目的的方法，但霹靂大部分作品在第一集開場即接續前面系列的因果恩仇，觀眾也理解許多角色的性格和立場，旁白只要稍加敘述就可以開打，若《東離劍遊紀第一季》照搬這種模式開場，就算有精彩的畫面，觀眾也會對劇情脈絡感到困惑而影響觀看意願，因此如何處理開場顯得格外重要。


《東離劍遊紀第一季》第一集，伴隨著旁白與開場的雷鳴（霹靂），首先映入觀眾眼中的是一群手持武器的黑衣人，追殺身著華服的少女丹翡與他的哥哥丹衡，二人被敵人分斷後，丹翡雖也持劍奮戰，仍舊不敵並被奪走武器。就算觀眾還不明白來龍去脈，除了用黑衣象徵邪惡的刻板印象以外，本就以多對少的黑衣人們，又透過「奪劍」這個動作進一步增加雙方的力量差距，迅速建立起黑衣人以強欺弱的印象。而後丹衡展現高強的武功，勢力的差距從壓倒性不利轉為些微優勢，卻馬上被魔主森羅枯骨·蔑天骸的降臨再次逆轉，伴隨著臺語吟詠的詩號：

萬物之生，死亡之序。

奉吾則功上枯骨，逆吾則劍下亡魂。

寒刃之前，唯此二道。

大意即是「順我者生，逆我者亡」，理解中文或臺語的觀眾能第一時間明白蔑天骸的殘酷與傲慢；對他國或不了解布袋戲的觀眾來說，也有迅速展示了武戲以及出場詩等布袋戲特色的意圖，短短三分鐘不到的畫面，就可見製作組的精心安排。



保留臺語詩號的特質同時，顧慮到語言不通的觀眾，也立刻在下面的臺詞中表現蔑天骸的作風：「在你們活著時乖乖交給我（我想要的東西），與殺了你們再從屍體上奪取，對我來說並無太大差別，但對你們差別可大了，不是嗎？」文面上看似用利害損益來說服對方，但背後的意義同樣是「順我者生，逆我者亡」，並且對自己的實力有絕對自信，透過語言展現反派首領的格局。然而戲劇話語不單只是語言本身，並且有明確的指向和語境要素（講話者、接收者、時間、地點等），有時也需配合演員身體動作和說話的抑揚，才能完整指示劇本的情境³⁶，對於電視布袋戲也應適用，蔑天骸降臨的整段演出和話語即有效地指示情境。

首先，降臨的登場方式就迅速確立了現場權力與實力的高低，緊接著丹衡指控他在聖域行兇作惡，蔑天骸則用命令的語氣要求對方把東西交出來，至此觀眾已可察覺蔑天骸為搶奪某樣東西，而侵入丹家聖域的事件概況。將妹妹擋在後方的丹衡舉劍準備應戰，蔑天骸原本戴著其組織標誌性的骷髏面具，一見丹衡反抗便輕蔑地笑著，緩緩用左手脫下面具，露出自己的容顏並說出上述「在你們活著時……」的話語，真面目示人似乎代表其「親切」地給對方一條生路，但拿著面具的左手則比劃著背後的手下們，顯示此時他是以玄鬼宗勢力作為威嚇，接著一邊輕鬆地說出「對我來說並無太大差別」一邊用右手握住劍，一邊看向旁邊，似乎在訴說殺死他們倆並不是什麼費力的事情，表現出對自己實力的無比自信，然後漸漸加強語氣用轉折語的「但」接上最後的威脅語句，同時轉頭看向丹衡，走了過去，畫面移向蔑天骸的腳步，二邊勢力衝突的緊張感被推至極致時，丹衡威嚇性地以劍氣攻擊其腳邊，將緊張感一口氣引爆，劇情上則順勢接上雙方的戰鬥。本集播放至此僅約三分三十秒，不但把丹家聖域、丹翡、玄鬼宗、蔑天骸等重要人物和勢力名詞揭示出來，並大致建構了彼此的立場和傾向，劇情上還能順理成章發展成霹靂擅長的特效武戲。儘管

³⁶ Elam, Keir. 《符號學與戲劇理論》王坤譯。高雄：駱駝出版社，1998年。143-156頁。

盡全力戰鬥，丹衡仍然不敵只得拚死讓妹妹逃走，自己則被蔑天骸強大的力量打得全身爆炸³⁷，丹翡跳崖求生，懷著對哥哥的思念和悲嘆流下斗大的淚水。這就是《東離劍遊紀》的開端，具強大衝擊力但也不馬虎地給出訊息，足以引起觀眾對這個世界的興趣，還可以看出腳本、導演、操偶、口白、聲優、拍攝各方面的配合。

在緊湊的開場動作場面後，本系列的二位主角——凜雪鴉和殤不患才正式登場，二人身處暴風雨中，呼應雷鳴四起的聖域，代表和方才的事件時間地點相差不遠，似乎也暗示二人已被捲進事件的風暴。別於前一刻緊湊的節奏，旁白以閒適的語氣說了一段關於「旅遊之優雅」的心得，首先登場的是凜雪鴉，配合旁白優雅地在樹下避雨、抽煙，緊接著登場的是殤不患，一邊用粗鄙的語言抱怨一邊趕路，無言對有言、自得對勞碌、優雅對粗鄙，二個旅人的對比令人留下強烈的印象。當殤不患欲取石佛旁的紙傘遮雨時，凜雪鴉用「此乃奉獻給神佛的供品」的論點阻止他，殤不患則用「石佛不怕淋濕但我怕」的現實說法反駁，最後凜雪鴉則拿出道義論提出「有借有還」、「既然受神佛恩惠，則應代替神佛施恩於人」的折衷方案，殤不患不想被其糾纏，勉強答應後便取傘離去。理解整部作品的故事後回顧這個橋段，便可發現簡單的對話中隱射了二位主角的不同，殤不患雖嘴上不饒人且個性現實，但卻重視道德情義，甚至常為此讓自己身陷險境，暴雨中奔波的旅者便是其形象，這種正派的個性則被凜雪鴉毫不客氣地利用。凜雪鴉一開始就想拉攏殤不患進入奪回天刑劍的隊伍³⁸，所以才讓他做了「幫助接下來遇到的第一個人」之約。熟知東離並把握蔑天骸行動的凜，應該知道殤前進的方向很可能會碰上丹翡和玄鬼宗，藉由約定讓他

³⁷ 《《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：黃亮勛 vs 虛淵玄》。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。DVD。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016年。虛淵表示寫作時只有寫丹衡戰敗而亡，但在拍攝組和操偶師的改編下給了肉身保護妹妹，還在死前用奮力殺了數名玄鬼宗手下，最後才爆炸而死的畫面，強烈增加角色的悲壯程度，他也非常肯定霹靂現場人員的判斷。

³⁸ 出自第一季第十集，凜雪鴉早就知道刑亥、狩雲霄等人也想趁機獨佔天刑劍，但為突破蔑天骸所設的難關仍需藉助其力量，故拉攏在東離沒人認識、也不知道其目的殤不患，讓他們警戒這個身分成謎的男人，而不敢輕舉妄動。

與玄鬼宗爭執。為了讓殤做下約定，一開始還假意阻止其取傘，然後用道義的大前提誘導對話進入自己的框架，當對方開始用道理反駁並用行動（直接取傘）反抗時，則用無可奈何的語氣提出「折衷方案」，結果卻正好符合自己的目的。

整段對話中，其實凜雪鴉的立場是十分不利的，因為殤不患沒有道理聽從陌生人的意見，若凜雪鴉主張傘是自己的，只會得到殤不患不取傘的結果，仍無法達到目的。但他卻精準掌握初次見面的殤，重視仁義的弱點，將兩傘的恩義從人拉到神佛的範疇，當殤開始找理由反駁時，已經將自己根本不需要搭理凜的優勢地位捨棄，變成對等的爭論。對凜來說，這還證明了「這個人重視仁義」這個假設，因此乘勝追擊，用讓步的姿態提出方案，殤囿於自己趕路的需求和大雨的阻礙，不想再和他牽扯只好答應。凜雪鴉從不利的說話地位，成功地讓對方許下有利於凜的約定，並透過迂迴的討價還價讓對方無法察覺自己的目的。總是保有餘裕，讓人猜不透自己的目的，同時掌控他人的情況和弱點，使得情況順著他想要的態勢發展，這正是本系列中凜雪鴉的標準作風。製作組利用這個場景，描繪了二個主角最基本的人物形象和互動關係。

之後的劇情順理成章發展到殤不患遭遇丹翡和玄鬼宗，一開始關心路走不穩的丹翡時，對方沒有心力回應他，殤心想或許自己多管閒事便不再過問，看似有些冷漠，但也顯示其老練和世故，明白世上每個人有自己的立場，隨意出手相助未必是好事，並且尊重對方意願勝過自己（需幫助第一個相遇者）的約定，藉此暗示他在江湖上打滾已久。讓他改變主意的要素便是追殺丹翡的玄鬼宗，殤向他們詢問前因後果不成反被威脅並攻擊，既看不順眼對方一群人追殺一名姑娘，也認為對方二話不說攻擊自己的行為非常不講理，終於不客氣地出手打退玄鬼宗。這段的重點，首先是描寫殤不患作為一個外地人的謹慎，就算面對外觀兇惡的黑衣人們也在出手前先詢問他們的情況，並非立刻以自己的立

場或判斷³⁹主持正義，更重要的是將這個角色與觀眾的視點連結起來。這裡殤不患所看見的情況，其實很接近開場時在聖域的追逐戰，當時的觀眾也是處於搞不清楚人物立場的狀態，但透過雙方的實力差距和黑衣人的言行知道哪方是仗勢欺人的反派，在此段劇情中雖然沒有玄鬼宗幹部與蔑天骸的壓力，但丹翡維持手無寸鐵的狀態且失去兄長，勢力更加單薄，殤不患也從玄鬼宗的言行中判斷他們並非善類。開頭場景中，畫面和台詞等要素有意引導不知「東離」故事背景的觀眾做出善惡的價值判斷，在這個場景中，同樣搞不清楚「東離」地方情況的殤不患也做了類似的價值判斷，使得觀眾某種程度上能認同這個嘴上不饒人的流浪者，有利之後劇情從殤不患視點出發的描寫。

不過角色和觀眾不一樣的是，他們有能力介入故事。殤展現高強實力以一敵多，進入本集中第二場主要武戲，雖只有短短一分鐘左右的片段，但有別於丹衡和蔑天骸多用華麗電腦特效的對決，這場武戲更好地展現了布袋戲操偶的本質，玄鬼宗仗勢人數砍向殤，殤臨危不亂僅用雨傘迅速對應，角色的走位、武器的「交鋒」、雨傘的開闔轉換展現了短兵相接的靈活排場，隨著輕快的殤不患主題配樂〈show-no-feel〉⁴⁰進入高潮，殤不患轉為右手持劍左手撐傘的姿勢，義正嚴詞斥責玄鬼宗，隨後將左手的雨傘向上拋，右手用劍鞘擊退數名敵人後，順勢放在腰間擺好架式，左手拔劍出鞘斬斷敵人的手⁴¹，收刀入鞘，接住雨傘，一氣呵成。

³⁹ 台詞中可看出，殤不患有意識自己先遇到丹翡，所以依照約定必須幫她。玄鬼宗自報名號並威脅他時，他語帶嘲諷地說：「緊緊追著一個姑娘家不放的人，在你們這邊就叫做玄鬼宗嗎？」可見殤不患雖然沒有立刻介入，實際上仍看不慣這種行為。

⁴⁰ 樂曲名稱出自 Sony Music 發行的官方原聲帶〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 オリジナルサウンドトラック〉。澤野弘之作曲，第一季的音樂並未發行臺灣版原聲帶。樂曲名稱多用角色或專有名詞粗淺的音譯或意譯，例如〈show-no-feel〉即是殤不患的意思，而凜雪鴉的主題曲名稱為〈coldsnowcrow〉。

⁴¹ 以霹靂的電視布袋戲大型戲偶的結構而言，左手通常是偶的慣用手，詳見下圖。



▲圖 2 霹靂布袋戲戲偶操偶示意圖，取自《東離劍遊紀》官方 Twitter 帳號。

拔刀收刀的動作設計並不只是畫面表現上的選擇，更有意識地使用了日本觀眾熟悉的「居合道」，即拔刀術。拔刀術因其動（出鞘、斬擊）靜（收刀）絕妙平衡的性質，而有如演舞般的特殊美感⁴²，在日本刀劍相關的創作物中常被使用，例如電影《座頭市》⁴³、漫畫《るろうに剣心》⁴⁴等。對日本觀眾來說，《東離劍遊紀》是文本和形式都陌生的作品，因此在簡短的武戲中加入了熟悉的要素，應能讓他們更直接感受到戲劇張力和美感。這段戲用行雲流水的動作戲配合節奏輕快的音樂，營造暢快淋漓的氣氛，一掃開場惡人得勢的鬱悶，讓

⁴² 福井勇。〈居合道の芸術性について〉。《奈良大学紀要》Vol.5号（1976年）。305頁。

⁴³ 《座頭市》（*Zatoichi*）。北野武導演。子母寬澤原著小說。オフィス北野，松竹，2003年。
《座頭市》原著是描寫盲人劍客市，其俠客生活的小說，主角市雖眼盲但擁有高超的拔刀術，憑藉高強劍術周遊各地懲奸除惡，該系列小說曾改編多部電影和戲劇，北野武改編的電影版獲得2003第60屆威尼斯影展的多項獎項。

⁴⁴ 《るろうに剣心 -明治劍客浪漫譚-》。和月伸宏。東京：集英社文庫。1994年開始連載出版。描寫在日本德川幕府末年殺人無數的劍客緋村劍心，在動盪的明治維新時代，發誓以不殺人的活人劍面對新時代的長篇少年漫畫，主角因為其高超的拔刀術而被稱為「拔刀齋」。

觀眾在劇情和畫面上都得到滿足，也因此更能認同作為主角的殤不患。節奏上，剛好進行到約一半的長度，讓登場的主角有所展現並推進劇情，也使劇情轉向較令人愉悅的氣氛，同時也埋下正反雙方衝突的伏筆，除了避免觀眾對劇情感到不耐，還能維持劇情發展的緊張感，增加觀眾看完剩下一半節目的意願。

之後一半的篇幅，描寫殤不患將受傷的丹翡帶回破廟附近休息，凜雪鴉則花言巧語煽動準備離去的殤繼續幫忙，二人爭論之時，奪走丹翡武器的幹部殘凶追了過來，殤本希望透過對話大事化小，然而凜雪鴉卻利用幻術引殘凶攻擊殤，殤不得已反擊後雖解除了幻術，但受傷的殘凶已被激怒因此繼續砍向殤，殤也認真出手打倒對方，卻也因此暴露了自己的身分，殘凶死前傳遞訊息讓蔑天骸知道殤不患的樣貌和名字，蔑天骸也注意到一旁的神祕男子即為凜雪鴉，隨著主題曲的播放，第一集也到此結束。

本文認為該劇第一集前半段用意在意在奠基基礎，包含世界觀與設定、人物性格與關係、武戲演出等，後半段則在此之上加強刻劃與表現。首先以較明顯的武戲開始討論，殘凶對抗殤不患是本集第三場也是最後的武戲，相較前二場有更長而完整的站位、過招，並有吊鋼絲、高速旋轉等特技運用，進一步增加視覺效果。電腦特效也用了不少，但不像第一場武戲（丹衡對蔑天骸）以劍氣對決為主，幾乎仰賴後製特效，而是適時地加上刀光劍影、水濺火花、釋放氣功的特效，讓近身戰鬥顯得流暢精彩，且殤不患的劍法依然有強調出刀、收刀的動靜變化。整場武戲可說是霹靂布袋戲在操偶與拍攝這塊的「武力」展示，能在第一集的劇情中自然推出這樣的橋段，作為推廣的第一步應是成功的。此外在對日本電影進行文化研究的學者小川順子對電影殺陣的分析中，將殺陣的演變區分成數個時期，其中最後的時期，1962 年到現代他稱為「後黑澤明期」，以黑澤推出《椿三十郎》⁴⁵的 1962 年為座標，描述其對時代劇殺陣文化的衝

⁴⁵ 《椿三十郎》。黑澤明導演。東宝，1962 年。是黑澤明在 1961 導演的武士電影《用心棒》之續作，描寫前作主角，流浪武士三十郎和其他九名武士對抗腐敗有權者的故事。

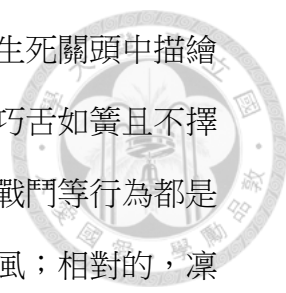
擊，也提及其實早在七武士（1954年）時起，就已經和原本以歌舞伎為基礎、如舞踊般的武戲有所區隔，在較為感官刺激的部分，導入了斬擊的聲音、增加了斷手斷腳和血漿的使用⁴⁶，也就是說在霹靂處理下，殤砍斷敵人的手、或是殘凶被斬後噴出大量血漿等看似過於刺激的場面，其實對現代的日本觀眾是早已習慣的作法，甚至可能藉由喚起其對時代劇的觀劇記憶，增加對該作的接受程度。

接著談世界觀和故事設定的建立，透過殤凜二人的對話使護印師的設定更加明確，特別的是其向來不離聖域半步的傳統，讓之後劇情丹翡不諳世事，以及不尋求其他護印師協助的劇情編排顯得合理。另外殘凶傳遞訊息的橋段也有重要的承先啟後作用，除了鋪陳殤不患將被玄鬼宗追殺的因果，其死前都要向主子報告的堅持，顯示了玄鬼宗的作風與執著，傳遞訊息的過程則用旁白的語言，說明玄鬼宗根據地之地理位置處於人間和魔界之間，也暗示了蔑天骸和魔界往來的設定。在後半段緊湊的劇情之間仍然不放過傳達設定與訊息的空間，不過基本上都是前半部奠基過的知識，避免傳達過多不必要的訊息，盡可能不讓觀眾混亂。用故事發展將設定表達清楚，而非單方面丟出訊息，是系列首集較為理想的作法。

最後也是最重要的，是人物描寫的深化。透過殤不患分別與凜雪鴉、殘凶的態度與言論，更加强呈現殤這個角色武藝過人，但卻因「濫好人」的個性，而容易吃虧、被利用的性質；另一方面，凜用幻術陷害殤的橋段不只強化了凜雪鴉不擇手段的狡詐印象，也暗示了二名主角的定位。就算劇情發展到第二季，往往是凜雪鴉在後方運籌帷幄、操作盤面，殤不患辛苦地應對敵人、收拾殘局，也常淪為凜雪鴉盤上的旗子之一。在第一集就點出二人這種定位，讓觀眾的視點能和殤不患同步，以利劇集前期多以殤不患的視點來發展故事。

殤不患和凜雪鴉都是主角，但對觀眾也都是陌生人，來路不明也不知其旅

⁴⁶ 小川順子。〈チャンバラ時代劇映画における「殺陣」の変遷〉。《日本研究：国際日本文化研究センター紀要》23卷。37-54頁。



行目的，不過透過第一集的描寫，殤被動地被推入險境，並在生死關頭中描繪了他講道理、道義的性格；凜則扮演主動推人入火坑的角色，巧舌如簧且不擇手段。我們可以理解殤不患在第一集中，不管是借傘、救人、戰鬥等行為都是順勢而為並有一致的道理在，而且在打鬥中展現了其直率的作風；相對的，凜雪鴉雖然假人情義理、江湖道義說了許多似是而非的邏輯，但反而讓他自身的目的更陷五里霧中，手段更呈現了他狡猾的性格。因此，儘管二人的最終目的都還不明朗，卻成功建立起，殤在明、凜在暗；殤出手、凜動口；殤樸拙、凜狡詐，如此的角色定位。不論觀眾對角色的偏好如何，和凜相比殤確實是較可以理解的對象，就算不知道他為何旅行，劇本卻巧妙地將其目的置換為「為了繼續旅行只好先處理天刑劍」，讓觀眾明白了他參加奪劍隊伍的原因，更能接受從他的視點發展故事。同時，比起只動口的凜雪鴉，以實際參與戰鬥的殤不患為主要視點也較有看點。

以殤的視點敘述故事，對劇情營造有什麼幫助呢？第一季前半部分，我們跟著殤不患探索並慢慢了解東離、尋找同伴也直接面對危險、漸漸猜疑凜雪鴉及其他角色，推進劇情的同時慢慢揭露單一事件和整體世界的真相，這種樂趣不但推動觀眾一集接一集收看，更是創造長期系列的必要工程。同時凜雪鴉得以讓自己繼續藏身「暗處」，也就是角色與視聽者的盲點，作為劇情後段的伏筆。這些要素讓結構簡單的《東離劍遊紀第一季》依舊有相當程度的驚喜和戲劇張力，減少觀眾流失的可能性，若是一開始就從凜俯視全局的觀點來敘事，這些樂趣也會大打折扣。二名主角在不同的位置支撐故事的魅力與發展，這些定位是深埋在整個故事中的，若非第一集就精心安排，勢必無法有如此成效。

綜上所述，《東離劍遊紀第一季》第一集作為跨國新系列的門面非常重要，實際分析過後，本文認為不論是劇情結構或是拍攝演出，都是經過極精緻的設計與編排，確實可看出製作者的用心。當然，並非所有集數都如此精細，但該劇整體而言，在每集有限的時間和場景中，對話、手勢、武打幾乎都有劇情或是人物描寫的意義，藉此有意識地連結起下一集甚至是整個系列，確實可

說是精緻化的布袋戲作品。



第二節 以人物塑造為中心的敘事

《東離劍遊紀》大量減少了敘事者旁白，劇情發展幾乎全靠角色的台詞與行動，且讓觀眾對特定角色產生認同感也能提供繼續觀看的動力，並有利周邊產品的銷售，因此角色的描寫與展現在系列中特別重要。霹靂原本的劇集中角色的恩怨情仇也是故事進展的動力與魅力，但大量的敘事者旁白可以幫助觀眾釐清角色心情和武學原理，《東離劍遊紀》卻僅能藉角色的言語或動作來傳達這些意旨，並避免留下斧鑿的痕跡；再者，原霹靂劇集中，角色常從屬於不同的組織、派系，觀眾可以從角色隸屬的組織預測其立場和行動，《東離劍遊紀》在組織描寫則非常單純，觀眾對這些組織也幾乎沒有背景知識，無法很快用角色歸屬的團體來解釋其行動方針，所以寫台詞時需要更有技巧地呈現角色個人的情感與思考。角色是劇情的中心也是推進故事的能量，而劇情的發展也會塑造角色的性格，本文認為這種敘事方針是該劇的核心特色。

過於複雜的組織立場反而不利於人物展現性格特色，因此該作有意識地將組織方針和角色方針混同，使其中組織的色彩變淡，以第一季為例，丹翡有堅定的護印師自覺，但其中帶著許多對已故兄長的思念和家族的責任感，比起解釋東離世界護印師的定位和責任，作者選擇以親情說明涉世未深的少女如此堅定的理由；反派玄鬼宗則可視為蔑天骸的延伸，戴著面具沒有個體性的底層士兵僅是單純的犬牙鷹爪，露出臉的三個幹部，殘凶、獵魅、凋命形象雖有不同但未深入描寫其個性，較深刻表現的只有三人皆為主上而慘死的忠誠心，正是蔑的詩號中「奉吾則功上枯骨」的最佳寫照，玄鬼宗的一切行動皆可回推到蔑個人的慾望和意念。

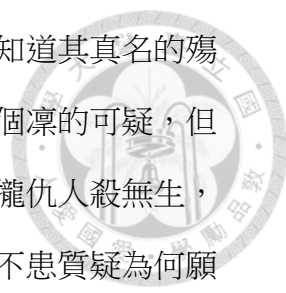
手段上，本文認為該作大致從言語、武學、詩號等三個層面切入並塑造人

物。言語作為角色間溝通的媒介，最直接告訴觀眾角色的思考邏輯和行動方針，可說是一切描寫的源頭，就算人物有言不由衷之處，也多會在之後的劇情解釋。個性和作風不同的多名角色，皆可在對話和言語中找到他們的價值判斷與行動原理；武學則是霹靂布袋戲的重要元素，《東離劍遊紀》的主要角色也都是習武之人，用什麼樣的武術、對武學抱持什麼態度亦反映了角色的特性；詩號作為布袋戲的重要傳統，用凝鍊的方式表現角色的信念或武藝。接下來依序從這三個層面分析角色的描寫，說明角色中心的敘事模式如何營造劇情發展與角色魅力，以系列主角殤不患和凜雪鴉為主，其他角色為輔論述。

（一）言語

戲劇世界的特徵，不論是其人物或世界，都必須從話語的公平交換中出現，為了能不借助敘述或外部描述（例如原本劇集的黃文擇旁白）表達必要的戲劇訊息，必須及時地「充實」說話者和接受者的內容，使得對話雙方成為有指示性功能的圖像，但並非一股腦地直接給出訊息，人物的自我展現必須是間接或掩飾性的，才能維持戲劇世界假定的「現實性」⁴⁷。為了讓觀眾投入虛擬的故事中，創作者必須注重角色言行的合理性與一致性。角色的談話不能超過自己所知的知識，或是毫無來由地詢問或說明，在此之上一步步揭露戲劇訊息，才能讓觀眾享受故事的內容與氛圍，《東離劍遊紀》即透過外鄉人殤不患對東離的摸索、疑問，從其他角色得到資訊以建構事件及世界的全貌，能夠在給出資訊的同時不顯得過於刻意，更能感受到假定的現實性。另一方面，神祕的凜雪鴉則用於營造故事中的戲劇懸疑。凜雪鴉起初自稱鬼鳥，但第一集中蔑天骸直接用掠風竊塵稱呼他，舊識的狩雲霄也在第三集對他說：「好久不見，現在怎麼稱呼呢？」顯示鬼鳥並非真名。儘管觀眾透過作品相關的介紹（如官網或其他宣傳資訊等）早已知道其真名，卻由於不具備東離世界的知識，而無法判

⁴⁷ Elam, Keir. 《符號學與戲劇理論》王坤譯。高雄：駱駝出版社，1998年。156-157頁。



斷「掠風竊塵·凜雪鴉」這個詞彙有什麼意義，就像第八集剛知道其真名的殤不患一樣，仍然丈二金剛摸不著頭腦。其他角色的言語透漏這個凜的可疑，但總會巧舌如簧編出勉強可信的道理，例如第五集中，凜雪鴉拉攏仇人殺無生，告訴他只要助自己完成旅途就交付性命，殺無生欣然接受，殤不患質疑為何願意做到這個程度，他則解釋說：路途尚遠，總會有逃生的辦法，可解決殺無生和殤不患相殺的眼下之急十分值得，表示自己此舉是為了殤不患的性命。立論雖有破綻之處，但動之以情的說法讓角色無法全力質問他，只能半信半疑地順勢而行，作者在此提起了劇情的疑點卻沒給出解答，但仍舊建立在角色和劇情的合理性上，讓我們能夠相信角色的行動與判斷是真實的。凜雪鴉在前期的花言巧語不只讓其他角色依照自己想法行動，更對觀眾隱瞞了自己的真實，讓懸疑性慢慢擴大，使真相能在適當的時機引爆以製造最大的戲劇張力。

凜雪鴉這個角色為前半段一直線的故事增加刺激，使穩定發展的劇情不致平淡，到了劇集轉折點的第八集，觀眾和角色已確信他是個騙子，對他所說的話難以信任，但所剩集數不多，若角色對他所說的話完全質疑，則難以推進劇情；而觀眾要是對他的話句句懷疑，也容易陷入審美疲勞而無法享受後半段故事較快速的開展，因此第十集「說服」殤不患的場景就十分關鍵。該集中，手持利刃的殤不患找上孤身一人的凜雪鴉，想要討回公道，凜卻表示雙方奪回的天刑劍的利益是共通的，希望能放下刀劍好好談談。由於殤已有受騙的經驗以至持劍來興師問罪，這段對話比第一集中的一傘之約成功的難度更高。這裡凜雪鴉（或說是作者）構築對話的方法，不同於第一集中用天花亂墜的人神道義逼迫對方答應，而採用剖析現況、分析利害的基礎方針來說服對方。在語言哲學的研究者 Searle 的分析中⁴⁸，成功的對話須具備三個條件，分別為準備條件，真誠條件，基本條件。準備條件指說話者完成行為必須得到授權，對他所說的一切必須提出證據；真誠條件指講話者必須要對他所說的一切作出解釋，

⁴⁸ Searle, John R. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: CUP, 1969. 60-71.

相信那是真的；基本條件表示為了履行諾言，他必須完成已標明的行為⁴⁹。在二人的整段對話中，對於殺氣騰騰的殤，凜並不求饒或解釋自己的背叛，只淡淡說一句「殺了我，天刑劍就會落入蔑天骸手裡囉。」就讓殤遲疑，之後順勢解釋他早已將劍鏢掉包並且藏了起來，二人合力還能將蔑天骸手上的劍柄奪回來，創造最大利益。殤此時要求他出示真正的劍鏢，即是在確認對話的準備條件，凜表示已藏在安全之地而不在自己手上，殤進一步追問出藏匿地點，凜雖明白告訴他會有風險，但也清楚自己缺乏關鍵的證據，因此乾脆地說出真正的地點。上過當的殤不患仍在猶疑，凜針對他的質疑則用「信不信由你。」「我的命和天刑劍哪個比較重要？」「殺了我之後你自己有辦法偷回劍柄嗎？」這樣的態度回應，坦然面對自己證據不足的劣勢，而改以目的和現實層面的衡量說服對方，勉強繞過準備條件這關，讓殤不患放下武器談話。之後二人繼續商議，凜提出了和蔑交涉成功的結果，並進一步提出具體可行的偷盜計畫，還向殤實際演示計畫中需要使用的道具，完成了計畫的事前準備，達成了對話的基本條件。最後凜解釋了自己的目的，即是讓自以為聰明的惡徒吃虧從而享受騙術成功的成就感，如此遊戲人間的態度就是他的生存動力。這個理由比起化名鬼鳥時所說的江湖仁義，或是和蔑天骸談話時所說的金錢利益看似荒誕無稽，卻也解釋了旅途中的許多疑點，也符合其興趣惡劣的作風和形象，殤不患最後也用「我理解我無法理解你」的態度接受了這個說法，此即這段對話的真誠條件。

凜雪鴉在被尋仇的生死關頭，僅用言語就讓受騙一次的對象再次接受自己的提議，關鍵有二點，第一點是說服對方的說法，與第一集時不同，對方此時有明確怨恨自己的理由，東拉西扯或是訴諸道義反而會激怒對方，因此用相對真誠的態度直接回答問題，表現出視情況調整態度的應對性；第二點在於他如何填補對話的準備條件，也就是缺乏證據的部分，凜是用現實條件的利害來使殤動搖，這也代表他精準把握殤的面惡心善的個性，雖然嘴上嫌麻煩但無法撒

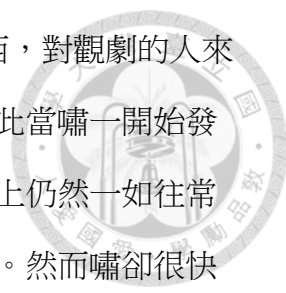
⁴⁹ Elam, Keir.《符號學與戲劇理論》。王坤譯。高雄：駱駝出版社，1998年。165-180頁。

手不管丹翡和天刑劍。本章完整地表現了凜雪鴉掌握全局的能力以及懂得應對進退的交涉手腕和語言風格，僅僅透過二到三個場景的對話就實際演出了人物的特質，並且讓故事走向有大幅度但合理的轉折，也能看出作家掌控言語的技巧。

至第二季則讓凜雪鴉更大量運用這種說服的語法，對象則是本季下手目標的嘯狂狷，以第二集為了誑騙嘯而說的台詞為例，一開始扮演代替皇帝監察各地情形的四方御史接近他，並表示自己的行動和判斷都是有皇帝授權的，也就是用虛假的身分來表示自己對話的準備條件；另一方面由於嘯來東離的目的是追捕殤不患，為了避免嘯認為自己會在此事上妨礙他而提起戒心，因此陷害殤暗示自己在這件事上自己是對嘯有助益的，這是基本條件；並解釋這是因為殤消滅官府束手無策的玄鬼宗，其存在有損政權的威信，因此願意幫助嘯抓住他，合理地從自己偽造的身分立場出發，所營造的的真誠條件。

而和第一季最大的不同在於，觀眾早就知道凜的葫蘆裡賣什麼藥，因此在他用看似合理的對話引誘嘯上鉤，嘯還在嘲弄其他角色的愚笨之時，觀眾已經快了好幾步知道他被騙的現實。在對於喜劇的分析中，有些理論認為，這種觀眾或是讀者相對於角色抱持的優越感就是喜劇的驅動力⁵⁰，藉此營造第一季較少的喜劇要素，在整體較嚴肅且緊湊的第二季中，並且看到嘯多次干擾主角們或做不義行徑之餘，能夠看到他一步一步走入凜的陷阱，漸漸提高對嘯「惡有惡報」的期待感，緩和劇情令觀眾較為不安的氣氛。然而這種幾乎確信的堆砌方式，卻在凜成功陷害嘯之後一口氣崩塌，原來嘯和系列作中其他惡人不同，對自己累積的行為、成果、奸計甚至是自我都毫無尊嚴和堅持可言，只是一味地追求名利，和凜所想玩弄，對自己有高度自尊的惡人是完全相反的類型，可以說凜花了幾乎整季（約十一集）的時間千方百計撬開一個空的寶箱，在觀眾期待的方向性之外形成了另一種「惡有惡報」的喜劇畫面。

⁵⁰ Center for the Study of Language and Information (CSLI), Stanford University. "Philosophy of Humor." Stanford Encyclopedia of Philosophy. Sep 28, 2016. Accessed Sep 30, 2020. < <https://plato.stanford.edu/entries/humor/> >



也因為凜所追求的是「惡人尊嚴受挫」這種非具體的東西，對觀劇的人來說能觀察到他是否成功達成目的只能從角色的反應中察覺，因此當嘯一開始發覺計畫失敗而大聲叫罵時，凜雖帶著些微喜悅的語氣，但語言上仍然一如往常地冷靜向他分析現況如何嚴峻，實際上就是在誇耀自己的勝利。然而嘯卻很快地看開了，凜沒有得到預想中的反應，因此開始緊張地對他提出可能的解決之道，但全部都只是想誘導嘯回想起自己尊嚴的垂死掙扎，和凜以往見人說人話、思路清晰的語言完全不同，最後甚至直接質問對方：「你這樣就滿意了？」，而嘯卻不解地反問「我說啊，壞人懷著自尊有什麼用？事到臨頭，連自己都能背叛、踐踏、捨棄，卻還能笑著才是真正的惡人。」凜動搖的語彙，彷彿在空蕩蕩的箱底粗暴翻找殘留的寶物，嘯漠然的回應則表示了「根本沒有寶藏」這個殘酷的現實。作品中凜所尋求的東西是相對幽微的心理狀態，在畫面上是無法直接呈現的，因此作者則用角色間的台詞和對話，勾勒出這個「寶藏」的形象和有無，再次強調角色追求之物，並藉此描繪情理之中意料之外的喜劇構圖。

（二）武俠元素

接下來談劇本中的武俠要素。第一季中二名主角貫串全劇，在前後半段以不同的定位確立故事走向，但仍需要其他配角豐富這個故事的內容和氛圍。同時，霹靂布袋戲的故事以江湖武俠為主，既然要向外推銷霹靂，那麼適當呈現武俠世界的元素和氛圍格外重要，況且日本觀眾未必都如虛淵一樣讀過金庸、古龍等武俠作品，要引領觀眾進入東離這個「江湖」必須花更多心力，人物中心的寫作方法就在此發揮作用。第一季描寫並比較各個人物的「武」，在戰力強弱之外也描寫了武學思想的不同，角色交鋒的不只是兵刃，更是各自的信念和哲學，通過人物的言語闡述其武學思想，更容易將觀眾帶入武俠世界的氛圍。該劇利用層層堆疊的方式描寫，一步一步推高角色的戰力和思想層次。在



第二集登場的狩雲霄展現了百里穿楊的射箭功力，還能在近身戰大勝玄鬼宗幹部，捲殘雲也讚揚其江湖上數一數二的弓術，然而狩卻反過來責備他：和對方戰鬥前需要說的話只有「殺了你」，不需要廢話那麼多。顯示此人習慣江湖紛爭的老練以及現實，並有高人一等的實力作為後盾。然而這般高手在第四集中面對殺無生卻趨於劣勢，甚至和捲殘雲、刑亥二人聯手，殺無生仍游刃有餘，顯示一山還有一山高的實力。實力之外，殺無生也在第五集表明自己的信念，被稱為天下無雙的他此生都在用刀劍尋求真理，遭遇任何對手必定拔劍而起，在生死的境地探求命運的答案，雖然兇殘血腥，但這種將一切奉獻給刀劍的態度正是其強大實力的根基，展現了遠超狩雲霄的氣勢。不過這樣的殺無生面對蔑天骸卻在九招之內落敗被殺，蔑天骸讚揚其劍法但唾棄殺無生鋒芒畢露、追求答案的作風，也不屑於天下無雙的名號，認為這只是武林擅自排行與競爭的無聊遊戲，位於頂點的只有自己，而且這種最強是不證自明的，反映出魔主雖然傲慢且不擇手段，但在思想境界上確有超脫世俗的地方。如此思想呼應了其收藏劍的興趣，在他的信念裡真正尊貴的東西不需要透過爭鬥證明，僅僅存在就有無上的價值，而劍便是力量和價值的彰顯，自己無比的劍術就該匹配無敵的刀劍，搶奪天刑劍的目的僅此而已。強大的實力和堅定的信念相互助長，催生了蔑天骸這個劍的怪物，連武林中「無雙」的殺無生也無法跨越這道高牆，一連串的對照手法襯托出這個反派的實力和境界。

然而這份無懈可擊的尊嚴，卻在劇集的最後被玩世不恭的凜雪鴉毫不留情地擊破。整部劇集中以陰謀詭計和三寸不爛之舌見長，幾乎不動手的他，卻在最後一集中以劍術正面壓制蔑天骸，二人在決鬥中的對話也表現了凜的思想。蔑趨於下風後不解地質問，為什麼不把劍當一回事的凜可以如此強大？凜則回答：正是因為曾認真想要在劍術上登峰造極，卻領悟了劍的探求沒有止境的一天，才會對劍厭膩而選擇遊戲人間。凜認為劍的追求不是爬上高山，而是探索無窮無盡的海洋，所以在蔑天骸自認到達頂峰的時點，視野已過於狹隘。滿口謊言的凜雪鴉，對武學的體悟卻比上述幾名角色更切中「探求」的本質。第一

季著重描寫以上四名角色武藝或思想境界的集數分別為第二集、第五集、第九集、第十三集，一方面有節奏地（每三到四集）提升戰力強度的描寫，藉此穩定增加劇情的緊張感；另一方面也堆疊角色的思想境界，每當到達高峰時總會出現超越者，營造劇情值得玩味的深度。囿於長度篇幅，本作無法出現過於複雜的哲學探討和思辨，但作者透過角色描寫闡述了習武之人不同的思想並緊扣劇情發展，讓抽象的武學思想由具體的角色和故事體現，就算是沒有武俠背景知識的外國觀眾，也能感受到武林世界的氛圍。

劇集的最後則用殤不患為武俠的主題作結。第十二集揭開他武藝的真相，原來他一直使用木棍搭配內力應戰，採用與經典武俠小說相似的設定，例如金庸在《神鵰俠侶》中描寫獨孤求敗劍塚上的句子就有：「四十歲後，不滯於物，草木竹石均可為劍。自此精修，漸進於無劍勝有劍之境。」這個設定將該劇與傳統的武俠要素連結，表示主角武藝已臻爐火純青的境地。同時殤不患被欣然冠上刃「無鋒」的稱號，正好也和同橋段中劍塚的碑文相符合。楊過後來慣用的玄鐵重劍，獨孤求敗在該劍上所領略的奧義是「重劍無鋒，大巧不工」，強調不依靠華麗的技術和利劍速度，而是鑽研磨練自身功力和內力而成的武功絕學。再查金庸寫作時可能參考的源頭，大巧不工的字句可能衍生自《老子》第四十五篇：「大直若屈，大巧若拙，大辨若訥。」⁵¹大巧若「拙」，而殤所使用的木劍其名正為「拙劍」，自成的武功之名則為「拙劍無式」，沒有華麗的武器和招式，只靠自己層層鑽研的內力與精準的技巧，卻有不輸給劇中任何人的強大，和獨孤求敗的思想有異曲同工之妙。這種和固有武俠小說呼應的元素，無論是來自虛淵玄自己對武俠的鑽研和見解，或是有霹靂的人員給的意見有的調整，殤對劍的態度都顯示了某種具有整合性的思想體系，並非只是急就章拼湊的武俠符碼。

之後捲殘雲問他用一般的刀劍不是比較輕鬆嗎？殤只淡淡地回答：「殺人

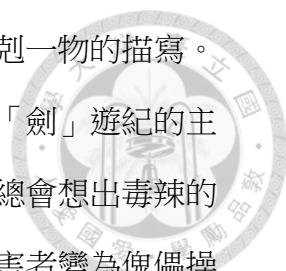
⁵¹ 金庸。《神鵰俠侶》。臺北市：遠流，1998年。

這種事，困難是理所當然的。」縱然實力高強也不該看輕生死的態度，即是這名主角貫串整個系列的核心思想。也顯示出和獨孤求敗另一種方向性的強大，殤以草木竹石為劍並非是功力高深而不需要利劍，在東離的世界中用氣力和木劍作戰非常耗費心神體力，又如在面對無機質的石巨人時，就算氣力高強也無法依恃木劍斬斷其四肢，以致自己多次陷入困境，在此將對於技藝和境界的追求還原至「重視生命」的倫理觀中。

此外，第十三集中面對魔神被釋放出來的危機，眾人苦於手邊沒有抗衡的武器時，殤不患挺身而出並表示劍不過是道具，真正重要的是握劍的雙手。相較於殺無生或蔑天骸對劍的執著，殤的思想是一種對劍的超越和對人的回歸，人只要有十根指頭就能使用道具，劍也不過如此，不需要過度神聖化，因為道具永遠都有替代品，握劍的人為了什麼、如何使用才是重點。無論是用木棍應戰或是收集魔劍皆是出於自我意識，總讓自己陷入艱苦的環境卻不曾後悔，堅守自己信念的姿態，比起對「武」的追求，更多的是對「俠」的體現。回顧整趟奪「劍」之旅，看似以聖劍為中心的旅程，其實完全體現了「人」的追求，無論是追求現世名利的狩雲霄、在刀劍中問生求死的殺無生、以劍為傲的蔑天骸，或是心繫家族的丹翡、滿懷憧憬和戀情的捲殘雲，是這些人的追求和慾望才使故事動了起來⁵²，聖劍不過是個契機而已。殤不患在最後一集的話語強調了該劇「以人為本」的性質，闡明武俠不只是刀劍內力的戰鬥，更是不同人的信念和思想交錯碰撞的世界，他本人也體現了某種獨特的俠義精神，讓該劇作為武俠作品更加完整。

若說第一季是層層堆砌外在的武功能力，再由外而內呼應內在的武學思想，以此來處理「武」的元素，第二季則有更多對處世態度的描寫，傾向先用較明確的方式敘述角色的倫理和核心價值，然後將之放到不同的劇情下檢視，檢視的結果往往會牽涉到武打場面的優勝劣敗，藉此彰顯角色間不同的特性，

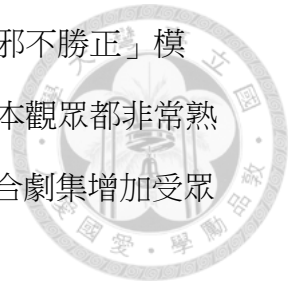
⁵² 簡莉穎，陳茂康。〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》劇作家虛淵玄 慾望與私心 是構成角色的基本〉。《PAR 表演藝術》310期（2018年）。62-64頁。



這種特性也跳脫了一山還有一山高絕對強弱，而有更多一物剋一物的描寫。此外，相較於第一季敘述更多角色對於武器和道具的態度，用「劍」遊紀的主題呼應武俠精神，例如不擇手段的嘯狂捐，手中有任何道具，總會想出毒辣的奸計來陷害他人，最具代表性的是在第十二集中，手持可將受害者變為傀儡操作的喪月之夜，控制無辜的官兵，仗著人多勢眾攻擊浪巫謠，但浪不只劍術高強，還擅長用樂器使出不傷人性命的攻擊，以出眾的技術為後盾，即使面對不利的狀況也能獨力捍衛自己的正義。然而嘯看破這種性質，把魔劍丟給浪，自己則開始攻擊官兵，逼得浪放下自己的武器拿起魔劍手忙腳亂操作想讓官兵逃走，卻反而露出破綻被嘯重傷。顯示對於嘯而言，自己的技術、他人的正義、手中的武器、無辜者的性命，都只是達成目的所需考慮的因素而已，可以毫不猶豫丟棄和踐踏的，呈現的是出毫無倫理作為剎車的精神性。

這種不擇手段的處世方針，其剋星正是有堅定原則的殤不患。在上述場面中，殤在浪危及之際趕來並接手傀儡兵的操作，展現不凡的領軍作戰之才，這個在意料之外的技能讓嘯措手不及，造成關鍵的失敗。嘯曾對他的生活方式二度（第六集與第十二集）提出質疑：手上有足以顛覆世界的魔劍三十多把，還有領軍的將帥之才，也並非對世俗的樂趣無感，為何甘願當個流浪俠客？殤則表示正因世俗充滿樂趣，所以才要避免魔劍造成的動亂，而選擇做俠客也沒什麼原因，只因為自己想這樣生活罷了，就跟嘯絕對不會選擇清白的正道一樣。並表示嘯思考的盲點就在於他自己把「辦得到的事情什麼都幹過了」，因此把他人「不願意做的」和「做不到的」事情混同，反而使自己思想過於僵化。「不願意做的」是價值和倫理上不想從事的行為，而「做不到的」是將指能力上無法的行為。「辦得到的事情什麼都幹過了」則是指嘯沒有倫理和原則的牽制，將能力上能做到的事都做了，也就是功利主義下最極端的不擇手段，並以此揣度他人，也因此對於殤這樣對自己課以堅定規則的人物，才會錯估他的手牌以致最終的失敗。透過語法上將能力和價值判斷分開，勾勒出這種「有所為有所不為」的俠客形象，先將重點從武力和技藝的強弱轉移到角色的倫理思維，接著

再將這種思維上的較量呈現在武戲的勝敗上，成就最傳統的「邪不勝正」模式。殤不患這種精巧變形過的俠客形象，展示的卻是臺灣、日本觀眾都非常熟悉的正派英雄作風，作者則稱其為英雄主義（heroism）⁵³，符合劇集增加受眾的需求，也透過這個角色表現作品對於「武俠」的一種詮釋。



（三）詩號

詩號是布袋戲承襲傳統戲曲的元素之一。在元雜劇之時就有定場詩存在，在角色登場時吟詠，主要用於安靜劇場和表明人物心志⁵⁴。以電視劇為媒材的霹靂雖然沒有「安靜劇場」的需求，但在重要人物登場或其他關鍵場景時也會吟詩吸引觀眾的注意力，同時保留表明人物心志的作用。霹靂長年的電視連續劇中，詩號未必只在角色第一次登場時吟詠，同一角色的詩號也會在出場的不同劇集中適時吟詠，在電影中也是如此，《聖石傳說》中傲笑紅塵的詩號並非在電影第一次出場時使用，而是在和素還真決鬥之前吟詠：

半涉濁流半席清，倚箏閒吟廣陵文，

寒劍默聽君子意，傲視人間笑紅塵。

一方面展示了他的處世態度，讓觀眾更明白這個半隱居的角色主動挑戰素還真的心理原因，同時也彰顯其高深莫測，增加接下來決鬥的緊張感。可見霹靂的詩號並非嚴格意義的定場詩，而是能配合故事發展在最有戲劇性之處使用的角色主題詩。《東離劍遊紀》的這種特質更為明顯，第一季只有蔑天骸出場即吟詩，還有狩雲霄在出場的第三集表明身分後出現詩號，除此之外有詩號的角色都在出場後至少一集才吟詠，甚至第一集登場的殤不患其詩號直到最後一集方

⁵³ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 01：故事篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：天刑劍》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

⁵⁴ 曾永義。〈元人雜劇的搬演〉。《中國古典戲劇論集》。臺北：幼獅文化，1985 年。220 頁。

出現，這種操作目的在於配合劇情高潮或轉折點，將角色描寫的功能最大化。而該劇詩號的另外一個特點就是「簡單」，霹靂其他劇集的詩號可以配合觀眾的文化背景在文字中加入較多資訊，在原本的霹靂世界中，儒、道、佛三教是重要的勢力，在詩號中就常有對應現實中三教的用語和典故，例如〈霹靂天啟〉登場的藥如來詩號為：

菩提本無樹，明鏡亦非台；
本來無一物，何處惹塵埃。

直接引用佛教祖師慧能的典故；儒教方面，例如《霹靂王朝》登場的聖夫子其詩號也完全引用朱熹〈觀書有感〉整首詩；也有混用典故之例，例如《霹靂九皇座》的角色易伯書，做為江東儒界的重要人士，其詩則為：

自古聖賢盡貧賤，何況我輩孤且直；
江東弟子多才俊，卷土重來未可知？

前後二句分別用了鮑照的〈擬行路難〉和杜牧的〈題烏江亭〉，類似元雜劇常使用，拼湊不同唐詩的「集唐」技巧，且把子弟改為弟子，若非誤植則可能有誇耀其江東儒林「弟子」眾多之意⁵⁵，前半自比聖賢、後半誇耀地緣的勢力，二首脈絡大不相同的詩組合在一起產生了新的意義。總之，這種作法在《東離劍遊紀》中並不適合使用，首先觀眾不清楚這個世界的構成，無法很快找到故事和現實的對應物，再者以日本人為首的外國觀眾，與本國觀眾對儒道佛等文化認知有落差，甚至可能根本不懂中文和臺語，因此該作的詩號寫得較為簡單直接，就算有文言的部分也沒有太複雜的哲理層次，引經據典的部分亦有所收

⁵⁵ 李名媛。〈1993 至 2008 年臺灣霹靂布袋戲儒教人物定場詩初探〉。《朝陽人文學刊》13.2 (2015 年): 1-22 頁。

斂，並在日文官網上跟著播放進度同步更新詩號的日文意譯，減少觀眾觀看與閱讀的障礙。

以下將該劇人物的依照吟詠集數順序詩號整理如下表，筆者將其分為三類作介紹。



角色	詩號	出現集數	類型
蔑天骸	萬物之生，死亡之序。 奉吾則功上枯骨，逆吾則劍下亡魂。 寒刃之前，唯此二道。	第一季第一集	人格 思想
狩雲霄	雙目不能視物，隻眼能望千里。 凝吾眸光成箭，奪人不避之命。	第一季第二集	武藝 描寫
殺無生	今朝啼鳥訴生死，眾生執迷； 江湖宿命無人悟，一劍終末。	第一季第五集 《生死一劍》〈殺 無生篇〉	人格 思想
刑亥	妖歌吟，鳩花蜜， 鎮亡夜之魂，惑永寐之軀。 生人樂舞，屍亦婆娑。 幽冥絕麗之界，不聞人語，唯識月光。	第一季第六集	武藝 描寫
丹翡	膺懷丹心承天命，身負恩仇江湖行； 裂棄柔絲綺羅絹，付盡情夢仗寒兵。	第一季第七集	劇中 情節
凜雪鴉	幽夜匿形不謂隱，明光伏影是迷觀。 虛實由來如一紙，誰識幻中吾真顏？	第一季第八集 第二季第一集	人格 思想
捲殘雲	人笑良圖若華胥，吾志凌雲意堅行。 不與浮榮競朝夕，無憾黃沙染身時。	第一季第十一集	劇中 情節
殤不患	狂風驟雨催紙傘，遊人浪跡步不休。 天地滂沱如何渡，蓑衣褪盡任濁流。	第一季第十三集 第二季第一集 《生死一劍》〈殤 不患篇〉	劇中 情節
蠍瓔珞	劍上逐力競鋒芒，莽夫之浮誇； 玉爪輕藏一點香，死亡之凝華。	第二季第二集	人格 思想

嘯狂狷	巧唱忠義作誑語，世間無欲不成真	第二季第三集	人格 思想
浪巫謠	筋為弦，脈為鼓，息如笙歌； 以吾命，譜樂章，邪音不容。	第二季第八集 《西幽弦歌》	人格 思想
婁震戒	畫煙花，碧血情，殘軀仗劍殺不悔。	第二季第九集	劇中 情節

▲表 2 《東離劍遊紀》登場角色詩號表，以首次吟詠之集數為順序，筆者整理。

第一種是最單純的武藝描寫，例如狩雲霄的詩號：

雙目不能視物，隻眼能望千里。

凝吾眸光成箭，奪人不避之命。



出現在第二集於遠處攻擊敵人的時候，百發百中的畫面演出搭配「銳眼穿楊」的稱號，並用詩的方式強調其獨眼仍能百步穿楊的角色定位。另外，詩中僅有對自己精準箭術的自豪，除此之外並沒有表明角色現實主義、追求名利的性格，詩號刻意避免太深刻的心志剖析，配合當前劇情的發展，不給觀眾超出進度的知識，這類詩號的使用多在武戲中角色展現功力的橋段，用於讚揚其武藝藉此炒熱動作戲的氣氛。

第二類詩號則敘述角色的人格思想與人生觀，在劇情適當的時機出現，強化人物的心理描寫和形象建立，例如在第一集的分析中提到蔑天骸的詩號，配合其降臨的演出，建立不可一世、氣勢萬鈞的魔王形象。而如殺無生的詩號，出現於第五集和殤不患探討刀劍與生死的酒席之後，雙方拔劍而起之時：

今朝啼鳥訴生死，眾生執迷；

江湖宿命無人悟，一劍終末。

呼應其用劍問生死宿命的宿命論和目空一切的實力，雖然和狩雲霄等人同樣是以武學為主題，但描寫了較深刻的人生哲學，比起武功的高強程度，更著重於人在江湖的處世態度。這類的詩號的使用時機更加審慎，除了初登場的蔑天骸之外，總是在觀眾得到角色重要的資訊後才吟詠，配合劇情進度使用，以格式化的語言強化角色的特性和魅力。和第一類詩號同樣具有炒熱氣氛的作用，因此也多在武戲的前後使用，唯一的例外是凜雪鴉在第八集最後的詩號：

幽夜匿形不謂隱，明光伏影是迷觀。

虛實由來如一紙，誰識幻中吾真顏？



在殤不患等人被背叛並終於知道其大盜賊「掠風竊塵」的名號後所吟詠，大意指為：借用黑夜隱藏身姿不算什麼技巧，在光亮的地方潛伏、迷惑他人才是真正本事。虛實不過一線之隔，有誰能看穿我在幻象中的真面目？內容上並未說出其真正目的（戲弄惡人），但一面誇耀自己作為盜賊的技巧和心得，一面用激問的語氣問「誰看得穿我？」，仍暗示其充滿玩興的性格和遊戲人間的價值觀。同時，此詩用在該集的最後，在觀眾和角色因為新資訊措手不及，結束了當週的節目，此詩不但未解開凜雪鴉的謎團，反而讓其真實目的更陷五里霧中，且用帶挑釁的激問語句結尾，將劇情的懸疑提到最高。凜雪鴉的詩號暗示角色本質卻又隱藏最關鍵的部分，正表現了「明光伏影是迷觀」的態度，讓角色和劇情同時得到發展，不同於其他詩號為熱烈的武戲畫面加溫，而是和劇本的懸疑相得益彰，加強觀眾對劇情的期待。

最後，第三類的詩號則是結合劇中情節，彰顯角色在其中的發展或表現。這類詩號呈現的並不是早已發展完成的角色心志，而是在面對第一季的種種事件後才表現出來的性格。明顯的案例是劇中最年輕的丹翡和捲殘雲。丹翡的詩號在第七集，攻略玄鬼宗大本營的前夜，獨自一人練武時吟詠：

膺懷丹心承天命，身負恩仇江湖行；

裂棄柔絲綺羅絹，付盡情夢仗寒兵。

後二句描寫角色的抉擇，用裂棄絲帛的動作，象徵角色拋棄了作為少女醉心情愛的幸福，而選擇持劍奮戰的心志。為什麼一個少女能如此堅決？可從前二句看出端倪。首句的「丹心」一語雙關，除有原本文天祥〈過零丁洋〉詩中：「人生自古誰無死，留取丹心照汗青。」赤誠忠心的意思，更有繼承丹家職責的意

義，可見其身為護印師的教養，然而第二句的「身負恩仇」明顯指涉第一集中蔑天骸弑兄之事，若沒有這個事件，天真的丹翡也不至於有「付盡情夢仗寒兵」的覺悟。觀眾實際看到的事件促成角色的發展，並用代表角色的詩號來呈現，使觀眾更能投入故事的氣氛。

不過丹衡被殺發生於劇集開頭，屬於篇幅較短的前導事件，觀眾無法清楚看到丹翡事件前後的差距，因此此類詩號更明顯的例子是捲殘雲。捲殘雲剛出場時是不知世事的定位，雖有出人頭地的強烈願望和相當的本事，但不知天高地厚、妄尊自大，看到殺無生稍微放水就以為自己有機會打贏，殤不患勸他謹慎反被譏笑膽小。直到知道自己的義兄狩雲霄並非行俠仗義的英雄，而是想趁人之危發財出名的投機之徒，捲殘雲才明白所謂的江湖現實，且陷入了煩惱。面對如此困境，捲殘雲最後選擇為了愛情和理想背叛大哥、營救丹翡。面對背叛自己的義弟，狩雲霄給他最後的機會並勸他珍惜生命，捲依然堅持自己的理念，伴隨其舞動的長槍吟詠以下的詩號：

人笑良圖若華胥，吾志凌雲意堅行。

不與浮榮競朝夕，無憾黃沙染身時。

表現了其不求名利的志向，且「凌雲」的用語又指涉義兄弟二人名字中共同的「雲」字，用雙關的方式暗示捲想超越義兄的志向，最後則用黃沙染身暗示戰死沙場卻無悔的決心。雖然語言上仍有初生之犢的青澀和蠻勇，但透過他的行為證明了這個詩號並非空口白話，而是他賭上生命體現的信念，除了增加戰鬥的悲壯和緊張感，也讓觀眾見證角色在劇集中一路成長的結果。

殤不患的詩號則最為特別，從使用時機到內容都是。在劇集的最後，聖劍和魔神的事件塵埃落定後，殤不患繼續踏上旅程，在暴雨中經過故事一開始的破廟，殤一邊抱怨凜雪鴉給他的小傘根本擋不了這種暴雨，一邊替石佛撐上雨傘，此時才吟出：



狂風驟雨催紙傘，遊人浪跡步不休。

天地滂沱如何渡，蓑衣褪盡任濁流。

第一季的故事也隨著這首詩落幕。詩號內容是殤不患的人生寫照，較為接近描述角色固有人生觀的第二類詩號，描繪在混亂的世道下不懼風雨，身陷濁流仍持續奮戰的旅人姿態。重視生命但也沒天真到以為不殺人就能解決江湖紛爭，所以給自己課與只用木棍戰鬥的規則；儘管會給自己增添麻煩甚至殺生之禍，仍為了世界和平收集魔劍，這些是直到最後二集（第一季十二集、十三集）才給觀眾的資訊，至此這個角色才算描寫完整，也因此詩號只能在最後出現。但本文認為這個詩號在定位上更接近第三類，用於彰顯殤在劇中的表現，雖然詩中表示的信念應該是在進入東離前就保有的，不過風雨和傘的形象明顯呼應第一季開頭與結尾的場景和行動，而且劇情中殤不患不願多談自己在西幽的名號和經歷，對捲殘雲嘲弄下所取的外號「刃無鋒」卻十分中意，可見殤希望在東離展開新的人生，而這首詩正是專屬於「東離的殤不患」的詩號。從取走傘到還傘的轉變，也可以認為是在吃過凜雪鴉的虧之後，心態上更為謹慎，所以決定儘量少欠他人人情而自己面對風雨，能有「蓑衣褪盡任濁流」的瀟灑，或許也歸功於該劇的故事發展。故事始與終的二場狂風驟雨，殤不患在神佛以及觀眾的見證下有借有還，儘管是在凜雪鴉詭計的操弄之下，他仍在艱難的困境中貫徹自己的道義，幫助了丹翡到最後，顯示其堅強和擇善固執的特質，並透過還傘的行動將第一季乾淨俐落地收尾，他成就《東離劍遊紀》的同時，東離的故事也把他的人格表露無遺，是角色和劇情相得益彰的最佳案例。

在其他作品中，講解角色過去的电影：《生死一劍》〈殺無生篇〉和《西幽弦歌》中將電影敘述二名主角人生态度的詩號放在篇章或電影最後，配合劇情告訴觀眾角色發展成劇中人物的原因，並以較為凝鍊的文字收尾。至於第二季中，則在第一集殤凜二位主角初登場時吟詩，是較接近原本出場詩的使用手

法，向觀眾呼告角色的再次登場。其他新角色的詩號類型則都以人生態度為主，就算是蠍璽珞的詩：



劍上逐力競鋒芒，莽夫之浮誇；
玉爪輕藏一點香，死亡之凝華。

看似在談毒的技藝心得，但從詩前後段的對比和「莽夫」這個詞語的貶義用法，加上在第六集〈毒姬之驕傲〉中訴說自己的信念：就算用毒被世人貶為卑劣手段，也是自己拚命修得的知識和技術，用此顛覆原本戰力的差距正是自己的驕傲所在，是從戰鬥的風格回頭描寫角色處事態度的類型。整體而言，第二季並沒有如第一季狩雲霄那樣，在詩中刻意隱藏角色性格避免「劇透」之後的情節，基本上在角色活躍的適當時機就會適時用詩號呼應其內心思想，讓觀眾心中的角色形象更早且明確地確立，以此為基礎發展劇情。

特別值得一提的詩號則是婁震戒的詩

畫煙花，碧血情，
殘軀仗劍殺不悔。

是在諦空獲得七殺天凌，得到塵世間的喜悅和意義時才吟詠，官方網站上也將這個角色的二種狀態分開介紹，並只在婁的部分注解詩號，正好應對了從諦空對人生的空虛，到了婁震戒在七殺天凌上找到人生意義的轉變，屬於和劇中情節密切相關的類型。借用日文官網詩意解釋，煙花暗喻殺戮時綻放的血花，和大開殺戒的婁之行為符合，然而之後將碧血情解釋為如青色血液般冷酷的感情，恐怕日文的翻譯者有望文生義之嫌，一方面中文的碧血有為忠義所流之血的意思，而事實上碧血丹心已在日文成為四字熟語，也代表忠義真心之意，甚至吟詩後婁的台詞就稱七殺天凌為「公主」，並願以碧血丹心（へきけつたんし

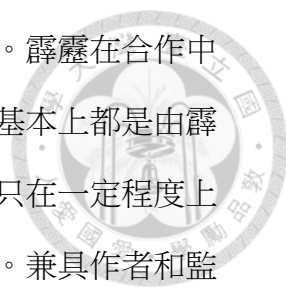
ん) 侍奉他。因此就劇中的前後文來看，日本作者也理解這個詞的文化意義，並以之凸顯某種奇妙的忠義，因此日文官網的翻譯錯誤若經過更審慎的檢查應是可以避免的，尤其是在這種對外國觀眾解釋文意的部分，更應嚴謹而對。

回到詩句本身，「碧血」情代表的是婁全心全意侍奉「公主」的忠義，用語上可比對第一季丹翡詩號中的「丹心」，二者共通點是二人在遭遇人生轉折的重大事件後，下了在江湖上戰鬥到底的決心，而推動這種決心的則是最私人的感情：對兄長的情感、對於魔劍的喜愛，都化作不惜獻出己身的「碧血丹心」。暗示了婁並非受到魅惑魔力的影響，而是宛若丹翡對其家族的思念一般，對七殺天凌有更深的執著與真實的感情，將家族感情與這種駭人的執著用接近的語彙來形容；將忠義這種一般認為美好的特質與殺戮之心並列，有引發視聽者進行倫理思辨的效果。而「殘軀仗劍殺不悔」這句看似可怕的是後半「殺不悔」傳達不惜與世界為敵的決心，但筆者認為「殘軀仗劍」才是婁震戒的駭人寫照，殘軀應用來比喻過去人生空虛、往如行屍走肉的諦空，認為江湖中人殺與被殺都是毫無意義，但又羨慕有這些熱情去戰鬥的人，因此只有在諦空握住七殺天凌（仗劍）之時，人生才有爭鬥的原因與動力。這種對魔劍灌注彷彿敬愛又如戀愛，甚至認定其就是人生全部意義的高度熱情，正是這個角色極端與危險之處，短短二行十三字的詩，將這個角色最為關鍵的特質精準地勾勒出來。

第三節 影像敘事技巧

虛淵曾在與臺灣籍文學家王震緒（現居日本，筆名東山彰良）的訪談中說道，電視布袋戲的畫面能給出遠較動畫更多的訊息⁵⁶，既然文本作者有如此意

⁵⁶ 「別冊文藝春秋」編集部。〈虚淵玄と東山彰良を虜にした「台湾布袋劇」。その強烈な魅力とは〉。別冊文藝春秋。2017年6月9日。2019年12月12日閱讀。
(<http://bunshun.jp/articles/-/2800?page=1>)



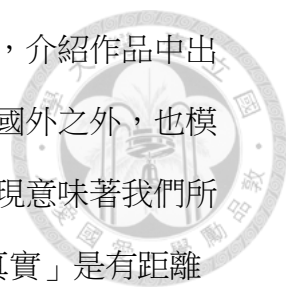
識，是否真能在《東離劍遊紀》裡發揮這種特色，則值得考察。霹靂在合作中負責操偶、拍攝與特效等部分，也就是說攸關視覺刺激的部分基本上都是由霹靂自己來實踐的，作為總監督的虛淵也相當尊重霹靂的專業，只在一定程度上於文本寫下概略性的指示，以及對影像成品提出部分事後修改。兼具作者和監督的身分，對畫面提出的意見，理當有助於重現故事的氛圍和文本的目的，而霹靂也會在文本和指示之外增加創造性的解釋，二組人馬於合作之外也各有發揮，影像便是雙方交流、切磋的重要空間。本文認為《東離劍遊紀》作為交流的結果，在影像上確實能發揮補足文本內容的作用，並加強角色情緒渲染的目的。以下從場景、偶的身體與武戲細節、以及主觀式的影像敘事切入分析該劇的影像敘事特色。

（一）布景道具的質感和文化意涵

偶戲之所以能比動畫給出更多訊息，應和其較為真實的質感有關，不論是人物服飾或是場景道具，比起動畫的影像更接近現實生活，理當更能製造假想的真實性。該劇其中一個例子是食物，整個系列除了第二季之外，第一季和二部電影中都有相當多食物的鏡頭，而且做得十分細緻，甚至配合偶的比例用真正的食物來當道具，例如烤了真正的肉再切成小塊、用較小的柑橘類表示其他柑橘，或是用魚乾代表烤魚⁵⁷。霹靂的武俠故事本就少不了酒席菜餚的畫面，在《東離劍遊紀》中更有意識地發揮這方面的技巧與特色，尤其第一季中對人物有飲食描寫的場景就高達七集⁵⁸，也就是一半以上的集數明顯出現食物。在第一季播出以及電影《西幽弦歌》上映期間，官方的社群媒體上還有名為《東

⁵⁷ 段木英里。〈虛淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017年11月29日。2019年10月30日閱讀。
〈<https://webnewtype.com/report/article/129454/>〉

⁵⁸ 第二集：殤不患吃燒餅果腹；第三集：眾人在旅館吃的家常酒菜；第五集：殺無生配著黑瓜子獨酌。第八章、第九章、第十章：蔑天骸招待凜雪鴉的酒席，以及殤不患偷燒餅給丹翡。第十一章：凜雪鴉發現蔑天骸也招待過形亥、狩雲霄二人。



離飯遊紀》的宣傳企劃，使用人物設計師的圖畫配上日文解說，介紹作品中出現的各種食物。一連串操作除了將臺灣相關的食物文化介紹至國外之外，也模糊了影像世界的真假。戲劇在傳統上有「再現」的性質，而再現意味著我們所看到的「符號」其實是遮掩、指涉某些東西的「表象」，和「真實」是有距離的，隔著螢幕觀看的電視劇能更明顯有這種距離感。然而霹靂處理道具的方式使得指涉的距離短了不少，比起動畫等媒體，觀眾更能透過影像中的「實」物達成視覺性的在場，從而更容易進入電視劇的世界；接下來又透過社群媒體分享包含角色與食物的圖畫，並介紹真實世界的食物，既然是真實存在的食物，那麼現實的觀眾也更容易對吃著食物的角色產生親近感，理應是表象的存在，卻成了比真實還真的「超真實」(hyperreality)，或借用後現代思想家 Jean Baudrillard 的語言稱為擬象 (simulation)⁵⁹。可能是考量到外國觀眾不習慣非人也非動畫的偶戲，因此在文本、製作以及宣傳上強調了吃東西的場景，藉此拉近觀眾與角色間的距離；若以介紹臺灣文化為目的，這也是相當合理的手段，除了做為內容的食物文化之外，用戲偶做吃飯喝酒等動作也是操偶技巧的展現，尤其斟酒、舉杯等更是布袋戲傳統的基本動作⁶⁰，可說是用臺灣的視覺表演文化來傳遞味覺文化，且二者能相得益彰。

⁵⁹ Mulvey, Laura。〈視覺快感與敘事電影〉。吳斌譯。《凝視的快感》吳琮編。北京：中國人民大學出版社，2005年。1-17頁。

⁶⁰ 呂理政。《布袋戲筆記》。臺北：吳氏圖書，1991年。67頁。



▲圖 3 第一季蔑天骸之宴席，圖片取自《東離劍遊紀》官方 Twitter 帳號。

不過食物並不只是單純的布景道具而已，也能協助劇情氣氛的營造和對比，以劇情發展的順序來說，第二集殤不患被玄鬼宗追殺，導致一般人不敢和他做生意，找不到食宿之處的他只好逕自拿了路邊攤的燒餅放了錢就離去，表現他被追殺而只能過露宿生活的困窘。而在第十集中自力越獄的殤擔心還在獄中的丹翡，在蔑設宴招待凜之時，去廚房偷了和第二集同種類的燒餅給他，劇情上也呼應了第二集被玄鬼宗壓迫的情況。而在第十一集有描寫玄鬼宗手下在收拾宴會後的殘羹剩飯的場景，儘管是剩菜依然可一窺蔑一貫的奢侈，同時也被凜注意到這是和自己不同場宴會，而且宴請對象有二個人，帶出了狩雲霄和刑亥二人已經為了天刑劍投靠蔑的伏筆，在此食物給的訊息更直接和劇情相關。

負責許多霹靂劇本的董事長黃強華曾說過，霹靂故事的時空是一種集境（diegesis），也就是沒有定義的時空，集境建構了孤立的事件場域，觀眾可以發揮一切想像，而什麼事情在這個場域都可能發生。因此霹靂一貫的敘事作風都是用「數百年前...」、「江湖上...」或「武林中...」等概念模糊帶過，而沒有較為實際的時代或地點指涉⁶¹。《東離劍遊紀》似乎也想繼承這種敘事特色，這點

⁶¹ 廖文華。〈台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究〉。碩士論文。中國文化大

從食物的應用可見一斑，第一季初期出現的食物基本符合對武俠世界的傳統印象，例如路邊的燒餅，旅館的青菜、魚肉、豆干等菜餚，當作點心的也是核桃餅，也有做為下酒菜的黑瓜子，基本上都接近傳統中國風武俠想像。但到了晟天骸的酒宴中，卻出現了起酥蛋糕等非常現代的點心，可見這個世界的文化不只限於傳統的中式風格，在客棧菜餚之外也有現代臺灣人熟悉的點心。食物等布景和道具是霹靂準備的，但拍攝的成品需要經過日方的確認，而且主要用於日本宣傳的《東離飯遊紀》也有特別介紹起酥蛋糕，可見製作雙方都同意這種「集境」的營造策略。不論是介紹臺灣文化或是擴展想像，映入鏡頭中的食物確實有佈景道具之外的作用。

東離飯遊紀 ⑤

起酥蛋糕

チースーダンガオ

本編第8話終盤に登場。

幾天骸が設けた宴の卓にある一品。

カステラをチーズパイで包んだもの。

現在では小腹がすいた時などに

食べる気軽なお菓子として

親しまれている。



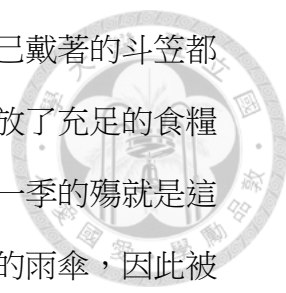
(C)2016 Thunderbolt Fantasy Project

三社シノブ (ニトロプラス)

▲圖 4 東離飯遊紀宣傳圖，圖片取自《東離劍遊紀》官方 Twitter 帳號。

整體布景上，相較於食物中出現臺式的現代菜餚，能看到濃厚的日系要素，例如地藏王菩薩、鳥居建築、枯山水等，使得時代地點的概念變得更加模糊⁶²。負責拍攝和布景的霹靂，在集境式的營造之外，不論是自己主動或是還原日本設計師的設計，都明顯迎合日本觀眾的喜好，積極使用他們熟悉的文化符碼。例如護印師聖地鍛劍祠就有門外就是鳥居建築，而鳥居上部中間，通常用來寫神社名的「額束」之處，則是用草葉之型裝飾的劍，對熟悉神道教文化的日本觀眾而言，這些符碼能直接傳達該地點是「祭祀劍的聖地」這個訊息。而貫串第一季故事首尾的地藏王石像，不只有宗教上的意義，也和日本人熟知的童話有關，在日本笠地藏（かさじぞう）的故事中，描述貧窮的老夫婦，為了有錢過年去賣斗笠，但生意不佳，回程看到地藏王石像們遭受風雪心生不

⁶² 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〉。碩士論文，國立政治大學傳播英語學位學程，2018年。78-86頁。



忍，因此替地藏王戴上賣剩的斗笠，發現斗笠不夠時甚至將自己戴著的斗笠都給了地藏王，自己冒著風雪回家，不過到了晚上，卻發現門外放了充足的食糧和財物，暗示地藏的報恩，是非常標準的善有善報故事。而第一季的殤就是這種故事的變形，一開始不是給地藏斗笠，反而是擅自拿了地藏的雨傘，因此被牽扯進與凜雪鴉的一傘之約和其後的天刑劍事件，但當他完成了拯救丹翡的約定時，也順勢將欲處理的一把劍交給丹翡等人保管，冥冥之中似乎也有某種指引。最後殤雖口上在抱怨，但似乎也對佛像有所感念，最後又將雨傘還給石佛，並非最典型善有善報的寓言結構，而是以借傘、實現幫助丹翡的約定、託付寶劍、還傘，構成二次有借有還的故事模式，以變形的日本童話敘寫變形的武俠精神，也是用日本觀眾熟悉的要素來襯托主題。

不過在第一季非常日本導向的設計風格之後，其他作品雖也多用日本文化要素，但整體而言較為平衡，例如《生死一劍》中，凜散布關於殤的英雄事蹟時，用的是較為日本風的冒險繪畫來宣傳，例如圖上的劍豪這種用語，和周邊裝飾的雲紋都是日本而非中國、臺灣等地習慣的法，但頭上卻戴著西洋風格的小丑帽，形成十分奇妙的畫面；而後場景轉入酒店，店名叫老王居酒屋，居酒屋是非常日本的稱呼，然而老王則是華語文化裡較常使用的暱稱，日文中並沒有這種習慣，且店內的擺飾也接近傳統的中國風想像。到了第二季時，護印師堡壘的仙鎮城依然有較多日本文化的符碼，除了也有上述的雲紋外，殤和城主的會見二人都是跪坐在地的，更符合日本觀眾的身體記憶。相對地在另一個常用的室內場景——東離衙門的場景中則較多中式的場景道具，例如客房的配置是一桌二椅的形式，辦公室雖在原設定圖中也有日本風格的雲紋，但在實景中則改為較中性的祥雲紋⁶³，且有破邪顯正、弊絕風清等字畫，巡檢辦公也是閱讀竹簡後蓋上紅印，是比較傳統的布袋戲動作。而不論是護印師或捕快，較無個體性的龍套角色們使用的武器都是以雙面有刃的「劍」為主，反而是嘯狂狷

⁶³ Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 東離群俠傳 II》。臺北：青文出版社，2019年。70頁。

從西幽帶來的手下們都是用單面開刃的日本「刀」，用這種中日武器文化的不同來論述故事中「異國」的設定。當然作品中應非直接以東離、西幽直接比對中日文化，畢竟嘯使用的武器就是中國風的鐮，本文透過同系列不同作品觀察到的是，第一季在布景和道具方面極重視日本視聽者的美學體驗，在和風的背景元素之外，連整個劇本都用地藏王佛像來喚起日本人熟悉的童話模式，非常汲汲營營於「讓日本觀眾接受」的目的性上。不過之後的作品則較能廣泛使用不同的文化符碼，不只針對日本，也讓臺灣和其他國家的觀眾更容易接受的影像中的訊息，並有更多操演布袋戲固有動作的機會，系列接下來會如何在不同的文化和受眾中找到平衡點，是往後可以持續關注的一點。



▲圖 5 《生死一劍》中凜雪鴉散布殤不患的故事，右邊的繪圖標題為「西幽劍豪秘客 殤不患」，其他字則寫著殤與玄鬼宗幹部的名字。

（二）偶的身體與武戲的細節

無論如何完善的場景架構，最終仍需戲偶支撐起文本和畫面，戲偶獨特的身體性更是該作的重要特質。在電視布袋戲中，戲偶特別值得注意的部分是腳部，因為布袋戲偶套在表演者手掌上的結構，傳統的布袋戲偶只有上半身能進行較精細的操作和表演，雖然也有腳部表演的動作，例如讓偶的腳快速擺動表示人物在快跑或趕路，但無法有太細緻的操作和變化。然而在電視布袋戲中更細部的腳部表演是可能的，以霹靂的處理方式來說，可以先搭好拍攝用的綠幕，再讓操偶師穿上同樣綠色的服裝在幕前表演，拍攝完成後經過適當的剪接後製就能夠在操偶師不穿幫的情況下作出偶自己動腳的效果⁶⁴。腳部的描寫在《東離劍遊紀》中也常使用，有時也對劇情有畫龍點睛的作用，本文在第一季第一集的分析中也曾舉例，蔑天骸在威脅對手後特別有一個踏出腳步的鏡頭，

⁶⁴ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：OP 篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。DVD。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016年。

以此堆疊畫面的緊張感；此外在第八集中丹翡發現自己被凜背叛並奪走劍鏢丟入牢中之後，則作出了雙腳呈內八狀後攤軟跌坐的動作，表現了不知世事的少女在一連串衝擊下的無力感，操偶師將之稱為「鴨子坐」，並表示是霹靂從來沒有用過的動作，配合該處的情景特別創造出來⁶⁵，可見在不一樣的故事風格和角色外觀的刺激下，也能刺激表演者開發新的身體動作。

⁶⁵ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：黃亮勛 vs 虛淵玄〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。DVD。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016 年。



▲圖 6 丹翡鴨子坐，出自《東離劍遊紀第一季》第八集。

腳的動作在該作武戲中也有重要的地位，例如角色在打鬥中向前攻擊的場面時，常會有腳部的鏡頭，代表角色欲使勁向前，配合畫面製造向前移動的速度感，縮短的距離（空間）也意味著雙方將在不久後（時間）交鋒，在長度有限的武戲中，畫面上需要更直接將訊息傳達給觀眾，僅僅數秒的腳部動作在此發揮控管畫面節奏的作用，一方面代表角色將衝向對手，給出一種「準備好了」的訊息，提起觀眾的注意，另一方面也順理成章接上決鬥雙方接近的畫面，預告下一波攻防即將開始。例如在最後一集中凜雪鴉和蔑天骸的決戰，蔑使出渾身解數卻被凜一一化解並言語羞辱，惱羞成怒的他使出最後的絕招，凜也欣然應戰，此時的場景是雙方分別站左右釋放內力，然後各自衝向對方，雙方腳部的動作非常值得注意。在此之前面對何物都保有霸者氣度的蔑，卻惱怒

地用狂奔的方式衝向對手，可見凜的武功和言論確實讓他內心動搖；而接招的凜卻用蜻蜓點水般的腳步，彷彿飛舞般的迎向敵人，顯示了他遊戲人間的態度，以及隨時讓自己留有餘地的作風。不到數秒的腳部動作不但點出了二人個性的差異，亦指出了這場戰鬥中的優劣關係，最後的勝負也不言而喻。或許對於不習慣布袋戲身體的觀眾而言，比起呈現戲偶整體的動態，這種透過鏡頭將焦點集中在某些身體部位的手法，更能有效傳達武戲的樂趣和意旨。

另外，霹靂劇集的動作場面會有即時的口白說明角色的武功原理和心境變化，帶動氣氛的同時替戰鬥結果的優勝劣敗做出解釋，《東離劍遊紀》沒有這種表現方式，若全用角色之口說明也會有不自然之處，因此畫面上需要下更多的功夫，才能讓觀眾接受勝敗的結果和劇情發展。該作的武戲手法通常是在動作場面中營造較明顯的優勢劣勢且迅速分出勝負，使觀眾不致質疑勝敗結果，每個戲偶也用不同的動作風格展現個性，在畫面中有時也插入和前後劇情相關的細節，應為霹靂有意識地在填補口白的空白。縱然如此，角色武學的細節和原理仍有難以解釋的地方時，則用每週節目結束後，在官網更新當集出現的武功招式的原理和角色應對，對於只收看電視劇的觀眾或許仍留有疑義，但將繁瑣的解釋交由具有「互文性」的其他媒體處理的方式，也維持了該劇簡潔流暢的優點。以第六集為例，殺無生同時面對二名敵方幹部獵魅與凋命，仍然氣定神閒地走向對方，畫面配合拔劍的動作輔以電腦特效的光芒和爆炸，表示其內力強大，接著鏡頭帶過凋命被嚇得遲疑並身體蜷縮的畫面，在畫面上顯示雙方的實力差距。下一個場面便是迷戀蔑天骸的獵魅堅持挑戰並被斬殺，結果並不出人意料。但若結合官網和設定集對武功招式的解釋來看這段戲，可知獵魅是使用自亂經脈的招式準備用內力將自己引爆，想跟殺無生玉石俱焚，殺無生看出這招的玄機，見招拆招阻止對方爆炸並打倒他⁶⁶，若能完整了解這些資訊，可以更明白獵魅為主人獻身的決心、殺無生高超的武藝和觀察力，並且暗示創造

⁶⁶ Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 東離群俠傳》。臺北：青文出版社，2016年。95頁。

出禁忌招式的玄鬼宗是怎麼樣的邪魔歪道，單看電視劇似乎無法完全明白這些背景設定，但在畫面的處理上，特寫了獵魅出招前閉上眼睛的表情結合一連串手勢的運氣動作，然後接上衝向鏡頭的畫面，確實表現了他視死如歸的覺悟；相對的，殺無生只哼了一聲便站穩腳步、擺好架式接招，游刃有餘的態度除了表示其強大的實力以外，也暗示看穿對方的招術，武戲細節讓觀眾不用看額外資料某種程度也能跟上較為瑣碎的人物描寫，雖然難以傳達所有資訊細節，但畫面中的細節確實有助於描寫角色，也增加重複觀看以及社群討論的誘因。

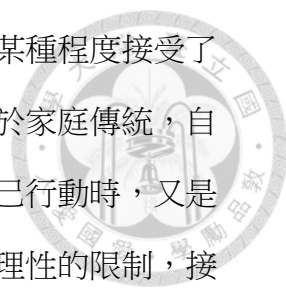
隱藏在畫面中的細節，也能使故事整體的敘事更加完整。例如第一季結局中丹翡和捲殘雲的戀情似乎有點突兀，雖然故事一開始就有描寫捲對丹翡的愛慕，但丹翡起初對捲的態度十分冷淡，甚至到了第七集都還起過爭執，儘管後來丹翡對背叛義兄拯救自己的捲有些刮目相看，但在後面的集數中沒有對二人關係變化有正式描寫，最後一集魔神被打倒後，二人卻變成論及婚嫁的關係，這種發展難免令人應接不暇。現實層面來看，應該是篇幅不夠之下的選擇，將後半段的重點放在計謀智鬥和武俠精神的描寫，因此裁切了愛情的橋段。《東離劍遊紀》其實原定計畫是十二集，是在編劇的要求下才增加至十三集，許多原本會被省略的場景才得以實際拍攝⁶⁷，可見篇幅確實相當吃緊，並沒有加入更多戀愛描寫的空間。不過若仔細觀察文本和畫面的細節可以發現製作者仍有意鋪陳二人的感情線。二人在第七集起爭執的原因是捲對丹家劍術提出的意見，捲認為丹家的劍術套路是以男子的體格為標準設計，所以認為丹翡在實戰中應該作些許改良，丹囿於傳統而抗拒，捲則進一步鼓勵他要先活過眼下的危機，以後將劍術傳給孩子才是天職，丹一聽到孩子的話題便認為對方在輕薄自己，因而轉頭離去，單就這個場景來看，只是表示捲的追求行動又一次碰壁，但在第八集中主角等人潛入敵方根據地，丹翡一見仇敵蔑天骸便拔劍而起，對方也

⁶⁷ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：黃亮勛 vs 虛淵玄〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016年。DVD。

欣然同意和他單挑，一陣凌厲的攻勢中，其實就有將前一集捲所給的建議應用在動作裡，這是在人物台詞中未明示，只在畫面中表現的細節，卻使第七集二人對話的場景有不同的意義。這個場景顯示丹雖然討厭捲輕浮的態度，事實上仍把關於武術的建議聽進去，且在生死交關的時刻將其應用在實戰⁶⁸，象徵不知世事的少女在他人的意見下變得更現實。

而後的劇情發展則是丹面對更殘酷的現實（遭到信任的同伴背叛），在牢獄中他後悔地表示自己的愚蠢和不食煙火，自己知道的不過是父兄的溫柔和傳統的教誨，所以才會被人欺騙，可看出少女在沉重的境遇下，理解了「家族」以外的世界，被迫有所成長。此時自力逃出監牢的殤不患安慰他：「因為正直而被騙的人很多，悔恨自己被騙當然可以，但不該後悔自己正直。」同時勸他暫時待在牢裡較安全，自己處理完一切後會來帶他下山（第九集）。這個橋段中，文本上是殤在肯定丹翡受家庭教育下而培養的道德和善心，畫面上則是丹在監牢中目送殤走出鏡頭，此時的殤在他的眼中的形象應是道德的、理智的、可靠的年長者形象，某種程度也和父兄的形象重合，此時牢獄也不完全是限制自由的囹圄，而是暫時遮風避雨的安全小屋。與殤相對的形象便是捲殘雲，在第十集中和義兄斷絕關係趕來營救，不同於殤對安全的考量和道德的認可，捲憧憬理想的英雄，提出的建議是「我們一起逃吧」，表現出的是缺乏經驗的、飽含衝勁的、浪漫的年輕人特質。捲放棄了世俗的名利（奪走天刑劍而有的榮華富貴）和假想的家族關係（義兄狩雲霄）而選擇了自己，儼然是個私奔者的形象。至於丹翡雖然想相信殤，殤也擔心其安危而中途回來帶給他武器和糧食，但被凜背叛的經驗就在眼前，因此對殤的行動也有疑問，對捲較為直接的捨己救人明顯表現更多感謝。捲殘雲用武器打破門鎖的畫面，也象徵了有力量的年輕人為少女打破年長者的拘束（等待殤不患的約定）。二人分享彼此的知識後，

⁶⁸ 2018年寶塚歌劇團改編的同名歌舞劇《東離劍遊記》中，特別將丹翡應用捲殘雲建議的橋段用戲劇化的動作場面重點呈現。較為偏重愛情戲的寶塚特別強調此段，可看出別的領域的改編者也認為這是二人感情發展的重要契機之一。



決定用自己的力量而非大人的盤算保住天刑劍，似乎也代表丹某種程度接受了捲的私奔邀請。對丹而言，捲首先告訴他應該重視自己生命勝於家庭傳統，自己雖抗拒但仍把話聽進去；之後在他人以自己安全為由限制自己行動時，又是捲給了他自由和選擇權，一路下來為他動搖了不少象徵性或物理性的限制，接近不知世事的大家閨秀和抱有理想的街頭小子的浪漫故事典型。逃離牢房的場景在第十集的後半段，從這裡開始看二人的感情線確實有突兀的地方，然而若能注意到第八集丹翡武戲中的細節，並將其和第七集中的對話連結，即能更理解對戀愛線的鋪陳。

當然這種需要非常仔細觀劇，並搭配閱讀其他資訊的呈現方式，對一般觀眾而言還是難懂了一點，不過在第二季之後，雖然還是有這種武戲細節，但可以看出有往更容易理解的方向調整的意圖。例如婁震戒在第十集中面對驅使聖劍的護印師，若貿然交鋒則可能使魔劍損傷，因此他單手將魔劍擋在背後，同時運氣用另一邊的手肘和膝蓋夾斷襲擊而來的聖劍，並表示自己有氣功的心得，空手也未必會輸給鋼鐵，展現高人一等的體術和氣力。在第十三集中，婁在殤一行人的妙計之下，使劍的慣用手被束縛住，殤趁勢施展其招式：拙劍無式·鬼神辟易，這個招式曾在第一季第十二集對凋命使用過，用武器精準刺中運氣中的對手經絡，阻斷對方真氣運行以致真氣爆體而出的攻擊⁶⁹。此時的婁採取與第十集中同樣的姿勢來防禦，但他誤以為殤是用真劍，為了抵禦鋼鐵之刃而使盡全身氣勁，在手肘和膝蓋注入的過多氣力，反而穿過木劍傷害自己。雖然詳細的原理仍需要參考其他媒體的解釋，但觀眾已經看過第一季鬼神辟易演出和效果，並安排讓婁在第十集中用同樣姿勢對應的橋段，且讓他講出有關氣的武功心得。最後的關鍵對決中，雙方都使用了在之前劇情中使用過的招式，在這個脈絡下，為何婁用同樣的防禦方式造成不同的結果？觀眾是有能力透過劇情本身的演出，至少得出「和氣功有關」的這個答案。而看似無所不

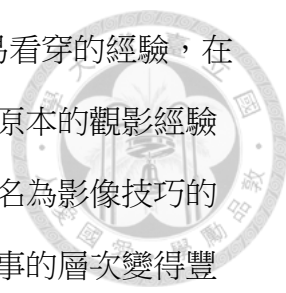
⁶⁹ Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 東離群俠傳》。臺北：青文出版社，2016年。95頁。

能、武功高強的婁，在這段戲中竟然沒有發現對手的殤是用木劍，這個訊息也顯示了他對七殺天凌所立「完全不把其他劍放在眼裡。」的誓言，正如字面所示，卻也構成敗因，讓整場戲更有「自圓其說」的完整脈絡。



（三）主觀式的影像敘事

該劇充分發揮影像可以轉換和剪接的特色，使得敘事並非單純「再現」故事，而能使觀劇體驗更加豐富，本文認為凜雪鴉的幻術是非常有趣的例子。第一季中重要的鋪墊就是凜雪鴉的詐欺和背叛，早在第一集中就描寫了他用高明的幻術讓殘凶誤把殤不患當成丹翡，藉此促成雙方衝突，讓觀眾一窺他為達目的不厭欺人的作風，這段場景首先特寫凜抽煙斗的動作，並接上將煙灰吐向殘凶的畫面，之後用恍惚般的影像特效讓殘凶眼前的殤幻化成丹，但是雙方交手的時候一律使用正常的畫面和殤不患的偶來演出，旁觀者清的我們自然比劇中角色更快領悟到是誰動了怎麼樣的手腳，對於煙斗是如何的道具或凜有什麼特技不用再做多餘的解釋；在詐術真相大白的第八集也有類似的劇情，但演出上有很大的不同，該集敘述丹翡向仇人蔑天骸挑戰，展現凌厲的劍法壓制住對方，蔑只得一味防守，再幾個鏡頭後會發現蔑等人只是在一旁觀戰，真正和丹在交手的是殤不患，並且穿插凜雪鴉吞雲吐霧的畫面，這才得知原來又是幻術的伎倆。和第一集相比，此段情節沒有幻術的影像特效，而且和丹演出武戲的確實是蔑的戲偶，也就是說觀眾看到的影像正是丹翡眼中的景象。在武戲的演出上，和開頭雙方的強弱關係完全逆轉，觀眾對此開始疑惑的同時，由「蔑天骸」的一句「這到底是怎麼回事？」代替觀眾提問，且是用蔑而非殤的聲音，表示這種幻術不只能影響視覺甚至是其他感官，不只凸顯凜的神通廣大，更讓觀眾沒辦法在場景中找到明確的破綻，這代表觀眾無法站在全知的旁觀者地位比劇中人更快看穿詐術，直到劇情公布解答為止，只能跟著角色一起被眼前的影像「欺騙」。



同時這種欺騙也建立在觀眾已經見識過凜的幻術，並輕易看穿的經驗，在第八集中卻反其道而行，轉換演出的特效和方法，若過度相信原本的觀影經驗和觀眾全知的位置就容易被騙，可以說製作組也向我們施展了名為影像技巧的幻術。這種欺騙式的手法建構在影像的可操作性上，不只使敘事的層次變得豐富，更直接讓觀眾實際有被欺騙的體驗，從而銜接之後的背叛情節，讓觀眾更有機會對殤、丹等人的受到背叛的驚訝和衝擊共感。

又如第二季之後出場的浪巫謠有非常驚人的聽力，因此在他用聽覺掌握到某些訊息時，影像上會用不同的濾鏡方式讓我們「看到」他所聽到的，隨著他的感官一起進入劇情。在第二季第十一集中，浪對付婁震戒時，為了避免魔劍的魅惑能力而閉上眼睛用聽覺掌握對手，甚至在婁退入樹叢中時都能輕易掌握其位置，但是婁也發現浪是仰仗聽覺在戰鬥，因此在自己跑動的路徑上沿路扔小石子製造聲響，自己則高高跳起。之後觀眾的視點在婁的聽覺濾鏡和平常看到的影像中快速切換，理當沒人在的路徑上，在浪的感知中卻捕捉到婁在跳躍走步的「影像」，最後浪則朝了那個婁奮力砍了一刀，須臾之間又轉回一般的濾鏡，只見浪揮空的畫面。透過這種和角色感官同步的描寫，使得觀眾縱然具有俯視性的全知觀點，仍能保持相當程度的臨場體驗。綜上所述，本文認為該作的影像作為敘事手段之一，在簡單的劇情結構和較短的篇幅之外創造更多敘事的空間，讓製作方得以更深入的闡發劇情和人物，觀眾也有更多自己解釋的空間，增加收看甚至重複觀看的樂趣。



第三章 《東離劍遊紀》的長期發展




第一節 《東離劍遊紀》合作與經營

該系列是以長期計畫的方式持續向日本推廣布袋戲，在各方面也有意營造成適合持續發展的結構，要理解該計畫為何能持續進行並推出新作，仍須了解雙方在這個計畫中扮演的角色，以及在商業上是如何經營。

(一) 臺日合作模式

為了能明確理解臺日雙方在這次計畫的定位，以及在什麼層面影響彼此，有必要介紹這個計畫中，不同的公司是如何合作。首先，《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》這個名字就相當有意義，其中「東離劍遊紀」這個部分直接指涉劇情的架構和內容：描寫在名為東離的土地上，主角們圍繞著具有神力的刀劍展開冒險的故事；而作為系列前綴「Thunderbolt Fantasy」這個名字的根據第一季推出不久後對虛淵的訪談⁷⁰，就是「霹靂奇幻」的英文意譯，甚至本來考慮直接取名為《Thunderbolt Fantasy 霹靂奇幻》，剛好也呼應了霹靂長篇劇集中，不論有什麼樣的後綴或是副標，總是以霹靂開頭的傳統，足見其欲將霹靂布袋戲介紹進日本的熱情和誠意，不過黃強華董事長希望名稱能讓觀眾理解劇情，最後才取名《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》，Thunderbolt 一詞仍暗示其為霹靂出品，英文顯示其向國外發展的目標。2016年7月，《東離劍遊紀第一季》正式開播，第一個畫面就是烏雲密布的天空，配合著陣陣電光，日語發音的旁白預告著新的故事將要展開，名為「霹靂」的雷鳴也在各界的觀眾眼前迸裂。

⁷⁰ 阿 Ru。〈獨家專訪《東離劍遊紀》虛淵玄與製作團隊，深入窺看布袋戲的幕後世界〉。GNN 新聞。2016年7月22日。2019年10月30日閱讀。〈<https://gnn.gamer.com.tw/1/134931.html>〉



霹靂這次願意和身處國外的單位，於創作和播放層面有密切的合作，或許和以往向國外推廣時的失敗經驗有關。例如霹靂嘗試在 2001 年將電視劇《霹靂英雄榜之爭王記》授權給福斯頻道，進軍美國，2006 年也在美國卡通頻道 Cartoon Networks 播放。然而他們僅僅只是授權，未和授權商討論如何達成「在地化」，最後的結果是節目頻道遭隨意剪輯，或是擅改配樂與人物性格，使整個作品完全走樣，霹靂的財務長郭宗霖也反省，因為沒有談好如何合作並理解彼此想要的東西，才會造成這種局面⁷¹。影像作品容易傳播，在充斥各種播放平台的資訊化時代，看似少了許多推廣的阻力，但影像也因其易被剪輯的特性，可能被塑造成完全不符合原創作者意圖的成品。或許正因有這樣不成功的推廣經驗，霹靂才理解和合作對象溝通的重要，並且認知到「原汁原味」的「霹靂武俠」未必是對方所需要的，也因此才能在這次的合作中，學習之前的教訓，和日本動漫業者創造出真正日本取向的作品。

至於這部作品在臺灣和日本的文化光譜上應傾向哪一邊，如何折衝調整並非能簡單回答的問題。首先，霹靂不是一開始就毅然決定用完全的新系列，根據《東離劍遊紀第一季》第一卷 DVD 特別收錄的影片，起初和日本談合作的偶動漫娛樂事業提案以 2015 年拍攝的布袋戲電影《奇人密碼—古羅布之謎》的外傳，來做為這次計畫的框架⁷²，但最終決定用全新系列，讓日本的觀眾更容易進入這個世界。值得一提的是，根據黃亮勳的訪談，其實虛淵一開始也很樂意寫一部霹靂的支線故事，甚至已經花了半年完成整個劇本，但最後評估，對日本人來說電視布袋戲已經是新形式的表演，若再加上霹靂過於龐大的背景與故事，可能使觀眾難以吸收，這才下定決心重寫一部針對日本觀眾的劇本，除了以全新的角色和世界重新出發之外，也將劇情的架構設定地更為簡單明瞭，顯示日方也為了這部作品的定位問題付出相當的實踐與努力，並非單方面輸入

⁷¹ 王家權。〈不在地化，就無法國際化－霹靂布袋戲在美國跌倒，從日本站起的 IP 挑戰〉。有物報告。2016 年 11 月 10 日。2019 年 11 月 1 日閱讀。〈<https://yowureport.com/43656/>〉

⁷² 吳明德。〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉。《民俗曲藝》205 期（2019 年）。269 頁。

文化符碼要求臺灣方改變。黃亮勛也表示當年《聖石傳說》憑藉著在臺灣票房上的成功，希望打入日本市場而推出日文版，不但針對日本市場後製，也和這次一樣找了專業聲優配音，和上述《爭王記》的案例不同，霹靂公司內部對日文版的成品感到滿意，但是推廣結果仍不盡理想，日本版的推廣情況並不順利，被歸為藝術類電影，全日本只在三家電影院上映⁷³，因而反省當時其實不明白日本喜歡什麼樣的作品，仍只是以臺灣的架構，交給日本的代理者當成商品販賣而已⁷⁴，如此的經驗和反省也是促成突破的動力之一。總而言之，這些紀錄顯示了本計畫所謂的「全新」，縱使是以日本中心為導向，絕不只是一方面積極向外推進，或是單方面的文化輸入就能成就的，依靠的是雙方如何整合彼此對於「推廣」這個目的的認知，以及透過彼此的專業和對市場的知識經驗，共同擬訂方案的努力。

在具體的合作形式上，採用了製作委員會的形式來實踐。所謂的製作委員會是日本在 1990 年代發展出來的制度，當時用於振興聲勢低迷的電影業界，後來也多被動畫或是其他電視節目所採用。主要是指不同產業領域的企業之間為了製作和行銷特定的產品，結合各方的資金、資源和專業能力而形成的暫時性組織⁷⁵，所以在常需要整合原作、拍攝、宣傳、播放各個層面的電視和電影業界受到歡迎。以《東離劍遊紀》的例子來說，霹靂國際多媒體、Nitroplus 和 Good Smile Company 三者組成「Project Thunderbolt Fantasy」，中文名稱為「東離劍遊紀製作委員會」，以此名義製作行銷整系列的作品，作品版權由三家公司共有，利潤也由三方共享。根據財務長郭宗霖的說法，霹靂在委員會中的持股比例約占一半，另一半則來自日本的二家公司⁷⁶，顯示在三家公司中霹靂對這

⁷³ 黃漢華。〈霹靂多媒體的國際之路，布袋戲變身台灣迪士尼〉。遠見雜誌，2006 年 9 月 13 日。2019 年 12 月 15 日閱讀。〈<https://www.gvm.com.tw/article.html?id=11107>〉

⁷⁴ Janus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布袋戲〉。T 客邦。2016 年 7 月 14 日。2019 年 10 月 19 日閱讀。〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉

⁷⁵ 許文娟。〈以行動者網絡觀點探討日本製作委員會之價值共創模式：對臺灣原創漫畫在數位內容與共創社群發展之啟示〉。碩士論文。清華大學科技管理學院，高階經營管理在職專班，2015 年。26-29 頁。

⁷⁶ 王忻珏，鄧寧。〈讓霹靂布袋戲走紅日本的「黑暗教父」〉。今周刊。2016 年 8 月 18 日。2019

個作品的所負的責任還是較高的，但在商業策略上，面對不熟悉的日本市場，至少可以結合當地業者的意見，萬一賠錢的情況下也有分擔的同伴，而非由霹靂完全承擔所有風險和損失。對於霹靂來說，2000 年頗具好評的《聖石傳說》因為成本極高所以最後票房仍入不敷出⁷⁷，在 2015 年才經歷過《奇人密碼》慘賠近 2 億元新臺幣的失敗⁷⁸，在同樣是推廣取向的《東離劍遊紀》計畫進行中，能結合合作各方的專業知識並共同分擔風險，應該也是支持他們進行這個計畫的重要因素。

經過各種準備之後，計畫也正式進入拍攝的階段，彼此之間雖各有分工，但絕無法各自為政，例如 Nitroplus 的設計師負責角色的原案設計，霹靂就必須根據這些二次元的圖案，製作成在鏡頭前能打能唱的布袋戲戲偶；而劇本中描寫了各個角色的武藝和性格，操偶師就得依照文字中的訊息，作出符合角色形象的動作與手勢。關於布袋戲拍攝的專業部分，尤其是武戲設計，基本上都委由霹靂自由發揮，考慮到各方的專業知識與技術，這應是最妥當的分工，但縱使日方尊重他們的專業判斷，相當程度仍受限於在對方的框架中，不過，正因為雙方有共同的框架和準則，才能使看似各方分離的製作過程，能結合出最後的成品，為此將犧牲一部分自由，也是在開展合作的階段早已知道的。進一步來說，日本方也為了這些合作而在創作的自由上受限，最直接的例子是，虛淵玄一開始就自己寫動畫劇本的經驗創作，但交出原稿後霹靂卻反應劇本中場景變化過多，布袋戲拍攝所要使用的場景需要實際搭建，因此無法達成像動畫那

年 11 月 3 日閱讀。

〈<https://www.businesstoday.com.tw/article/category/80393/post/201608180020/>〉

⁷⁷ 霹靂國際多媒體有限公司。《聖石傳說》。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2000 年首發。2018 年復刻再版。DVD。該再版封底的宣傳文字提到：「歷時三年耗資三億，……總計票房高達一億多元！」可見良好的評價和優良的票房仍無法回收相當高的拍攝成本。

⁷⁸ 許世穎。〈《奇人密碼》慘賠 1.9 億，重創霹靂〉。中時電子報。2015 年 3 月 15 日。2019 年 11 月 3 日閱讀。〈<https://www.chinatimes.com/newspapers/20150315000480-260112?chdtv>〉。該片以「第一部 3D 布袋戲電影」和「偶動漫」的概念主打宣傳，不但用國語發音，配音也找了黃麗玲（A-LIN）、蕭煌奇等名人，角色上也不用素還真等老觀眾熟悉的角色，雖然和《東離劍遊紀》的跨國合作企劃有差別，但可看見霹靂積極跨界並想要開創新客群的意圖，結果卻造成巨大的損失。

樣有快速且多變的場景，之後虛淵為了改寫劇本也費了不少苦心⁷⁹，操偶師和木偶的身體並非只是被文本或是導演者所控制，拍戲時的物理限制、風格也回頭影響文本的構成，正因為互相流動的影響關係，彼此也都配合對方而有限縮，才可稱為是一種共同的合作框架，《東離劍遊紀》正是這樣的框架下彼此磨合提煉的成品，在不脫離原本臺式布袋戲的製作和視覺脈絡之上，加入了日式動畫的風味。或許不只局限於計畫本身，這次製作經驗能為已形成固定風格的霹靂布袋戲帶來不同的刺激。

當然，雙方的溝通不全都是順暢有效的，以戲偶的設計為例子，在視覺風格上最先引起爭議的角色，應屬《東離劍遊紀第一季》出場的女性角色丹翡，華美的服飾反映他高貴的出身以及少女的天真之外，戲偶的眼睛是以非常動漫風格的大眼睛呈現，對霹靂而言也是史無前例的布袋戲偶，甚至連一向持開放態度的董事長黃強華，都曾表示不能接受，但他們最後仍然相信日方專業人士的審美判斷，而根據原案作出了丹翡的偶，並將此事作為合作中所需受到的震撼而接受⁸⁰。但另一方面，日方在訪談中卻表示，當初的圖片其實打算做為服裝設計的原案而提出，結果霹靂卻交回了連五官都非常貼合原案的成品，反而使他們感到驚訝⁸¹。交互讀過雙方的說法，推測霹靂當時並沒有針對丹翡的設計直接向 Nitroplus 爭議，只是在內部進行商討後就決定貼合原案的方針，否則日方應該會向他們傳達「只要依原案的服裝設計即可」的回覆，顯示雙方的溝通有不夠緻密之處。這種風格的戲偶在接下來的系列銷聲匿跡了一段時間，不論原因如何，總之到《東離劍遊紀第二季》為止，除了丹翡在續集中極少的戲分以外，沒有再出現的以較大的眼睛比例呈現的戲偶。但是在《西幽弦歌》之

⁷⁹ 段木英里。〈虛淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017年11月29日。2019年10月30日閱讀。
〈<https://webnewtype.com/report/article/129454/>〉

⁸⁰ Janus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勳，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布袋戲〉。T客邦。2016年7月14日。2019年10月19日閱讀。〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉

⁸¹ 段木英里。〈虛淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017年11月29日。2019年10月30日閱讀。
〈<https://webnewtype.com/report/article/129454/>〉

中卻新出場的嘲風、睦天命二尊女偶都是用這種風格製作，而劇情也暗示二個角色在之後的劇集仍會出場。當初因為溝通上的問題而創造丹翡這樣前無古人的戲偶，本以為雙方解開誤會後便後無來者了，但卻在將近三年後再次使用，這些戲偶提示了合作過程產生的意外，在經歷過實踐和反饋後，也被製作方判斷為「行得通」（不論藝術或市場上）才加以保留和發展，可謂異文化合作的特徵之一。



▲圖 7 霹靂與《東離劍遊紀》女性角色比較，由左至右分別為傳統霹靂女角玉傾歡、第一季女主角丹翡、《西幽玗歌》登場角色嘲風，圖片取自霹靂官網人物介紹。

這個計畫經歷過嘗試錯誤的起步階段，而後溝通商討才逐漸確立合作模式與內容，中間也遭遇摩擦與文化衝擊，但仍能找到彼此間的平衡且將其延續下去，仍有如此成果，一方面有賴製作各方對於推廣布袋戲（主要到日本）的決心，一方面仍需要有樂見其成的觀眾存在。製作方不只在行銷方面用心宣傳，從編劇虛淵玄在系列開始的初期訪談中可以看到，在作品的角色和劇情營造上，他都有意識地採取了容易開展續集的架構和描寫，而非如他以往寫單一作品的風格⁸²，但在 2019 年 8 月公開的訪談裡，他仍然將系列能發展至今，歸因於觀眾的良好反應以及對續集的期待上⁸³。每次電視劇續集都是在該季最後一集播映完畢後就宣布製作，縱然製作方原本就有如此計畫，但連續劇播放的形式，若是在過程中收到的評價和觀閱率不佳，也無法這樣毅然決然推出續作，

⁸² 阿 Ru。〈獨家專訪《東離劍遊紀》虛淵玄與製作團隊，深入窺看布袋戲的幕後世界〉。GNN 新聞。2016 年 7 月 22 日。2019 年 10 月 30 日閱讀。

〈<https://gnn.gamer.com.tw/1/134931.html>〉

⁸³ PILI 霹靂布袋戲。〈《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》虛淵玄推薦篇〉。

PILI 霹靂布袋戲 Youtube 官方頻道。2019 年 8 月 18 日。2019 年 10 月 30 日觀看。

〈<https://www.youtube.com/watch?v=i1DjDL772t4>〉

甚至在沒有播映電視劇的期間依然花費大量時間金錢製作相關電影。至於其收穫的評價為何，以第一季在各方具有代表性的播放平台為例，在日本的大型動畫平台 niconico 動畫將其評價為當年夏季動畫節目第一名⁸⁴；在臺灣大型的文化網路媒體，巴哈姆特的播放平台上，本劇在 2573 名觀眾的評價裡，平均得到了 9.7 分（滿分 10 分）的壓倒性好評⁸⁵；甚至在英語系的動畫資源網站 gogoanime 上，在第一集上百則的評論中雖有不少歐美觀眾喜歡，但人偶劇的形式也遭到嘲笑和排斥，處於毀譽參半的狀態，但在第一集激烈的討論之後，多數留下來觀看的觀眾則回歸到劇情的討論⁸⁶，而在最後一集中，幾乎所有留言都持正面評價且有許多留言對續作表示期待。霹靂為了跨足國際所作的轉變，未必總是收穫廣大迴響，甚至原來的客群也不一定認同，因此筆者認為《東離劍遊紀》能夠順利進行好幾年的實踐是有意義的，也正因為這個相對年輕的計畫是長期的，我們能看到其中每個作品間有什麼轉變，藉此觀察到較為具體的變化，並分析各界參與者為這個作品投入什麼力量，探討其中的互動關係，希望能將這次的臺日合作做為跨文化以及跨領域合作的例證。

（二）動畫規格的推銷

《東離劍遊紀》在許多動畫平台上被播放，反映出該系列基本上常被作為和日本動畫接近的媒材所接受。造成如此的理由，首先即是規格上效法日本動畫這點，以推銷至日本之目的而言，畢竟對方並不熟悉電視布袋戲這種媒材，接受初期必然會感到困惑，因此用動畫的規格和播放方式進入市場，不但可讓日本觀眾較為明白應如何看待該作，且有其他可比的客體存在，而不致是完全

⁸⁴ 吳承恩。〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉。碩士論文。政治大學科技管理與智慧財產研究所，2018 年。2 頁。

⁸⁵ 關於巴哈姆特的資料為 2016 年 10 月筆者所閱讀的數據，由於該劇在平台上版權已到期，現已無法確認更新的資料。

⁸⁶ 羅宜柔。〈跨域合作的順勢與逆勢－以 gogoanime 對於「東離劍遊紀」第一集之評論為例〉。《文化創意產業研究學報》第七卷第三期（2017 年）。99-106 頁。

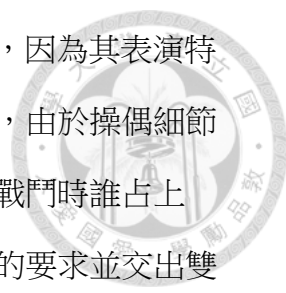
陌生的體驗。具體而言，2016年推出的第一季從7月8日開始播放，採取每週一集，每集約25分鐘的形式，至9月30日連續播放十三集，大部分日本動畫在一年中的1月、4月、7月、10月開始播放約四個月的時間，由於剛好一個季節的長度，每四個月的這個單位就被稱為一季，不同時間開始的節目則被分別被稱為春、夏、秋、冬番（這裡的番為日文「番組」的簡稱，即為節目的意思），《東離劍遊紀》的播出透過這樣的方法使其被歸入夏番的行列，就算內容上是不熟悉的形式，也使收看各季動畫的愛好者自然將本劇納入觀看的選項之一。此外對觀眾而言，觀看中除了可以帶入以往的動畫觀看與評判經驗之外，也更容易與其他使用者有共同討論的平台，以上段提到的niconico動畫為例，就將這個系列的類型劃分在「アニメ」（anime，即動畫），即日本動畫。第一季採取比電視晚一週播放最新一集的方式，在頗具衝擊力的第一集成功吸引27674人觀看，雖然其後觀看人數銳減，但每週都仍穩定留下約15000到18000人左右收看，並透過該網站代表性的留言系統，讓使用者能夠即時發表評論，並直接顯示在播放的影片上，在劇情高潮之處，甚至會形成觀眾的文字幾乎擋住畫面的情況，有時用「彈幕」來比喻這種留言的盛況，例如揭露主要角色秘密並宣布推出續作的最後一集，觀眾人數為17903，僅為第一集的2/3左右，但是評論數卻超過第一集1000筆左右⁸⁷，顯示留下來的觀眾更樂於對劇情做出回應並與其他視聽者互動，觀眾透過這種互動，直接增加每週觀看時討論和回饋的樂趣，以維持本劇所引起的興趣並增加持續收看的動力；另一方面，螢幕上直接出現的「彈幕」讓觀眾確實感受到其他人對作品的關注和意見，本劇的愛好者也能明白這部作品縱然形式和動畫不同，但也存在相當多的觀眾和支持者，而不致認為自己的喜好是極少數，因此更願意分享與推薦給其他動漫愛好者或是社群。在吳承恩的論文中所訪談的觀眾，不論在此之前是否有觀看布袋

⁸⁷ 〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀を含む生放送〉。ニコニコ動画。2019年12月15日檢索。
〈<https://live.nicovideo.jp/search?sort=recent&keyword=Thunderbolt%20Fantasy%20%E6%9D%B1%E9%9B%A2%E5%8A%8D%E9%81%8A%E7%B4%80&status=past>〉

戲，也都表示能夠有共同討論的社群平台確實提高他們觀劇的意願，作者認為，該劇觀眾，特別是對布袋戲和動畫都有部分了解的觀眾，更有機會向非布袋戲迷的成功推廣⁸⁸。

以動畫的形式製作和發行，觀眾也在相當程度將之作為某種「動畫」來接受，從市場上看來可說是正確的選項，但對霹靂「布袋戲」來說，又代表或挑戰了什麼意義呢？本文先前多次提及子公司的偶動漫娛樂，而且從霹靂主動聯絡和邀請合作的立場看來，儘管不是所有偶戲愛好者都支持這種傾向，霹靂對於自己的作品被視為「動漫」並不排斥。其實所謂動畫（animation）有許多形式，並非只有透過視覺暫留的錯覺連結一張張圖畫才是動畫，也有以傀儡或是模型為主角，將其動作過程一張一張拍攝，最後連結成完整故事的停格動畫（stop-motion animation），和布袋戲影片有相像之處，雖然基於布袋戲本身的藝術特徵，可直接用錄影的方式記錄一個完整的動作，而不需要像停格動畫那樣將好幾張圖片接合起來，但是霹靂的劇集裡大量使用剪輯和分鏡，這些電視、電影技術的使用，顯示其並非純粹將布袋戲的表演過程記錄並搬上螢幕而已，透過分鏡和拍攝等技巧確實也創造出和內外臺布袋戲無法實現的敘事方式，甚至電腦動畫特效也是霹靂的賣點之一，從如此觀點看來，布袋戲影片和動畫之間的界線並非涇渭分明的。此外，停格動畫某種程度也提示了布袋戲影片的特色。大部分的動畫在作畫過程中，會採用畫出關鍵影格，然後才以其他畫面連結的手法，例如要表現一個角色揮劍的行動，先畫拔劍、舉劍、揮完的三個影格，接著才畫角色的連續動作和武器的移動路徑，較少完全依照動作順序連續作畫，畢竟要用 2D 的圖像表現人物的立體感，要讓連續動作的質感完全保持一致是相當困難的，所以才會需要有確立起點、中繼點、終點的影格。但停格動畫基本無法這樣處理，同一個動作所需的畫面都是在連續的情況下，由動畫師逐格調整傀儡或場景後拍攝的，對製作者而言，這樣拍攝的連續畫面通常較

⁸⁸ 吳承恩。〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉。碩士論文。政治大學科技管理與智慧財產研究所，2018 年。47-52 頁。

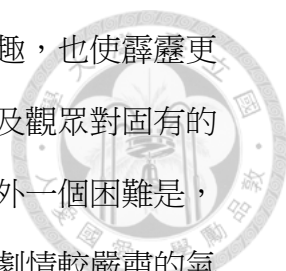


為自然，也容易臨時增加和調整動作⁸⁹。回頭檢視霹靂布袋戲，因為其表演特質而具備連續動作自然的優點，而在《東離劍遊紀》的案例中，由於操偶細節完全由他們負責，但打鬥的概況仍必須接受日方的要求，例如戰鬥時誰占上風、或是希望一邊彈奏樂器一邊打鬥，要能夠應對這種大綱式的要求並交出雙方都滿意的成果，勢必要在細節處理下不少功夫並多次調整，此時布袋戲的拍攝方式就比起動畫更有自由發揮與嘗試錯誤的空間。布袋戲本質上並非動畫，但動畫的定義也不只是 2D 的紙上動畫，我們能在電視布袋戲和停格動畫中看到類似的特質與實踐，也因為這些特質有助於本次計畫，或是未來可能有的其他合作，霹靂所用的「偶動漫」的名詞或許不是只有商業和宣傳意義的。

而既然形式和名稱（至少對霹靂而言）並不是那麼嚴重的問題，進一步從製作方面來討論，首先，這次要處理的規格和平常霹靂所拍攝，一般稱為「正劇」的主線故事（每集約 1 小時，一個系列通常 40 到 50 集）非常不一樣，這種長度的變化當然不是將平常拍長片的經驗隨意刪除即可，姑且不論觀眾群的不同，對於不一樣長度的影片，觀眾的審美方式與觀感也會非常不同，製作方自然必須作文本與表演上的編排。首先是人物數量的差距，以往霹靂的角色數量眾多，關係組織複雜，角色間的恩怨情仇還會橫跨好幾部劇集，這些部分在《東離劍遊紀》中被盡可能簡化，例如第一季電視劇中踏上尋劍旅程的主要角色僅僅七人，其他角色除反派首領和三名戲份不多的將領，就只有二名主要角色的關係人（丹翡的哥哥與凜雪鴉的師傅），且一出場即死亡，叫得出名字的角色在 15 名以下，和霹靂每齣劇集動輒 30 個角色以上的情況很不同；從這些有限的人物之間發展出的關係也不複雜⁹⁰，敘事方式也無法和以往的霹靂系列一樣，在多個人物線和角度間切換，而必須集中在同一群人（至多加上反派陣營）的敘事角度中將故事拍得有趣，才能吸引觀眾繼續觀看，雖然這種手法在

⁸⁹ Priebe, Ken A. *The Art of Stop-Motion Animation*. US: Course Technology PTR, 2006. 4-6.

⁹⁰ 劇中仍然提及角色之間的過往怨恨，但不影響劇情主線，因此多以電影或小說等方式讓觀眾自己選擇是否觀看。




第二季中有所改變，更著重於不同角色互動並進推動故事的樂趣，也使霹靂更能發揮其原本的拍攝經驗，但那也是建立於第一季的人氣，以及觀眾對固有的角色、陣營、以及世界觀設定有基本理解後才能如此操作。另外一個困難是，霹靂布袋戲在偏長的劇情裡也會加入插科打諢的橋段，以調整劇情較嚴肅的氣氛，也會有指涉現實且和故事世界觀不符合的語言，例如提到手機、房租等現代用語，甚至連電影《聖石傳說》中，都讓怪物非善類們用怪腔怪調講出披薩、電視等用語，但在篇幅極度緊湊的《東離劍遊紀》裡，顯然沒有加入這種橋段的空間，也容易使觀眾對作品的定位和背景設定感到困惑，使得霹靂慣用的技巧和手法被限制了不少，縱使有劇本作為拍攝的依歸，但是要如何拍攝出有趣、吸引觀眾、甚至使其對布袋戲產生興趣的影像，這也是霹靂必修的功課，本文也在前一節的分析中嘗試說明作品如何在影像中顧及這些面向。

動畫的規格和播放方式有助於新觀眾收看或是點閱布袋戲的作品，而設計上也納入動漫迷習慣的視覺和音樂風格，減少觀眾對這種新型態的節目的異物感，而能作為某種和動畫相關的混種作品加以接受。不過霹靂仍有考慮舊觀眾的視聽習慣，在第一季之中，臺灣的觀眾不只可在《巴哈姆特動畫瘋》等網路平台觀賞這部作品，更可如以往的習慣，每週在便利商店等販售處購買熟悉的臺語配音版本。然而這種作法只在第一季出現，之後的系列作甚至完全不製作臺語版本，或許對於原本的觀眾該作依然是不一樣的作品（包含配音不再是粉絲熟悉的黃文擇，動畫風格的配樂和服裝也不是為了臺語而設計），在筆者與黃亮勛總經理的訪談中，他表示是因第一季後認為該作品的臺語版較沒有市場，所以才決定不繼續製作⁹¹。

除此之外，《東離劍遊紀第二季》的網路播放平台也變得相當限縮，當日本維持許多平台播放的同時，在臺灣區播放的版權由中國的百度集團旗下的網站愛奇藝買斷，甚至在前三集以對所有使用者開放的形式播放，卻在第四集播


⁹¹ 筆者所作的訪談皆為 2020 年 7 月 7 日在臺北南港的霹靂國際多媒體股份有限公司和該公司總經理黃亮勛先生所進行。



放之前臨時宣布需要付費加入愛奇藝的 VIP 會員才能觀看全集，也造成許多臺灣觀眾困惑。從霹靂的決策上看來，有了第一季的播放和銷售經驗，而後將獨占的播放權賣給一家願意買的公司，顯示比起原本的模式，直接拿到這筆權利金對霹靂是更穩當的選擇，作為一個商業作品也是無可厚非的選擇，黃亮助對此則表示是因為臺灣收看正版網路平台的習慣和付費比率，在亞洲國家中數一數二地低，才會作此決策，或許也顯示了第一季所帶來的利潤並不如想像中那麼理想。然而作為一個臺日交流的代表作，臺灣觀眾的收看管道卻十分限縮，也因為溝通不良使得視聽者看到一半，才告知需要付費給第三方平台才能繼續收看，甚至到了 2020 年推出自己的影音平台時，也因為和愛奇藝的契約，不能立刻播放《東離劍遊紀第二季》，對於孕育並支撐霹靂布袋戲的臺灣觀眾而言，對應的誠意似乎有些不足。黃亮助最後則表示，經歷過第二季電視劇的經驗，其實第二季收益差距不多，而既然差異不大，希望讓更多人可以看到電視劇，接下來可能會傾向選擇多平台而非獨占的形式推出新的作品，這方面的應對仍有待第三季電視劇推出後持續的關注。

至於希望以實體方式收藏與觀看的臺灣觀眾，霹靂又是如何回應呢？第一季時候除了上述，每週更新販售的臺語版本以外，也推出了包含十三集影片的典藏版臺日雙語版 DVD 合輯，新臺幣 2500 元的定價以內容長度而言，雖然和一般霹靂劇集比較起來不甚便宜⁹²，但畢竟需要考量因合作而耗費的勞力時間費用等，作為完整收藏單一作品而言仍非離譜的數字。但在第二季《東離劍遊紀第二季》時，對臺灣方面則未發行完整的 DVD 收藏版，也沒有每週推出最新集數的劇集讓觀眾在超商等處購買，反倒效法動畫模式，以每三或四集為一個單位，推出限量版、高單價的高畫質影片讓觀眾選購，具體而言，霹靂發行了以劇中武器為模型做成的四套隨身碟，每套隨身碟之中分別包含 1-3 集、4-6

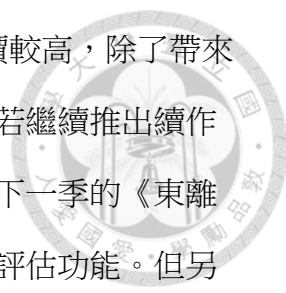
⁹² 以同樣 2016 年開始播映的本家劇集《霹靂天命之仙魔鏖鋒》，其所推出的 DVD 全輯市價為新臺幣 5880 元，而不是五十集的份量，且每集長度約一小時，是《東離劍遊紀第一季》一集的 2 倍以上。



集、7-9 集、10-13 集的高畫質影片檔案，可以用比網路播放平台或一般 DVD 更好的畫質觀賞劇集，然而價格不斐，前三套分別包含三集內容的價格為每套新台幣 1690 元，最後一套包含結尾高潮共四集，其價格則高達新台幣 1990 元，總價為新台幣 7060 元，縱使是一次買整套的收藏組定價也高達新台幣 6300 元，而且在劇集播出時間是以預購方式受理訂單，觀眾實際拿到貨品的時間已經是播放隔年（2019）年初了，與其說是一種收看管道的選擇，這項商品在意義上更偏向給相當死忠的愛好者收藏用的。這種做法在日本動畫中通常形式是以藍光光碟（Blu-ray disc）做媒材，且多配合限定的紀念品，主要用來吸引忠實支持者購買，而《東離劍遊紀第二季》推出的影音隨身碟，有同等於藍光規格的劇集影片檔案，兵器造型的隨身碟也直接作為限定紀念品送到粉絲手上，可說是套用日本經驗，又結合自身巧思與風格的銷售模式，確實是有趣的手法，但是否能達成效果，似乎有待商榷。



▲圖 8 兵器造型隨身碟，這世第二季在臺灣販售實體影片的方式，是將劇集影像檔放入造型隨身碟裡一同販售，圖中物品為筆者收藏。



首先，觀察日本動畫產業中藍光光碟的定位，由於其單價較高，除了帶來可觀的收益以外，也作為製作方判斷該作是否有夠多支持者、若繼續推出續作是否有利可圖的評估標準之一，對於當季播映結束就宣布推出下一季的《東離劍遊紀第二季》來說，隨身碟的預購量想必也發揮一定的市場評估功能。但另一方面，縱使賣影片（包含一般 DVD 或是藍光光碟）有可觀的收入，就日本動畫業界的經驗而言，依然不能忽視電視等播放媒體帶來的效益，畢竟觀眾主要是看過電視播映的動畫之後才決定是否購買影片的，甚至盜版媒體都可能增加觀眾的購買意願，也因此動畫界傳統上將電視視為對藍光光碟或 DVD 的銷售具有廣告功能⁹³。而回頭看《東離劍遊紀第二季》的市場操作，在與日本合作後套用動畫的規格，因為市場和成本的問題，不推出如以往般價格親民（每集約新台幣 100 元）、方便觀眾每集追蹤的影音商品或許情有可原，不過在臺灣能像電視那樣低阻力、當期收看的管道已相當限縮（幾乎只有加入愛奇藝 VIP 會員一途），廣告有所不足的情況下，卻只推出高單價的影音商品，甚至沒有如第一季的 DVD 那般以較樸實的價格收藏整部劇集的方式，霹靂對於臺灣市場（至少在《東離劍遊紀》這塊）恐怕太依賴忠實粉絲的支持度與消費力。就算該作是以邁向日本為主要目標的作品，但是相較日本人而言，臺灣的影視愛好者更熟悉而容易接受電視布袋戲的文化，而且有名的日本原作者、聲優、音樂家等要素也具有開放臺灣不同市場的潛力，在第二季的銷售策略上或許仍有改進之處。

從現況來看，《東離劍遊紀》到 2019 年都能投入大量資源製作電影版《西幽玗歌》，且放映二週便收入新臺幣 300 萬元的票房⁹⁴，且因為觀眾踴躍的反應，在臺灣各地辦了多場包含作者、導演、操偶師等核心人員的見面會或座談

⁹³ Lee, Hye-Kyung. "Cultural consumer and copyright: a case study of anime fansubbing." *Creative Industries Journal* 3.3 (2011). 243-244.

⁹⁴ 鍾志均。〈布袋戲電影《西幽玗歌》台日叫好，西川貴教直呼「不可能的任務」〉。自由電子報。2019 年 11 月 9 日。2019 年 12 月 12 日閱讀。
(<https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/2972123>)

會，並且加開針對熱情支持者的電影場次⁹⁵，甚至有粉絲團主動和電影院交涉成功再次加開額外場次，顯示雖然在第二季的播放中，有些對臺灣觀眾不甚方便的處理方針，這個系列仍然成功創造了一群忠實的觀眾。同時霹靂經過了第二季的市場操作後似乎也有所意識，在《西幽弦歌》上映後，不但在官方的社群網站調查粉絲們偏好用什麼形式收藏影片（高單價的造型隨身碟或是普通的DVD），最後也選擇了出版DVD的形式（市價新臺幣399元），可看見他們比起第二季時更加重視起臺灣消費者的意見。霹靂是否能在針對日本觀眾的同時，是否能顧及臺灣支持者，本文認為這也是影響計畫是否順利進行的要素之一。

最後，回到向日本推廣的層面，一樣以最新的《西幽弦歌》為例，從日本專門調查電影資訊的公司興行通信社提供的資料看來，該作開播的第一、二週的週末，在全國的獨立小型電影院中，進場觀眾人數分別得到為第一和第二名的佳績⁹⁶，在其他的統計資料中，首週為滿意度第二名的電影，至第二週累積的票房也超過第一部電影《生死一劍》⁹⁷，足見客群有所增長。這樣的成績和院線大片，例如霹靂想要比肩的迪士尼、漫威等推出的電影仍有一段距離，但是相比起當年《聖石傳說》日本版僅在三家戲院播放的慘淡狀況比起來，足見相當進步了。這次以日本觀眾更熟悉的動畫規格來定位這部作品（而不像當年聖石傳說被定位成「藝術電影」），並且用觀看阻力比電影更小的電視劇形式為主軸，讓更多人看到這部作品，這才使得在電影方面也能給出超越《聖石傳說》的成績。儘管《東離劍遊紀》的目標設定就是以開拓日本市場為主，和

⁹⁵ 霹靂網。〈《Thunderbolt Fantasy 西幽弦歌》【粉絲應援場】活動場次〉。《東離劍遊紀》官方網站最新情報。2019年11月21日。2019年12月12日閱讀。

〈<https://thunderboltfantasy.com.tw/session2/news.php?id=145>〉

⁹⁶ 興行通信社。〈ミニシアターランキング 2019年10月：10月26日～10月27日〉興行通信社。2019年10月30日。2019年11月1日閱讀。

〈<http://www.kogyotsushin.com/archives/mini theater/201910/27000000.php>〉

⁹⁷ 蘋果日報。〈布袋戲《西幽弦歌》票房亮眼，西川貴教賣聲當台日橋樑〉。蘋果即時。2019年11月8日。2019年12月15日閱讀。

〈<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20191108/1660938/>〉

《聖石傳說》的情況未必能相提並論，但可以確定的是，霹靂以過去的失敗為糧食，並且接受了真正的日本工作者帶來的刺激，給作品帶來了根本的改變，現在才能在「推廣」上給出更好的成果。



(三) 小結

綜觀本系列中臺灣與日本的合作方法，首先用很明確的「分工」確立彼此負責的範圍，霹靂負責戲偶和布袋戲拍攝，日本公司則處理劇本和包含音樂與美術等大部分設計，在製作過程中不斷協調，最終完成的作品則以製作委員會的方式共同負責。看似分離，但是在「結合動畫風格的布袋戲」框架下，各自負責的部分絕非毫無關係、完全自由發揮的，也因此最終的成品可說凝聚了雙方的專業經驗與美學價值，例如拿到日本設計師的角色原案後，霹靂的工作是將平面的圖像實體化，雖然必須貼近原本的設計，但實體化的過程裡還是有相當的發揮空間：用什麼樣的材質和搭配方法才符合布袋戲的質感、如何兼顧外觀和拍攝中的動作需求等，臺灣方必須活用自己以往的製作與拍攝經驗，才能順利完成。最終完成的成品，一方面符合日本設計師的外觀風格，讓日本觀眾更能接受，另一方面也符合臺灣電視布袋戲的拍攝需求，保留這項藝術的展演本質。透過分工的模式讓雙方能在發揮自身專業的情況下，彼此交換想法和意見，因此這個作品的意涵，並非僅是技術層次上的交換，而是文化層次上的碰撞與交流，給雙方帶來新的刺激並提示了改變的可能。或許正如文化人類學者 Homi Bhabha 對不同文化間關係以空間上的界線（borderline）來做比喻，界線也是我們所熟知的現在，跨越界線的姿勢代表了進步、新的未來，但人們會害怕穿過那層障蔽，而 Bhabha 也觀察到了跨國交流中，其傾向漸漸從物質的意義偏向比喻的意義，人們在此可得到新的思考和視野，並舉了許多例證敘述藝術作品或其中的形象作為中介者（in-between）的潛力⁹⁸，本文認為《東離劍遊

⁹⁸ Homi K. Bhabha. *The Location of Culture*. London and New York: Routledge, 1994. 1-19.

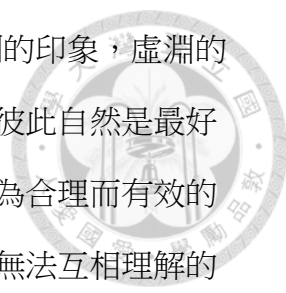
紀》雖然是結構較簡單的作品，但是製作與行銷過程裡臺日的互動模式，以及創造後持續發展的角色形象等，確實有其特殊性能夠作為雙方中介的例證之一。

當然，跨國合作未必都是順利進行，就算是在主導雙方目的吻合（臺方想要向外推廣，日方希望往內介紹）的本計畫中，我們仍不能忽視其中帶來的誤解與衝突，除了上述關於丹翡的設計雙方的溝通問題之外，也有其他例子：虛淵曾在訪談中談到設計凜雪鴉這個異質角色時，曾提到正因為霹靂重要主人公的素還真是個聖人君子的超級英雄，因此若寫出了半吊子的超級英雄很容易被比下去，才會刻意另闢蹊徑寫出這樣的角色⁹⁹。儘管相較於目的病態的凜雪鴉，為了江湖和平行動的素還真確實比較符合英雄的敘述，但對觀眾而言，素還真的作風也難用聖人君子來形容，甚至有粉絲認為其機智狡猾又富柔軟性的手腕，才是不同於前輩史艷文的核心魅力¹⁰⁰，黃亮勛也在與虛淵的對話中直接說他認為凜雪鴉其實和素還真很像¹⁰¹。或許訪談的說法只是讓日本視聽者容易理解的便宜行事，不過霹靂累積了數十年的作品量，確實不是短期內可以完全消化的，虛淵對於霹靂布袋戲的角色性格和觀眾的回饋有不理解之處，這種可能性確實比較大。但不論這個角色是在怎樣的考量上設計出來，凜雪鴉確實成為本系列的代表人物之一，連在理當完全沒有戲分的《西幽弦歌》之中，製作群也感覺似乎少了什麼，而讓他以說書人的身分為電影做結，例如筆者觀看本電影的二次場次中，大部分觀眾對他的出現也是驚喜、有趣而非疑惑不解，甚至在放映前的虛淵玄見面會的提問橋段之中，就有觀眾特別關注而問起了這個

⁹⁹ 段木英里。〈虛淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017年11月29日。2019年10月30日閱讀。
(<https://webnewtype.com/report/article/129454/>)

¹⁰⁰ Silvio, Teri. "Remediation and Local Globalizations: How Taiwan's 'Digital Video Knights-Errant Puppetry' Writes the History of the New Media in Chinese" *Cultural Anthropology* 22.2 (2007). 293-295.

¹⁰¹ 《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：黃亮勛 vs 虛淵玄。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。DVD。



角色的背景故事¹⁰²，可見其異質的角色設計也讓觀眾留下深刻的印象，虛淵的設計策略現況下可說是成功的。異文化合作者間能夠完全理解彼此自然是最好的情況，明白彼此的優缺點和差異之後，能夠在此之上擬定最為合理而有效的策略，然而這種情況畢竟是少數，某種程度上，接受彼此都有無法互相理解的部分是較為健康的態度，就如霹靂也很難說完全理解動畫市場的需求和運作，因此才將大部分設計委託日本方面負責，《東離劍遊紀》合作中的許多面向正反映了這種性質。本文希望強調的是，合作企劃中的各方是以平等的關係來互動，而且皆是抱持著改變自己固有經驗的誠意和專業精神在面對對方，透過這種對等的合作形式，既能互相學習，也能在良好的刺激下為雙方帶來新的美感意識（例如丹翡的戲偶所造成的意外），使布袋戲和動畫都能找到新的發展性。

¹⁰² 筆者觀看的電影場次為 2019 年 10 月 25 日，第一場為台北日新威秀影城 17：15 的場次；第二場為 2019 年 11 月 3 日，今日秀泰影城 16：00 的場次，本場電影播映前尚有虛淵玄與操偶師的見面活動及簡短的提問環節。

第二節 從第一季到第二季：論長期企劃的進展



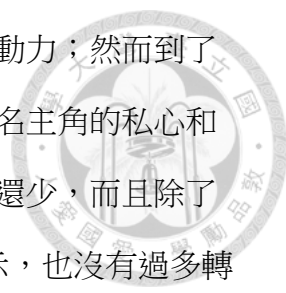
《東離劍遊紀》具有強烈的推廣性質，因此在高拍攝成本的情況下仍需定期推出作品維持一定的話題性，製作方在吸收了觀眾意見和彼此合作的經驗後會如何應對，這也攸關長期計畫的發展，因此本文將觀察做為計畫主體的電視劇，亦即第一季和第二季之間的差別，比起在第二章對於各個層以較為細節的例子切入做文本分析，本節會從更整體的敘事策略討論其作為推廣計畫的效果和轉變。二部電視劇的基調和定位大同小異，第二季中保有許多第一季的手法和風格，但仍可發現變化的痕跡與意圖，本節先從劇本和畫面二個層次尋找這些痕跡，並與第一季的案例比較分析。此外，第二季中以歌手西川貴教為設計原型的浪巫謠正式登場，而最後的反派之名婁震戒則出自作者虛淵玄過去參與製作的作品裡扮演的一名角色¹⁰³，二名角色有意識地和現實世界的製作者連結，營造某種偶像或明星的要素，這也是第一季所沒有的傾向，對該劇有什麼意義，本節也會加以討論。

（一）劇本的變化

虛淵玄曾說過慾望和私心是構成角色的基礎，也是他所有作品的共同點，這正是《東離劍遊紀》整個系列劇本的特點，對於第一和第二季的差異，他在第二季播出前的訪談提到：「在第一季裡，主要介紹了主角的身世謎團及和其性格有關的前傳故事；第二季開始，則會更加彰顯他們的獨特個性、深入開展劇情。」¹⁰⁴觀察二部電視劇的內容，確實有共同的特徵，角色形形色色的慾望和追求促成了彼此的合作和衝突，直接影響了劇情的推進和轉折，不同之處在於，第一季中重要角色如二名主角和蔑天骸的慾望都在後半段

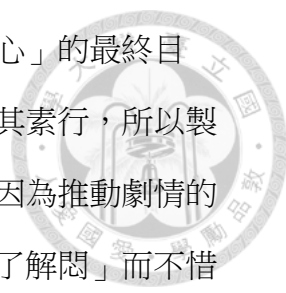
¹⁰³ 三田誠。《レッドドラゴン》。東京都：星海社，2012年開始連載出版。

¹⁰⁴ 簡莉穎，陳茂康。〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》劇作家虛淵玄：慾望與私心構成角色的基本〉。《PAR 表演藝術》310期（2018年）。62-64頁。



才揭示，在前期集數中做為懸疑和伏筆，維持觀眾持續收看的動力；然而到了第二季則減少使用這般手法。論其原因，首先觀眾已經知道二名主角的私心和目的，不足以作為鋪陳的謎題。此外重要角色的人數比第一季還少，而且除了作為最後反派的諦空（婁震戒），目的和性格都在劇集早期揭示，也沒有過多轉變，例如第一集中登場的三名新角色，浪巫謠用行動表示斬奸除惡的意志、蠅瓔珞在衝突中表示自己對主子的忠心、嘯狂狷則暗示其口蜜腹劍的一面，這些特質在後來的僅只有更具體的描寫，而無戲劇性的翻轉，難以產生如第一季的懸疑效果。換言之，第二季營造故事的方法，主要是在初期就配置好個性鮮明的人物，並明確揭示其目的和手段作風，整備好條件明確的舞台後，描寫這些人物圍繞著二把魔劍發生的衝突與互動，不會像第一季，最後突然出現解決一切的魔劍。雖然第二季缺乏如第一季的重大懸疑和驚喜，但是結構上來說，第一季前八集是線性的奪劍之旅，後半段才將立場不同的人物分散，促成難以預測的局面，第二季則在開頭就描寫了各方人馬的行動，使得局面始終充滿各種可能性，並且明確開示了角色的目的以及盤面上的要素，觀眾也能透過這些明確的資訊分析和預測劇情發展，藉此產生不同於第一季的期待感。

不同勢力間的互動與交鋒是該劇的看點之一，而且和第一季相比，描寫了更多角色立場的轉換，代表性人物是凜雪鴉，在第一季首先協助丹翡奪回天刑劍的計畫，途中叛變，之後卻又繼續協助奪劍，目的以一貫之，立場卻難以掌握，這種傾向在第二季中變本加厲。凜在本季中最大的目標是打擊嘯狂狷的傲心，起初為了取得他的信任不惜汗巖以前的同伴殤不患，讓官府將精力集中在追捕殤，好讓嘯放鬆對自己的戒心，但在殤中毒命危時，又不希望他死去而提供解毒的方法。為了知道更多嘯的弱點暗地裡和殤不患交換情報，但是到了下一集，殤的同伴浪巫謠逕自對嘯出手時，則毫不留情地將浪擊退。打擊嘯的計畫失敗後又選擇幫助殤和浪，原因僅僅是為了解悶。相較於第一季的立場轉變集中在線性劇情中的二次重大轉折（第八集背叛丹翡，第十集勸誘殤不患奪回聖劍），第二季更貫徹了亦敵亦友的角色定位，對其他陣營而言，他的存在有時



有利，卻會在須臾之間轉成有害，然而都符合他「打擊惡人傲心」的最終目的，雖然不能再作為吊人胃口的懸疑要素，但也因為觀眾知道其素行，所以製作者才能營造比第一季結構更複雜，內容更有變化的劇情。正因為推動劇情的是角色的私心和慾望，才使劇情充滿彈性和可能性，例如「為了解悶」而不惜性命助人的劇情看似缺乏說服力，但觀眾已經在第一季看過凜是如何賭上生命在遊戲人間，也就不會質疑這段劇情了。創作者善用第一季打下的基礎，讓第二季有更多空間描寫更深度和多變的劇情，就長期計畫而言，續作的故事能承繼前作的成果，並有前作之上的吸引力和完成度，這點是值得肯定的。實際上也有霹靂的戲迷表示，第一季由於篇幅較短促，其中的人物描寫難以讓他產生如霹靂劇集一般的情感投射¹⁰⁵，第二季的描寫手法理當能對這方面有所改善。

不過若以推廣的目的來說，如此寫法將使觀眾在單獨觀看第二季時，若沒有前作的知識不易理解，難以在推出新作品的時候能立刻吸引新的客群。自成系列的同時，也就意味著不再是第一季所營造，那個可以輕鬆進入的新世界。當然，目前《東離劍遊紀》系列的總文本量和單集時長遠少於霹靂劇集，但隨著企劃的進行，不可避免會繼續累積作品庫中的內容，如果繼續保持這種風格的寫作方法，將使得觀看單一作品的前置知識要求逐漸增加，也提高了新觀眾進場的難度，這或許是霹靂和日本方未來需要面對及衡量的困境。

回到劇本本身，除了凜之外的角色，也多有立場變化的情節，惡黨間互相利用、爾虞我詐，正派角色殤和浪也因為理念和做法不同而分開甚至大打出手，到了最後關頭，連魔劍都和持有者意見相悖，在角色數量有限的情況下，這種手法讓情節保有一定程度的轉折和不可預測性，也因此單一角色的性質（包含性格與能力）對於推動劇情更加重要，為了應對於此，第二季選擇在角色描寫上有更鮮明的性格與明確的目的，例如在角色設定上，殤不患被描述成

¹⁰⁵ 吳承恩。〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉。碩士論文。政治大學科技管理與智慧財產研究所，2018年。52-53頁。

看似憤世嫉俗、以令人不悅的方式說話，但本性重義氣又有人情味¹⁰⁶，第一季完整表達了這個角色內外不同的性質，例如一開始對幫助丹翡有所抗拒，或是不客氣地指正同伴過於理想化的想法，表現出現實主義和獨善其身的性格，然而行為上卻完全相反，始終都在為了同伴和世界的危機盡心盡力，這種二面性在第二季中減少很多，著重描寫其重視義理、義無反顧的行動，甚至到了被敵人視為弱點而利用、同伴批評其天真的程度，讓觀眾更容易地掌握其行為作風。

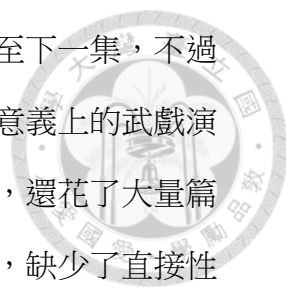
第一季前半部為了情節上的需要，殤和東離的同行者們彼此不信任，因此有所保留且互相試探，到了所有角色的動機完全揭示的時候已經是相當後期的集數了，此時才透過角色在僅剩的關鍵事件（例如最後幾集的決鬥、魔神復活）中的言行來完整性格的描寫；第二季的手法則是將角色的性格和目的作為前提，新角色的性格也多在前期就開示給觀眾，劇本在此前提下，順理成章發展事件。為了讓觀眾更容易掌握角色的行動原理，第二季讓角色的行動方針有更明確的方向性，並減少了隱瞞或是欺騙觀眾的情節，再透過頻繁切換個陣營的視點，讓觀眾更理解不同角色的考量和互動，這也與第一季前半段主要集中在殤不患視點的做法很不一樣。第二季的描寫捨棄了先投入謎團、懸疑，再用「真相大白」來吸引觀眾看下去的連續劇技巧，反而讓觀眾從俯視的角度一覽全局，營造出如同觀看棋局般的樂趣，條件清楚的劇本背景就如同整備好的棋盤，方向性明確的角色性格和行動原理則如棋子的移動方式，例如實力堅強作風樸直的殤不患就像車或城堡的棋子，具有強大的能力，但也因直來直往的性質容易被敵人針對和警戒；聰明狡猾的凜雪鴉則像馬或騎士，擅長靈活地移動並攪亂局面。縱使棋局的規則簡單易懂，棋手如何布局和交鋒仍有其精彩之處，本文認為第二季在觀看上也有類似之處，儘管和第一季同樣以「奪劍」做為中心，依舊營造出截然不同的看點。

¹⁰⁶ Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 東離群俠傳 II》。臺北：青文出版社，2019年。15頁。

一切的改變都是製作方審視第一季的情況後所主動做出的變更，不過審視的要素當然也包含觀眾的反應與評價，本文認為第二季之所以能大膽地改變敘事方針，有很大的原因是製作方對第一季的成功和觀眾接受度有信心。最明顯的例子是動作場面的運用，虛淵在《生死一劍》推出後、第二季播出前的訪談中曾經反省自己在第一季為了說明故事的世界觀，讓角色說話的場景過長，第二季將會讓說明的場景更簡短以增加武戲的比例¹⁰⁷。但實際上，第二季的動作戲場景並沒有顯著地增加，甚至前期武戲的密度較第一季更加稀疏。以下聚焦前三集比較，到第三集為止，十三集的電視劇已經播出約四分之一，若還未抓住觀眾的興趣，也很難期待他們會繼續收看。第一季第一集就有三場武戲，而且包含了追逐、多對一、單挑等多種形式，並有意圖地展示霹靂的操偶技巧以及電腦特效，畫面設計精準且劇情發展環環相扣。然而第二季第一集只有二場武戲，其一是殤不患和堡壘的門衛起爭執，不過殤很快就用講道理的方式化解誤會，雙方僅僅過了幾招便結束這段戲；其二則是殤不患和浪巫謠追逐奪走魔劍目錄的蠍瓔珞，有較完整的武打畫面以及屋簷上的追逐運鏡，但最後目錄被蠍搶了就跑，武戲也就此中斷。比起第一季第一集武戲的暢快淋漓，第二季第一集的二場武戲都沒打出個結果，就算有精彩的動作設計和背景特效，也不容易抓住「看熱鬧」的群眾第一眼的注意力。

接著，第一季第二、三集中各有一場武戲，分別是第二集結尾狩雲霄等人出手幫助殤不患、以及第三集結尾眾人和刑亥操作的死屍戰鬥，皆是放在該集最後，讓初登場的新角色展現其能力，並預示他們將加入團隊，以提起觀眾對下一集的期待，用「聚集同伴解決問題」的王道故事氛圍，配上華麗的動作場面，應有意在吸引未看過電視布袋戲的多數觀眾。接著談第二季，在第二集結尾中也有一場武戲，描述蠍瓔珞用奪來的魔劍操作無辜的村民，並讓殤不患身

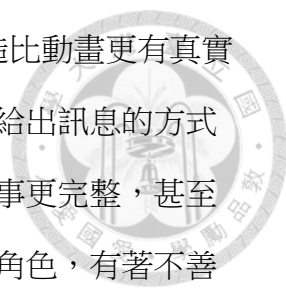
¹⁰⁷ 段木英里。〈虚淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー(後編)「アクションは増し増し！」〉。Webnewtype。2017年12月4日。2019年10月30日閱讀。
(<https://webnewtype.com/report/article/129938/>)



中劇毒，同樣也是用多變的戰鬥場面維繫情節的緊張感並連結至下一集，不過關鍵的第三集，除了交代第二集結尾處的始末外，並沒有嚴格意義上的武戲演出，而是用對話的方式呈現各路人馬的對現況的掌握以及應對，還花了大量篇幅描寫看似與主線不相關的新角色詭空，和第一季前三集相比，缺少了直接性的樂趣。寫劇本的虛淵也明白武戲是跨越文化的隔閡，能讓大部分觀眾都感到「有趣」的元素，但在前三集，卻放棄了這個有利的因素，並且在故事氣氛上，第一季前三集中用了主角群克敵制勝、同伴逐漸增加的流程營造了正向明亮的氣氛，雖略為平淡但能按部就班將觀眾引入故事中，第二季卻反其道而行，描述維護正義的主角們被搶、被追捕、被下毒等充滿挫折和打擊的橋段，一開始就投入讓觀眾較為不安的要素，從而製造第一季初期沒有的緊張感。

作者這樣的寫法預設了觀眾不只追求視覺享受，也對劇情以及角色的發展有興趣，否則用這種方式處理前三集，對於推廣計畫而言風險相當高。做為日方代表的虛淵玄，願意冒這種風險的原因應來自於第一季和《生死一劍》中，觀眾對於作品的反應，才讓他認為前期可用重視劇情和角色的鋪陳的寫法。綜觀全劇，前三集對各方勢力的鋪陳確實和接下來的劇情發展環環相扣，而詭空在中後期是關鍵角色，完整描寫其思想也非常必要，前期的描寫作為劇情的根基讓整齣劇集得以成立，創造和第一季不同的魅力，可以說觀眾的回饋也擴展了劇集的可能性，有了第一季製作和觀看雙方的經驗才有第二季的可能。而以合作企劃的角度來看，也代表虛淵不只想依靠霹靂在畫面上的吸引力發展這部作品，在第二季中更勇於嘗試著重劇情的寫法，發揮自己作家的專業技能面對挑戰，正如第一季時霹靂表示呈現虛淵理想的畫面是相當大的挑戰，但最後仍交出雙方滿意的成品，顯示雙方皆在切磋琢磨後有所提升，或許這也是合作企劃重要的意旨之一。

（二）影像技巧的轉變

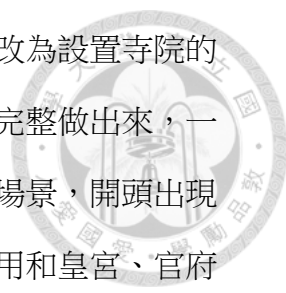


第二季的影像策略和第一季基本相似，用場景和戲偶製造比動畫更有真實性的質感，並且在畫面中加入文本未直接點出的細節，用畫面給出訊息的方式不但展現了電視布袋戲的特色，還能在篇幅有限的情況下讓敘事更完整，甚至第二季有更加依靠畫面敘事的傾向，例如吟遊詩人浪巫謠這個角色，有著不善言詞的設定，因此全劇中由會說話的琵琶聆牙替他代辯，不過在畫面上，浪在高興、同意時會向上撥弄琴弦，反之，生氣、反對時則會向下撥弄¹⁰⁸，一方面這些微妙的心情差異並不嚴重影響整體劇情，不需要特別再讓其他角色用對話來解釋，既可以節省篇幅也不會讓台詞顯得刻意，另一方面也讓較仔細觀看的觀眾有解碼的喜悅。

畫面上與第一季相異的部分，其中之一是飲食場景，第一季幾乎一半的集數有進食的動作或食物的布景，然而到了第二季幾乎沒有關於食物的畫面，差異相當明顯，可能的原因之一是第二季劇情從一開始就相當緊湊，並且頻繁轉換不同陣營的視角，較沒有空白描寫飲食場面，而且劇情上除了身在官府的嘯狂狷、凜雪鴉以外的主要角色皆是流浪之身，連酒館飯店都難以入住，無法期待如第一季一般有豐富多彩的食物可作宣傳企劃的材料介紹給外國觀眾，因此宣傳效果上也沒有特地描繪的必要。而食物作為布景道具雖有助於世界觀的營造，讓觀眾對於整個世界有概略的理解，例如暗示這個世界沒有明確的時代、地點對應，不過這些也是第一季已完成的工程，或許製作組正是綜合劇情上的現實考量以及其他方面的效益評量，因此選擇放棄了第一季這個明顯的特點。取而代之的是，在其他場景和道具有更精緻的傾向。

從場景談起，《東離劍遊紀》同樣作為在霹靂片場拍攝的作品，常有與其他霹靂劇集兼用的場景，例如充滿砂石的荒野、草木遍布的密林等就常成為不同劇集的共同背景，而在基礎的背景上加上代表性的建設就能象徵特定的地

¹⁰⁸ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 04：製作篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：七殺天凌》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。



點，例如在土地上放置城門和城牆就可以表示城堡的存在，若改為設置寺院的圍牆和石燈籠則變成寺廟的場景，基本上不需要將複雜的建築完整做出來，一個場景用單一景片就可以拍攝，不過第二季則架構了更複雜的場景，開頭出現的仙鎮城是劇情重要的場所，因此特別下了功夫，除了特地採用和皇宮、官府不同的室內設計展現護印師的風格之外，場景也十分完整，大門內外、謁見之間、領主房間，甚至連走廊都搭了專門的景，使得整座城比起單一的場景更顯得有完整的結構¹⁰⁹，儘管不是真正架設了一座內外結構完善的城池，但是以第一集的故事而言，殤不患從城門進出仙鎮城二次，第一次進去直接接上了謁見之間的會面場景，第二次則由門衛帶路並有走廊的畫面，在劇情上，走廊上可以做為角色間對話和交流情報的空間；而在場景的性質上，如果說城門或房間是「點」的概念，走廊則是連結點與點的「線」，而仙鎮城的走廊景還加入了轉角的設計擴大觀者的想像空間，彷彿角色真的在城堡中穿梭移動，配合之後的劇情，角色跳出窗外後在屋簷上追逐格鬥，一整座頗具規模的城鎮彷彿映入眼簾。第一季製作時霹靂曾表示布袋戲的拍攝需要架設實景，所以像動畫那樣頻繁的場景變化有現實上的困難，以此為由否決作者原本的劇本，第二季也是一樣的情況，然而經過美術組的設計和拍攝技巧的輔助，巧妙運用有限的資源暗示角色在場景中的動線，讓觀眾更願意相信角色是在真實的場景而非架設好的背景中移動，不但完整呈現劇本中重要的地點，某種程度上也改善了電視布袋戲場景較少的特點。

場景之外，道具方面也加入了許多巧思，有各種精巧的設計以外，還能配合人物的動作演出，例如殤不患的魔劍目錄在造型上是傳統的卷軸，但第一季中卻用類似滑動觸控螢幕的方式操作，雖然有不自然之處，但以手指滑動的動作符合數位時代的身體記憶，容易被現代觀眾接受和共感。不過在第二季第二

¹⁰⁹ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 03：美術設計〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：喪月之夜》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

集中為了修補破損的目錄，殤拿出刷子蘸了糝糊，小心翼翼地對齊紙面後壓平，再將卷軸捲起來後打結，稀鬆平常的動作由戲偶演出卻格外有趣，而且不像第一季在空中滑動那樣明顯依靠電腦動畫的演出，而是平整地放在桌上。從數位返回類比，這種樸實的操作更能展現出傳統布袋戲操偶的魅力，雖然如此瑣碎的動作仍然需要影像剪輯的輔助，但更符合推廣布袋戲魅力的計畫初衷。

其他部分如第四集中凜雪鴉使用器具替中毒的殤診斷，並說明診斷方式是以五行之理作為根據，然後在螢幕前一邊說明一邊操作，首先用針取了殤的毒血後，將沾血的布放在碗裡，又從箱子裡掏出代表五行的藥材，一項一項放入碗中觀察其和毒血的反應，最終成功判斷殤所中之毒是火屬性的陸上野獸之毒。凜擁有並擅長各種奇妙的道具是第一季就有的形象，不過畫面上是用簡化過程、強調結果的方式呈現，例如特寫一個抽煙管的鏡頭，對方就產生幻覺，或是頭巾一套住頭便完成了易容（第一季第十集），並不像本集一樣解釋道具的運作原理並有完整的使用畫面，這種改變不但製造了表現操偶技巧的機會，還能增添故事上的合理和真實性。第一季到劇情後半才揭曉凜的真面目，一表明真身馬上擬定了完整的計畫並拿出正好需要的神奇道具，從現實層面看來可以理解是因為篇幅緊湊，故省略擬訂計畫的思考歷程以及道具的功能簡介，但不免給觀眾一種「多智似近妖」的感受，讓角色在劇情中過於全能，容易使故事的平衡崩壞，只是在第一季最後幾集緊湊的劇情中較能夠忽略而已。第二季第四集的這個場景或許就有意緩和凜過於神通廣大的角色形象，該段場景可概括為凜出現在殤等人面前，診斷出殤所中的是陸上野獸的毒素之後，認為更進一步縮小毒素的範圍再找專門的解藥緩不濟急，不如直接找陸上獸類王者的龍，取其龍角調製成藥便可壓倒一般野獸的毒素。以編劇的需求而言，直接讓神通廣大的凜看出是什麼毒然後說解藥是龍角，也能發展成同樣的劇情而且不需要特地做各種道具，刻意拍攝這個場景的目的，應該是為了展現劇中道具的實際操作方式，憑藉這個場景傳遞的訊息，對觀眾而言，道具將不再是只知功能不知構造的黑盒子，並且承接第一季奠定的武俠世界觀，用五行之理當作使用的

道具邏輯，向觀眾傳達，看似無所不能的凜仍需要依照世界的邏輯和道理分析現況，同時也有做不到的事情（在殤被毒死之前分析出毒素的詳細類型並準備解藥），如此，觀眾才能接受屠龍這種破天荒的手段是唯一的解決之道。直接將使用道具診斷的畫面拍出來，一方面可以享受戲偶操作小東西的視覺樂趣，同時也能透過道具的操作，和劇中的角色共享資訊，更能認可故事的進展合乎劇中的道理。

而在武器方面，這次仍由霹靂旗下大畫公司和日方合作設計，道具組副組長石信一在訪談內特別提到製作浪巫謠的武器聆牙時的困難，聆牙是一把能變形成刀的琵琶，雖然不需要製作一把真的能組合變形成武器的樂器，但是仍然需要拍攝一些琵琶展開的鏡頭，變形前後的樣貌也需要有相互連結的部分，例如從琵琶變成刀之後，在刀柄的部分仍然保有琴弦¹¹⁰，不同於第一季中凜雪鴉的煙管僅僅只是在一陣閃光和特效後就變成刀劍，雖設計風格類似，但是刀與煙管的結構之間並沒有直接的連結，聆牙的製作難度明顯高上許多；另外凜的煙管也加上了變形成如鞭子一般型態的描寫，並在劇情中起到關鍵的功能。原本將平面的設計圖製作成可在偶戲中實用的武器本就不是輕鬆的工程，第二季又加上講究的變形要素，更加要求台日雙方密切的合作，也可看出製作組為了營造假設的真實性，而在布景及道具上花了比第一季更多的努力。

另一方面，在影像的形式上，第二季納入日本特攝片（特撮）的要素，用真人穿戲偶的方式演出魔龍歿王¹¹¹，並且在第五集與第十二集中和人型角色對峙。布袋戲出現神怪樣態的偶並不少見，例如傳統主題中就有孫悟空、四海龍王等角色，金光戲時代更有多采多姿的人物造型，例如許家布袋戲中就有龍頭金刀俠（頭上盤帶龍頭）、鷹爪王（盤戴鷹頭）等角色，電視劇時代的霹靂也有許多與動物結合的造型或是其他變形，例如在《霹靂刀鋒》（2003）中登場人和

¹¹⁰ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 03：美術設計〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：喪月之夜》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

¹¹¹ 該劇負責穿魔龍偶裝演出的人員是霹靂現場操偶執導的林奎協。

鳥混合的有翼族，或是在《霹靂封靈島》（2002）登場，在《霹靂俠影》系列劇情有重要定位的魔佛·波旬就是以二男一女共體的三頭六臂型態出現¹¹²，不過無論怎麼變型還是可以用雙手操控的人形偶，若是要表現超越人類尺寸的大怪物則多依靠電腦CG，例如在許多劇集中出現名為巨魔神的神獸即是用電腦特效製成的飛龍，《東離劍遊紀第一季》也不例外，該劇出現的守門石巨人，以及魔神妖荼黎都是由CG製作，所以第二季的實踐是非常特殊的。

所謂特攝片是指用特殊的技術拍攝現實中困難或不可能的影片作品，代表作品如日本電影公司東寶製作的《哥吉拉》（*Godzilla*）系列，從1954年首次推出以來就有各式各樣的衍生作品在全世界發行，可用穿著龍型裝扮的演員在縮小的城市模型中移動，製造巨獸肆虐城市的視覺效果。作為一種專門的視覺藝術，要初次拍攝的霹靂單獨作業顯然不太可能，因此日方也提供較完整的支援，尋求了日本另外一家電影公司東映的協助，找到了造型工作室製作演員穿著的龍裝，甚至請專業的特攝導演石井和良親自到霹靂片場指導交流¹¹³。石井導演也認為特攝片和布袋戲有共同點，是種介於寫實電影和動畫之間的影片類型。日本學者真鍋公希借用 Laura U. Marks 的視覺理論，認為視覺可區分為光學性的視覺和觸覺性的視覺，前者是較純粹的視覺認識，後者則能透過畫面喚起觀眾其他感官的身體記憶、縮短觀眾和影像之間的距離，因此更強調觀眾的主動參與性，真鍋認為特攝片用穿著式偶裝和搭設的場景的物質性，即符合觸覺性的視覺之要件，能創造電腦特效無法給予的物質性和特殊感受，更能連結觀眾與作品的世界¹¹⁴。從較為真實的人物和布景來看，布袋戲也應具有同樣的性質，而霹靂雖然大量使用電腦動畫，但偶戲仍是核心要素，這次讓約真人身長一半的戲偶和真人大小的龍偶裝在螢幕前互動，的確製造出超越CG特效的

¹¹² 吳明德。《台灣布袋戲表演藝術之美》。臺北：臺灣學生書局，2005年。446-450頁。

¹¹³ 〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 幕後花絮 02：魔龍篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：聆牙》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。

¹¹⁴ 真鍋公希。〈映像受容者像の批判的再構成：〈特撮〉についての言説分析を事例として〉。《社会システム研究》19期（2016年）。195-209頁。

真實性，霹靂的現場人員和石井導演也都表示在不同藝術的交流間學習到很多，是十分有價值的嘗試。

不過石井導演表示，電視布袋戲和特攝片性質上雖有不少共同點，但是技巧上仍然有許多差距，例如日本特攝片常在拍攝巨大的物體時，透過高速鏡頭將動作略微轉慢，來強調物體的巨大感以及重量感，與霹靂布袋戲強調速度感並且分鏡快速切換的情況有很大的不同¹¹⁵。不過以播出的成品來說，製作組仍有意識地強調龍巨大的質量，例如初登場的時候就一口咬殺主角們在應付的小龍，並且用嘴咬住牠在空中甩，不但透過二隻龍體積的差距強調殺王的巨大，並也趁著在空中甩頭的特寫鏡頭使用了上述轉慢動作的拍攝技巧，再搭配背光的光線技巧製造不明正體的龐然大物感，而主角們面對魔龍的場景是被稱為業火之谷的荒野，理當也能用兼用的荒野場景拍攝，但卻特地架設專用場景，畫面上不但遍布高聳的假山，也比平常的場景更強調景深的概念，使得魔龍和人偶穿梭其中的畫面更有臨場與立體感，發揮了布袋戲和特攝片各自的特色創造出全新的視覺體驗。

最後，除了場景、道具和怪獸之外，該劇核心描寫的人物方面，在第二季的影像技巧裡最顯著的變化即是大量增加了角色的臉部特寫，儘管有了如此精緻和費工的舞台布景，虛淵仍然認為第二季應該將重點放在角色比較好¹¹⁶。法國哲學家 Gilles Deleuze 在他研究電影的專書中表示，能有動情力（affect）的影像技巧即是特寫，特寫臉部時，其機能性的本質（例如用眼睛看、用鼻子聞的機能）被犧牲，僅僅只是作為接收器的基底而被我們觀看，換言之，「臉」本來對「身體」這個整體的活動有它的功能在，在特寫中卻被我們恣意摘取其局部運動，使它變成一種被正視的「容貌」，而能產生動情的效果，也能使人物的

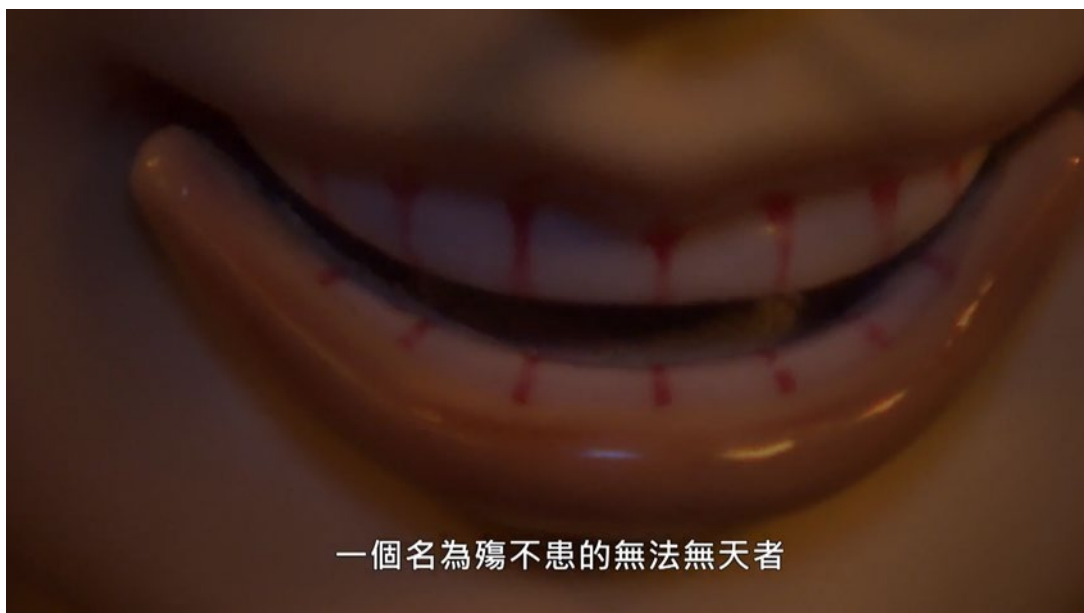
¹¹⁵ 〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 幕後花絮 02：魔龍篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：聆牙》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

¹¹⁶ numan 編集部 〈「Thunderbolt Fantasy Project」総監修・虚淵玄インタビュー | 魅力を増す美しすぎる人形たちの武侠譚〉。numan。2018 年 12 月 28 日。2020 年 1 月 28 日閱讀。
〈<https://numan.tokyo/interview/esaLJ>〉

容貌和情有更深刻的連結¹¹⁷。

從這個角度來看，虛淵著重角色的文本目的和霹靂大量使用臉部特寫的拍攝技巧互相符合，但是布袋戲不同於真人影集，可以依靠演員的面部表情傳遞情緒和訊息，特寫布袋戲偶的面部未必能形成和人戲特寫同等的動情力。因此製作組在增加特寫鏡頭的同時還有其他應對措施，首先是製作嘯狂狷這個角色時，特地製作了二個偶頭，一個是普通的表情，另一個是露齒奸笑的表情，露齒的表情特寫穿插在他和其他人物看似有禮的對話中，露骨地表示這個角色的奸詐狡猾和表裡不一，補足表情的缺乏，在初期就能讓觀眾對角色本質有一定程度的理解。

¹¹⁷ Deleuze, Gilles。《電影 I 運動：影像》。臺北：遠流，2003 年。165-177 頁。



▲圖 9 嘯狂狷的偶頭，霹靂特地為其刻了露齒微笑的偶頭，並多用臉部特寫，表現其冠冕堂皇的語言和內心惡毒想法的對比。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀第二季》第一集。

而特寫鏡頭有時也運用於感官的轉換上，例如劇情想表達角色察覺到秘密時，常會帶到眼睛的特寫，從眼睛連結到視覺再從視覺的「看」推導至理智上的「看穿」，並且霹靂使用的戲偶的構造可以張眼閉眼，容許了一定程度的表情演出；或者是聽力敏銳的浪巫謠則特寫他的耳朵表現他聽到了某些東西，或是在第二季第八集之中，在閉眼的情況與手持魔劍的敵人戰鬥，特寫了他閉上的

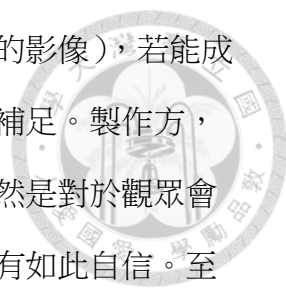
眼睛，隨後整個戰鬥的場景變成全黑但仍描繪出人物、物品的濾鏡，彷彿聲納所測定出的水底圖像，表示浪不用視覺而是用聽覺就將現場掌握得一清二楚，將角色的聽覺訊息用視覺方式傳達給觀眾。

實際的操作上，雖說是特寫鏡頭，但也避免長時間拍攝同一個角度，讓觀眾不至於過久地注視人偶較為固定的面孔，而是用快速切換的分鏡手法，串起不同角度或是角色間的「表情」，例如武戲開始之前交互拍攝剪接雙方的面孔、眼神營造一觸即發的氣氛；又或是用上搖鏡頭從戲偶的身軀帶到臉部的表情，配合台詞描寫角色的心聲。整體而言，這種作法讓製作方想將重點放在角色描寫的時候，能更迅速地給出許多視覺訊息，讓觀眾直覺感受到的並非人偶與真人不同的動作和幾乎不動的表情，而是在一張張飽含訊息的畫面中捕捉人偶的形式美，再將其俐落串連而起的蒙太奇，更多地使用電影常用的拍攝手法，藉此強化劇本欲傳達的訊息。

總之，從這些對應方針能看出製作方努力補足戲偶的表情較真人僵硬的特性，不過就算影像上的並非真人的表情，或許也能讓觀眾產生認同和理解。長期研究電影和視覺理論的學者 Christian Metz 表示所有視覺活動都包含投射

（projective）與內投射（introjective）的雙重運動，例如說電影院的銀幕上有放映機投射的光束和觀眾投射的視線，而從銀幕上發出來的停留在觀眾知覺（或說視網膜）的光束則被稱為內投射，接著透過精神分析學家 Jacques Lacan 的鏡像理論進一步推論，認為所有對電影的認同都是一種自我認同，但是我們也完全理解拍攝的客體並非真實，就像理解鏡子中影像的本質一樣，儘管如此仍能產生認同。另外又強調交替編碼的組合（inter-coding syntagms），不同的符碼（例如光線和聲音）互相結合，能建構可能的意義或闡釋的指涉系統¹¹⁸。回到《東離劍遊紀》上，我們在觀看第二季的電視劇時，雖然無法直接適用電影院的投射、內投射的圖像比喻，但就影像的本質上相去不遠，對觀眾而言偶就算

¹¹⁸ Metz, Christian. 〈想像的能指〉。王立群譯。《凝視的快感》吳琮編。北京：中国人民大学出版社，2005年。33-44頁。



不是真人也不影響觀眾對真實的想像（畢竟無論如何都是鏡中的影像），若能成功讓觀眾認同角色，戲偶看似中性的表情也能透過觀眾的投射補足。製作方，無論是作者或是霹靂現場的人員，願意大量特寫戲偶面部，必然是對於觀眾會認同角色這點抱有信心，應該也是第一季所收到的反響讓他們有如此自信。至於效果上，特寫讓我們目光暫時集中在角色的臉上，自然地引導我們解釋角色的表情、思考角色的想法，同時燈光、聲音、言語等符碼仍然在畫面上，並且都是用較為簡單明瞭的組合方式引導觀眾解釋劇情和角色心理，使觀眾容易享受解碼的成就感，藉此鼓勵觀眾主體性的視聽體驗。觀眾對戲劇積極的解釋，能為長期系列持續注入活水，黃亮勛和虛淵玄也驚訝於第一季中觀眾對於劇情和畫面的各種解釋¹¹⁹，我們可以相信雙方都願意在第二季中留下讓觀眾解釋劇情的空間，或許增加人偶面部特寫也包含這種目的，不將「無表情」的戲偶視為一種限制，而是觀眾能夠詮釋與參與的空間，並且相信角色的容貌和劇本的訊息能相得益彰，以此連結戲偶和觀眾的情緒。

（三）作品中對創作、表演者的指涉與明星系統

第二季出現的二名新角色——浪巫謠與婁震戒有其特殊性。浪是以《東離劍遊紀》系列主題曲的主唱西川貴教為原型製作的戲偶，在第一季播放時只作為紀念以及宣傳性質的戲偶展示，之後才決定讓他在故事中登場¹²⁰，在決定製作第二季之後，也向觀眾宣布浪會是下一季的重要角色，並在一二季之間的電影《生死一劍》中由西川本人配音首次登場，儘管西川專業是歌唱而非配音，並且要詮釋的是沉默寡言的角色，和本人能歌善舞的形象大不相同，但正好那個時期西川參與了許多舞台劇活動，聲音演技因此受到一定程度的磨練，最終

¹¹⁹ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 04：製作篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：七殺天凌》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。

¹²⁰ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 05：音樂篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：七殺天凌》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。

仍讓他身兼主題曲歌手和配音的工作¹²¹。

相較於西川與浪明顯的連結以及高調的宣傳，婁震戒這個角色和虛淵的關係則稍微隱晦，但卻和整齣戲的構成有更密切的關係。婁這名角色出自於日本出版公司星海社的網路平台上之連載小說《レッドドラゴン》（意思即為 *Red Dragon*），小說並未在臺灣正式翻譯出版，因此本文以下將用小說改編動畫的臺灣官方譯名《赤龍戰役》稱呼），同樣由星海社出版書籍形式的單行本，並於2014年完結¹²²，參與創作者將該作品的形式定義為角色扮演小說（*role-playing fiction*），具體內容是在作家三田誠的主導下進行的桌上型角色扮演遊戲

（*tabletop role-playing game*，以下簡稱 TRPG）的對話和遊戲過程的紀錄¹²³，包含虛淵在內的五名日本創作者¹²⁴則扮演故事中的五名角色，扮演者因應劇情給出的情況做出不同決定將會導致故事的走向不同，最後由三田誠紀錄並寫成可閱讀的內容，是種介於遊戲、小說、即興劇之間的多人共同創作。虛淵在其中扮演的角色就是深愛魔劍七殺天凌的武僧婁震戒，和《東離劍遊紀第二季》的同名角色的身分與動機非常相似。依照虛淵本人的說法，第一季就抱持著好玩的心情將七殺天凌寫進魔劍目錄中，之後才決定於第二季中正式加入故事，他將《赤龍戰役》定義成自己以前的作品，並且表示很高興能看到那把劍實體化¹²⁵，先不論遊戲和扮演的特殊形式，《赤龍戰役》確實可將該作定位成虛淵和其他參與者共同創作的成品，對作者來說這種寫法單純是借用自己過去作品

¹²¹ 《〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2〉幕後花絮 01：故事篇》。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：天刑劍》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。

¹²² 三田誠。《レッドドラゴン》。東京都：星海社，2012年開始連載出版。

¹²³ TRPG 通常由一名主導者（*master*）和一名或多名玩家（*player*）構成，以對話方式進行，玩家扮演角色在主導者準備好的劇情大綱中，為了達成各自的目的（例如取得寶藏）進行冒險。玩家在途中將面臨許多決定（例如走哪條岔路）和挑戰（例如遭受敵人攻擊），玩家必須配合角色的性格和能力做出適當的判斷，主導者則根據角色的決定將故事繼續合理地說下去。由於是遊戲，所以會有玩家無法達成自己目的的情況，也會有不同玩家利益不同而敵對的情形。

¹²⁴ 其他四名扮演者分別為作家奈須きのこ、作家紅玉いづき、作家成田良悟、插畫師しまどりる，同時しまどりる也負責該作的藝術設計，其中一部分的設計也被《東離劍遊紀第二季》沿用。

¹²⁵ 《〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2〉幕後花絮 03：美術設計》。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：喪月之夜》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018年。

的元素，而對長期關注該作者的觀眾來說則是出乎意料的驚喜，節省創作成本外也能作為忠實粉絲的額外樂趣。

如果進一步納入扮演的本質，則可以發現婁震戒和虛淵間有更深的連結，這個角色也可被定義成某種明星系統（スターシステム）¹²⁶，而且加入的「明星」正是作者自己操作的角色，更容易拉近作者和觀眾間的距離。儘管遊戲中操作的角色和作家（玩家）本人不必然相等，但是對操作者而言角色的決定也會反映自己的部分性格，例如從事溝通科技和藝術的學者 William J. White 則在研究 TRPG 的文章中則用沉浸（immersion）的概念敘述參與者進入遊戲世界的方法，並且敘述了實際參與者的「入戲」程度，以實例證明玩家對角色會產生身分認同。最終則和社會學家 Erving Goffman 的戲劇理論類比，認為既然社會中在不同程度扮演各種角色，那在遊戲中的扮演不也只是自己的另一種面貌嗎？如此為玩家和角色的關係下了註腳¹²⁷。在楊雅婷的論文中，對臺灣的觀眾所作的問券調查顯示，最多人選擇觀看第一季的原因即是作者虛淵玄¹²⁸（詳見文獻回顧），顯示臺灣的觀眾對虛淵的文本有相當程度的偏好，相對於此，創造方法較非主流、臺灣沒有官方翻譯的《赤龍戰役》其中的角色知名度應沒有作者高。或許虛淵也認為真正有助於作品推廣的「明星」其實是自己，因此才在自己眾多的作品中選用了婁這個角色當作明星系統的寫作嘗試。

在文本中加入和名人相關的元素，自然有商業化的現實考量，大部分情況

¹²⁶ numan 編集部〈「Thunderbolt Fantasy Project」総監修・虚淵玄インタビュー | 魅力を増す美しすぎる人形たちの武侠譚〉。numan。2018年12月28日。2020年1月28日閱讀。

〈<https://numan.tokyo/interview/esaLJ>〉。スターシステム為英文 star system 的日文拼音，源自好萊塢以明星演員為中心製作和宣傳的系統，在日文中衍生指作者將有人氣的角色放在不同的作品中，以不同的身分出現的手法，彷彿該角色就是現實中的明星演員。在一部作品中是主角的角色，可能在其他的作品中甚至是反派的手法。

（明星系統的解釋出自日本漫畫大師手塚治虫的官方網站〈<https://tezukaosamu.net/jp/>〉，他是非常早就使用這種系統創造的藝術家，因此官網也特地解釋這種手法的特殊之處和手塚在那些作品中如何使用。）

¹²⁷ White, William J. "Player-Character is what You are in the Dark: the Phenomenology of Immersion in Dungeons & Dragons." *Dungeons & Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks*. Ed. Christopher Robichaud. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc., 2014. 82-92.

¹²⁸ 楊雅婷。《日本聲優風潮在臺灣之受容與現況》。碩士論文。中國文化大學日本語文學所，2017年。153頁。

下也是經濟有效的方法，但是綜合上述訪談透露的訊息，製作組並非一開始就想依靠於此，無論是浪巫謠的戲偶或是目錄裡的七殺天凌，起初都是戲外宣傳目的和彩蛋（easter eggs）¹²⁹性質的存在，之後才決定要將這些元素放在文本重要的位置，可見也是先觀察到觀眾的接受程度以及反饋後，才下如此決策，第一季時仍然是穩紮穩打的建立世界觀和故事背景。不過這種指涉製作者的設計和角色的明星系統並不是在第二季就首次使用，其實在第一季隔年的電影《生死一劍》就有如此嘗試，主要出現在電影後半段的〈殤不患篇〉，殤進入一家名為老王居酒屋的酒店，酒店老闆的面孔和《東離劍遊紀》以及霹靂劇集的角色風格很不一樣，其實是利用 3D 掃描的技術將霹靂導演王嘉祥的臉孔做成偶頭¹³⁰，寫實的臉孔搭配插科打諢的動作演出，營造出特別的喜劇效果。同個場景中殤在酒店聽假冒自己的騙子說打倒玄鬼宗的吹牛故事，過程充滿加油添醋，故事的最後蔑天骸甚至召喚了異世界的幫手助陣，而這名幫手便是 2008 年劇集《霹靂神州 III 之天罪》的經典魔王棄天帝，伴隨著天地異變的降臨畫面，還讓霹靂最重要的演師黃文擇念出了魔王的招牌台詞「人間，又汙穢了。」這也是《東離劍遊紀》整個系列中唯一有黃文擇聲音的地方，同時讓傳統戲迷的明星角色和明星演員出場。這個場景是整個系列中為數不多的搞笑橋段，再加上酒店老王的面孔以及棄天帝的經典重現，對於長期關注霹靂布袋戲的臺灣觀眾留下了深刻的印象。在第一季播出之後官方注意到這部日本取向的戲，在臺灣還是受到不小的迴響，因此有意識地想鞏固臺灣的客源才有如此策略。有了電影的初步嘗試之後，在第二季才能更大膽地在核心故事中加入明星角色。《東離劍遊紀》沒有黃文擇的聲音，也沒有素還真等人氣角色，在此之上仍要顧及臺日雙方的市場的話，或許官方也判斷這部分的空白需要其他的偶像、明星來填補，才選擇了在臺日都有相當知名度的虛淵玄和西川貴教相關的角色做成戲

¹²⁹ 用復活節彩蛋的活動，比喻製作者在電影或戲劇中放入指涉創作者或其他作品、人物等的小要素讓觀眾去尋找，通常趣味性質較高而不影響電影本身劇情。

¹³⁰ Thunderbolt Fantasy Project。〈《東離劍遊紀第 2 季》映前特輯〉愛奇藝，2018 年。2020 年 4 月 1 日觀看。〈https://tw.iqiyi.com/v_19rr5o1n74.html〉

偶、營造成偶像。






▲圖 10 《生死一劍》中老王居酒屋的老闆一角，其原形是執行導演王嘉祥之臉孔為基礎。出自 PILI 霹靂布袋戲 Youtube 官方頻道《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》幕後花絮 NG 篇¹³¹。

回到第二季二名角色的討論，明星要素較為顯眼的浪巫謠，劇情中將他的聲音描述為具有讓人喪失理智的魔性，間接稱讚西川的聲音魅力，並且將角色的唱歌的橋段直接連結到主題曲或插入曲（第五集、第十三集），不過由於有大量和聲音相關的要素，因此留待下一章聲音藝術的部分討論，此處著重討論婁震戒。本文認為以婁震戒這個角色為首，作者在第二季劇本裡導入更多角色扮演小說的概念與手法，將另外一種媒材的敘事風格帶進《東離劍遊紀》中，同時作者將「自己的」角色寫入其中的手法也有特殊的意義，以下依序分析。

第一季播放時，黃亮勛將作品比喻成角色扮演遊戲（RPG），是個包含魔王、公主、寶劍的王道冒險故事，就像是一款傳統的電玩遊戲，嘗試用這種大眾可以輕鬆理解的故事架構包裝布袋戲，以利推廣至國外，在第二季中同樣有對於角色扮演遊戲的意識，卻是更為小眾的桌上型角色扮演遊戲（TRPG）形

¹³¹ PILI 霹靂布袋戲。〈《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》幕後花絮 NG 篇〉。PILI 霹靂布袋戲 Youtube 官方頻道。2017 年 12 月 22 日。2019 年 10 月 30 日觀看。
〈<https://www.youtube.com/watch?v=tLvM97cM2sg>〉



式。第二季對 TRPG 的指涉除了婁震戒和七殺天凌以外，片尾曲〈Roll the Dice〉也暗示了擲骰子這個桌上遊戲重要的元素，那麼在文本和架構上是如何和 TRPG 呼應呢？首先如本節（一）劇本分析中所言，觀看第二季有點類似觀賞棋局，透過每個角色智力武力的競爭決定結果，且影響各方勝負的要素也都明確放在檯面上，在觀看角色間彼此較勁的同時，觀眾也有足夠的素材可以一同思考和預測局面，或許也是受同樣為桌上遊戲的 TRPG 影響。TRPG 的進行基本上由玩家扮演的角色和說故事的主導者所組成，玩家之間可能是合作關係，有時也因為利益不同而互相衝突，也會有許多主導者扮演的其他角色，依照情況可能是友性、中立、敵對，多變的立場和利益衝突正如第二季中各個角色之間的互動。

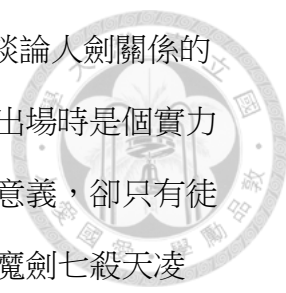
此外，作為遊戲的本質，給出的要素必須要素清楚且具有一致性，才能讓玩家判斷如何進行遊戲，以時間的概念為例，一名角色在行動的同時其他角色也可能行動，但會因為選擇的行動方式而消耗不一樣的時間，消耗的時間會被主導者換算成清楚的回合數，例如角色 A、B 的目的都是尋求同一個寶物，但二人同時受了傷，A 選擇當場自力急救，B 選擇走遠路找醫生治療，主導者此時判定給讓 A 花費一回合的時間，B 花費二回合時間；結果而言，B 的傷勢完全復原，較能全力面對接下來的旅程；A 仍然是受傷的狀態，但比 B 多了一回合的時間可以尋寶。如何在有限的資源下，透過不一樣的選擇達成目的即是這類遊戲的重點，這種較為明確的時間概念也可在第二季之中看到，例如第十一集開頭短暫登場的捲殘雲，在本季中並非主要角色，出現的目的是幫助殤保管魔劍目錄，並且明確提出自己有自信可以保住目錄七天，但是一過了七天就極可能被敵人奪走，這種用語非常接近 TRPG 中主導者向玩家提示的條件，讓玩家明確知道自己有多少回合可以使用，對觀眾來說，則釋放出「暫時有餘裕，但仍必須加緊腳步」這種程度的緊張感。第二季整體而言，明顯有同樣時間下，眾多角色各自行動的描寫，圍繞著二把魔劍，各方人物使盡手段和心機，同樣的時間角色除了正面搶奪以外，也可能會選擇拉攏其他人、交換情報、暫

時性結盟等手段取得魔劍或是敵人的資訊，選擇不同的手段也影響哪一方取得先機、掌握優勢，甚至能預測對方的行動先布好局，同樣是奪劍為主軸，比起第一季有更多視角豐富的描寫和緊張感。以劇本性質而言，該劇當然不可能會像真正的 TRPG 進行一樣，有多名玩家發揮創意和自由的不可預測性，不過在這種框架下，角色的行動有更多樣化的選擇，這些行動和選擇也將角色的個人特色更大程度地展現出來，或許正是因為虛淵在劇中加入自己本來熟悉的次文化媒材風格，才能有更顯著的成效。同時，這種多重勢力、亦敵亦友的情形正好也是霹靂所描寫的武林世界中常見的景象，只是在《東離劍遊紀》中規模較小、關係較簡單，用比較精煉的形式呈現這種風格，無論作者是否有意，第二季的敘事風格在顧及自己過往的粉絲以外，某種程度也呼應了霹靂原本的戲劇。

值得注意的是，在《赤龍戰役》中虛淵玄是透過婁震戒這個單一角色介入故事，在《東離劍遊紀第二季》裡則幾乎主導了整個文本的發展，這種定位的變化似乎也有特殊意義。TRPG 是遵循創建好的故事大綱，配合玩家的決定發展，最終會發展成如何的結果仍仰賴主導者的裁判，是一連串對話、判斷以及確定的過程，也因此讓參與者有某種身於異世界的倫理體驗。關注大眾文化的寫作者 Ben Dyer 認為，幻想世界正因為它並非真實，所以更要求某種內在一致的真實性（the inner consistency of reality）¹³²，藉此創造彷彿另外一個世界的真實感，尤其在 TRPG 這種玩家透過角色參與創作的形式中，角色在故事裡的所做的決定更有道德上的意義。從玩家製作角色的過程開始（正如虛淵製作婁這個角色），就可以從其性格、陣營、能力等一窺參與者的倫理偏好。另一方面，對於角色的行為要獎勵、懲罰，給予什麼樣的結局則是說故事的主導者所決定的，某種程度也反映了主導者的倫理選擇¹³³。回到虛淵的例子，他將自己

¹³² 該用詞借用自《魔戒》（The Lord of the Rings）作者 J. R. R. Tolkien。


¹³³ Dyer, Ben. "Dungeonmastery as Soulcraft." *Dungeons & Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks*. Ed. Christopher Robichaud. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc., 2014. 106-118.



TRPG 中著迷於魔劍魅力的角色放在第二季裡，接續了第一季談論人劍關係的主題，並且也將角色倫理議題放入其中討論。婁震戒在第三集出場時是個實力高強但找不出人生意義的僧人諦空，四處流浪詢問他人生命的意義，卻只有徒然的空虛，但是在《赤龍戰役》原作中以及第二季後期，相遇魔劍七殺天凌後，便對其抱持接近瘋狂般的執妄與熱情，二者形象非常不同。虛淵將諦空比喻成「從婁這個角色拔除七殺天凌這個要素」的結果，以充滿魅力的魔劍作為激情的象徵，這個角色的意義和傅柯（Michel Foucault）形容的瘋狂與譫妄有相似的論述，傅柯在分析古典時代的瘋狂時，發現激情是一個重要的角色，並進一步論述激情是瘋狂的一般性條件（瘋狂者必有激情，但是激情者不必然瘋狂），激情對肉體和靈魂都造成影響，將人和自己與現實隔離，變成某種外在看似不合理的運動，並發展成對非真實的尋求。這個階段下的瘋狂會找到某些主觀想像的形象（image），並將這種形象當作完全和絕對的真相，並以此為前提思考，這種譫妄卻有某種自我符合的邏輯和論述，忠於理性的論述卻暗示了理性的終極缺席¹³⁴。婁在拿到魔劍後的言行就具有這種特質，執迷於魔劍卻不是受其魔力影響，而是以自身意志判斷它是美麗的、有高於一切價值的，所以付出一切都想將之納入手中。為了魔劍吸血的特性殺人無數，因為人的生命沒有魔劍那麼高的價值，所以沒問題；為了永久佔有魔劍，不惜跳崖「殉情」，畢竟魔劍的價值甚至高於自己生命，所以很合理。這一切看似狂人的舉動卻有自明的邏輯，配合上前半段對諦空那空虛人生的描寫，更清楚可以看到這個角色偏離人世的道德觀及思維，就算行為十惡不赦，但本質上卻有難以苛責的部分，可以說虛淵透過《東離劍遊紀》這個機會將自己的角色發展到更完整的層次。

然而，這次虛淵不只是單一角色的玩家，更是主導故事和其他角色的作家，我們可以看到他將婁這個案例放到故事中，與其他角色互動，確實引起了有趣的倫理和道德的思辯。第六集中追查蠍瓔珞的殤浪二人與還是僧人的諦空

¹³⁴ Foucault, Michel。《古典時代瘋狂史》。林志明譯。臺北：時報文化，2017年。292-307頁。



相遇，諦空一如往常地詢問他們行為的意義，回答不出滿足的答案便不願告知蠍的下落，殤體諒他僧人的身分，也覺得這種找不到意義的人生很空虛，於是想放他離去，然而直覺敏銳的浪卻發現這種空虛思想的危險，倘若未來將某些邪門歪道視為人生價值，必定禍害人間，於是當場拔刀想將之斬殺，最後仍被殤不患阻止。到了第八集，手持魔劍的蠍危害無辜，和浪分頭行動的殤看到諦在替一對老夫妻收屍，見到屍體死狀正是出自魔劍刀下，於是便指責諦包庇惡人乃至傷及無辜，諦卻說其實在他幫了蠍之前，已經拯救過這對老夫妻一次（第三集），自己二次都是救人，卻使得第一次的行為變得無意義，更感到人生空虛，殤見他在人命關天的情況下還是只會想自己的行為是否有意義，也體會到這個人的危險之處，但最終仍然沒有出手，轉頭離去。最後在第十三集時，已經破戒的婁向殤提出挑戰，並且質疑他：「想跟如今的我唱反調，正代表你沒在那天、那個時候殺了我，是當時的你錯了。」殤對於自己的正義是非被挑戰，仍然堅持：「我判斷人只憑其行為，至於人命歸於何方，是看他在世間烙下什麼痕跡所決定的。」可以看見縱使是深交多年的同伴，殤不患和浪巫謠在思想方面有很大的分歧，浪是看見了這個人思想的危險，並且以天性的直覺判斷這種危險成真的可能性，為此就能毅然出刀；殤則注重人實際做的事情，沒辦法為了未來可能做但沒有做的事情奪走別人的性命，這種思想接近亞里斯多德在《詩學》討論悲劇的各個要素時所說：「事件的組合是成分中最重要，因為悲劇模仿的不是人，而是行動和生活，……人的性格決定他們的品質，但他們的幸福與否卻取決於自己的行動。」¹³⁵對亞里斯多德而言，擁有好的性格並非人的最終目的（幸福），重要的是行動，所以悲劇重點不是模仿性格，而是模仿行動，所以事件（情節）是戲劇中最重要。儘管這種將情節立於頂點，性格只是附屬的說法未必是虛淵和其他現代作家所認可的，但行動決定人的幸福的哲學思想，卻是可以參考的。第二季中用過去創造的角色——婁震戒，將這種

¹³⁵ Aristotle。《詩學》。陳中梅譯注。臺北：臺灣商務印書館，2001年。63-65頁。

議題化為值得反思的情節。用虛淵的說法，婁和諦的關係可化作簡單的算式：

「婁震戒減掉七殺天凌等於諦空」，前者是只為魔劍而生的狂人，也是《赤龍戰役》中原始的版本，但二者的基本性格都是相同的，只差在有沒有找到其激情的寄託而已，可以說婁震戒和諦空都是性格有危險瑕疵的人。而在第二季中我們首先看到的是後者，不會積極為惡或為善，但卻會出手幫助求救的人，依照情況甚至可拚上性命，在事情發生前誰也不能肯定他會得到魔劍並且危害世人，這樣具有危險的性格（品質），卻沒有真正有害行動的人，要拿他怎麼辦呢？其中的判斷正顯示了每個角色間的倫理道德，雖然一切都是操作於作者筆下、操偶師掌上的事件和行動，但確實延續了 TRPG 的特質，透過劇情的考驗，彰顯了不同的觀點與價值，承繼第一季的手法並更有深度。而這種行為展現的價值觀和風範虛淵則用「英雄主義」（heroism）的詞彙將之歸納為第二季的看點¹³⁶，這種英雄身上獨有的風範、英雄之所以為英雄的特質，若換個詞彙似乎也能說成是「俠義精神」，也是傳統武俠作品的主軸，雖然第二季新添加的要素是外國的遊戲文化，某種程度卻更能加強武俠的主題。

婁這個角色的出現在策略上是有效的，填補了偶像要素的空白、呼應過去的文本以招攬讀者，角色的意涵也符合劇本的風格與主題，但不能否認這樣的操作必定包含虛淵玄的玩心，或許就合作計畫而言確實有不謹慎之處，但若以文化交流的角度來看，本文認為仍然值得肯定。把時間拉回《東離劍遊紀》計畫開始之前，關於該計畫的契機，詳細情況是 2014 年 2 月虛淵在臺灣購買《霹靂俠影之轟動武林》的 DVD 回國觀賞後，於 3 月初在自己的 Twitter 帳號上發了一篇關於劇中角色百里冰泓死亡的推文，並且顯示相當驚訝的樣貌¹³⁷，虛淵

¹³⁶ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 01：故事篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：天刑劍》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷委製，2018 年。

¹³⁷ 該篇推文全文為附錄如下。「え」為日文狀聲用法，音近注音符號的「ㄝ」，常用於驚嘆或疑問；「ちょッ」則為「ちよっと」的短促念法，此處用法接近中文「等等」的意思，且用短促音表現其錯愕。文章下面觀眾開玩笑地回覆：「老師，我懂這種心情喔。」暗示虛淵曾在作品中讓角色毫無預兆地退場，使觀眾愕然的作風。

〈https://twitter.com/Butch_Gen/status/439864674708754432〉

以較黑暗的劇情以及讓角色措手不及退場的寫作風格聞名，這次卻是自己在驚嘆角色的退場，這件事也被身為虛淵粉絲的黃亮勛關注到，因此促成了這次合作¹³⁸，霹靂也樂於敘述這個故事，例如直到 2019 年時，《東離劍遊紀》的 Facebook 粉絲頁面都還將百里冰泓稱為東離之父¹³⁹。從這個角度來看，虛淵毫無疑問是先成為霹靂的戲迷（被劇情打動，對角色投入情感）才成為霹靂的合作作家，而黃亮勛也是先以粉絲的身分關注他，才得以注意到合作的可能性。這種「迷」的文化在大眾文化很重要，霹靂想學習的動漫文化更是如此。

¹³⁸ Janus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布袋戲〉。T 客邦。2016 年 7 月 14 日。2019 年 10 月 19 日閱讀。〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉

¹³⁹ Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀。〈11/28 感恩節 Thanksgiving〉Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Facebook 粉絲專頁。2019 年 11 月 28 日。2020 年 4 月 4 日閱讀。〈<https://www.facebook.com/ThunderboltFantasyTW/posts/2651928354922601/>〉



▲ 圖 11 虚淵玄對《霹靂俠影之轟動武林》角色百里冰泓之死的驚訝，據說就是促成這次合作的契機。

研究傳播學和大眾文化的學者 John Fiske 認為大眾文化的文本應是生產者式的 (productive)，大眾不應只是被規訓的消費者，而要能從文本中創造意義，並能擺脫控制和規訓¹⁴⁰，關注動漫文化的社會學者陳仲偉則延續 Fiske 的討論，認為動漫即是生產者式的文本，本質上雖不要求讀者創造意義，但容易理解且具有開放性，能讓不同人有不一樣的解讀空間，而動漫迷也和 Fiske 所說的主動、參與式的讀者有接近的地方。陳仲偉特別提到日本動畫的同人誌現象，同好間互相創造故事，或是對喜愛的作品解讀和重寫，呈現多樣化的可能性，並且有專門的同人誌販售場合 Comic Market，不只是純粹的愛好者，甚至專業的動漫畫家也會集成同人社群，這種生產方式也更能拉近創作者與觀賞者間的距離¹⁴¹。某種程度上，虚淵一開始在合作企劃的地位也類似同人作家，喜歡上霹靂之後，也自發性地想寫霹靂系列的衍生故事，只不過自己剛好是專業

¹⁴⁰ Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. London and NY: Routledge, 1992. 103-127.

¹⁴¹ 陳仲偉。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。臺北：唐山，正港資訊文化，2004年。92-99頁。

作家而且被官方邀請而已。

這種同人的特殊關係其實從《赤龍戰役》中部分參與者中就可找到例子。其中一名玩家奈須きのこ在 1988 年創立同人社團 TYPE-MOON，連載小說以及在同入場合販賣遊戲，長期活動受到不錯的回響，因而在 2003 年成立公司正式開始商業活動，在 2004 年推出電腦長篇文字遊戲《Fate/stay night》；2006 年則委託公司外的作家虛淵以小說形式，開始寫作該故事的前傳《Fate/Zero》¹⁴²，一開始是以 TYPE-MOON 的名義在 Comic Market 上販售，劇情上也相當程度重寫了原作的故事與設定，雖然後來仍透過出版社商業出版，但內容和行銷上頗有同人誌的風格；最後是《赤龍戰役》主導者兼筆者的作家三田誠，在 2014 年推出小說《艾梅洛閣下 II 世事件簿》，敘述《Fate/Zero》中某名角色的故事，告訴讀者他在《Fate/Zero》之後，《Fate/stay night》之前的時間發生了什麼事，同樣是先以 TYPE-MOON 名義在 Comic Market 發行，之後才透過其他出版社出版的形式，內容上可以說是原作衍生物的衍生物，看似有點荒謬的文本關係，卻能在三名不同作家的作品間找到連結，營造獨特的文本世界，雖然已是商業經營但仍然保有同人文化中重寫和解讀文本的特性。虛淵和三田是作者，同時也是前面作品的讀者、解讀者與補述者；二人不是隸屬於 TYPE-MOON 公司的作家，他們對於作品和人物的詮釋與創作卻能影響官方架設的世界觀，這二名作家之於作品，難以一筆劃分是創作者或愛好者。筆者認為，想學習日本動漫模式的霹靂，在邀請合作的第一步確實抓到了重點，挑了一名對霹靂作品喜好、且有熱情的創作者合作。而後虛淵也將自己喜好和擅長的媒材納入作品中，不論是出於作家的專業判斷或是創作者的私心，也都是延續這種以喜好為原動力的創作模式，或許這正是霹靂所想要學習的日本動漫模式的一點線索。

同時從《東離劍遊紀》第一、二季電視劇到衍伸的電影外傳或小說、漫畫

¹⁴² 虛淵玄在 2014 年來臺即是為了宣傳該作的動畫版。

等，也可看到製作方有意識地用不同媒材確立其世界觀，並使其更加完整。這種不只以單一作品的故事，更以不同作品建構出的世界觀或設定為賣點的手法，也是日本動漫常見的策略。日本的哲學和文化學者東浩紀在其研究動漫文化的專書中提及，後現代日本社會下，動漫視聽者所觀看的單一故事只是表層的存在，在故事的深層還隱藏著某種資料庫（database），也就是設定，視聽者對這種二層構造也相當敏感且有自覺，因此他們選擇是否為作品消費時，不只單獨評價故事的內容，也會考量故事深層的世界觀和設定¹⁴³。東更進一步提出這種資料庫消費行為的性質，不只存在於單一系列中，也會被其他作品和整個動漫產業影響，其中角色的魅力就是非常明顯的一塊，消費者在觀看新的作品時仍會受到既存角色的印象影響，偏好具有某些特質或屬性的角色，而這些屬性特質長久發展下來會自成一種資料庫，觀眾又會以這些資料庫為基準判斷新的角色，在這種效應下，製作方也會傾向從既有的資料庫尋找適當的元素建構角色¹⁴⁴。《東離劍遊紀》以角色描寫為重且特色鮮明的寫法或許也與此有關，而霹靂將角色的原案設計委託給日本，並用較為貼近原案的方針製作戲偶，確實也是善用日本業者的經驗和判斷，提高了被日本觀眾接受的可能性。

不過，該劇針對動漫市場的策略能有成效，不應只歸功於日本作家和設計師，也和霹靂本身有關。許多類似日本動漫模式的經營霹靂早已有實踐，例如官方推出漫畫、遊戲等周邊擴展劇集的故事¹⁴⁵，粉絲間也有同人誌、cosplay等社群，霹靂某種程度上也習慣這些操作方式，因此更能配合和理解日本方面的設計和策略。至於現在，霹靂的作品能實際讓這種動漫文化和迷文化的經營模式跨足國外，並且是動漫輸出大國的日本，《東離劍遊紀》的實踐確實有其重要

¹⁴³ 東浩紀。《動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会》東京都：2001年。47-53頁。

¹⁴⁴ 東浩紀。《動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会》東京都：2001年。71-83頁。

¹⁴⁵ 黃亮勛也表示，他認為霹靂這個品牌包含二個部分，其一是傳承下來的布袋戲形式，其二是長久以來所發展出的故事，因此在第二個部分不一定只能用布袋戲的形式去演出，而為了穩固這個文化品牌，足夠的文本是必須的，因此願意積極使用不同的媒材深化霹靂的故事，這點和日本動漫的實踐是不謀而合的。

的地位。另外，第一季目的設定上完全以國外觀眾為考量，但在受到臺灣支持者回饋之後，也明顯可看到更加顧及臺灣固有的戲迷。最後值得一提的是，在藏劍目錄中就藏著霹靂原本劇集出現的武器，例如百代昆吳和凰刀蝶殺即是出自《霹靂俠影之轟動武林》的武器¹⁴⁶，在第一季中或許只是出於趣味性質才放進去的，但在第二季中，同樣出於趣味放進目錄的七殺天凌正式登場並扮演故事的重要角色，上述武器在往後劇集出場的可能性也增加了，或許也能以此連結《東離劍遊紀》和霹靂劇集的故事。虛淵也在 2019 年底來臺的座談會中，表示雖然二者貼合有現實上的困難，但仍有考慮將二者連結的方法¹⁴⁷，若真能實現，則也能產生像同人誌一般重寫、重讀的空間，從而誕生不同以往的互動與創作模式。

¹⁴⁶ 大霹靂國際整合行銷。《霹靂風雲錄—轟動武林、轟定干戈，劇集典藏書》。臺北：青文出版社，2018 年。68-71 頁

¹⁴⁷ 李承陽。〈虛淵幻想用霹靂英雄 玩時空交錯〉。中時電子報。2019 年 11 月 10 日。2019 年 12 月 1 日閱讀。〈<https://www.chinatimes.com/newspapers/20191110000672-260102?chdtv>〉



第四章 《東離劍遊紀》的聲音藝術



第一節 口白與聲優的藝術交流

(一) 演師與聲優的現況

1. 霹靂的演師傳統與創新

布袋戲的起源繼承戲曲傳統，聲音在其中有很重要的地位。布袋戲傳至臺灣後，初期分成南管、北管、潮調布袋戲三個派系，主要是口白、唱腔或曲調的差異¹⁴⁸，可看出其對聲音要素的著重。戲偶在掌上活靈活現的表演自然是該項藝術的重點之一，但是其敘事功能極度仰賴口白，傳統上將戲偶稱作「尪仔」，手持戲偶表演則稱為「撐尪仔」，正式表演時可以讓學徒或助手幫忙撐尪仔，但口白卻一定要交由資深的師傅演繹，足以見得布袋戲口白是門高深的技藝，且在表演中占有重要的地位。早期布袋戲做為現場表演的一種，演師的知識素養和現場的口語能力也會直接影響到表演品質，例如黃海岱熟讀經書詩詞，在作品中靈活運用詩詞問答、聯對、字猜、純正福佬話說白等元素，讓他博得「虎尾好詩詞」的名聲¹⁴⁹。而在金光布袋戲流行的時代，劇團為了日益增加的演出需求，也會雇用排戲先生來幫忙編劇，例如吳天來、陳明華都是這個業界極具影響力的人物，他們將各種題材的故事改編成布袋戲，方法是口述改編的點子和說明劇情走向，但不逐字逐句寫下，而將細節交由演師判斷，雖然排戲先生們支撐起了天馬行空的金光布袋戲的情節和敘事，但這種幕表式的編劇手法，仍然須配合演師的特長和風格量身打造，現場仍高度仰賴演師的即興

¹⁴⁸ 金清海。〈台灣偶戲的過去、現況及未來展望〉。《2004 雲林國際偶戲節學術研討會論文集》。雲林：雲林縣文化局，2004年。14頁。

¹⁴⁹ 陳龍廷。《發現布袋戲：文化生態、表演文本、方法論》。高雄市：春暉出版社，2010年。55-86頁。

能力¹⁵⁰。演師是布袋戲劇團重要的生命線，學者陳龍廷更直接將布袋戲定義成臺灣重要的口頭（oral）文學，在書寫和電子文化之外保留了臺灣重要的文化資產和庶民生活經驗。¹⁵¹

承繼黃家布袋戲的霹靂也非常重視口白，就算到了電視布袋戲時代，多已不再沿用戲曲的曲調，劇本臺詞也相對固定，仍相當堅持一人口白的傳統，幾乎所有劇集的全部角色都由八音才子黃文擇擔綱演出，每集尾聲時，也總要用激昂的聲音回顧劇情的發展、人物的遭遇，然後以「請下週繼續收看黃文擇布袋戲！」收尾，電視前的觀眾彷彿又回到了定期去觀賞現場布袋戲的年代。布袋戲之前掛的名字既不是霹靂，也不是負責劇本的黃強華，而是「黃文擇布袋戲」，也表明在霹靂的認知中，這門藝術的主角仍是說戲的演師。吳明德將「一人口白、雙手撐偶、木頭雕刻」定位成臺灣布袋戲最大的表演特色，也特別強調黃文擇在口白藝術中的造詣，在電視劇的拍攝模式下，黃文擇必須在沒有偶的錄音室預錄口白，之後將錄音送至攝影棚播放，操偶師再配合口白撐偶，相較於野台戲，動作和口白直接的連結，這種拍攝模式看似有些分裂，卻是從黃俊雄時代起，在多次實驗中最成功的製作方式。從小和父親一起做戲的黃文擇，也曾一起參與電視布袋戲的製作，他表示原本電視多採用先錄影再配音的方式，往往造成口白需要遷就畫面，很難充分配合，於是在 1983 年於台視製播的國語布袋戲《齊天大聖孫悟空》便採取了先錄音再拍攝的製作模式，在這些嘗試和實踐之下，後來自立門戶的霹靂也選擇了這種模式做為長期的製作方法。這種方法對黃文擇之所以可能，建立在他長期投入布袋戲事業的家庭背景，要在沒有偶的情況下變換各種角色的聲音與情緒，除了仰賴對這門藝術的感受性之外，更要全方面理解拍攝過程，才能配合各階段的需求展現適當的表演¹⁵²。

¹⁵⁰ 林鶴宜。《臺灣戲劇史：增修版》。臺北：臺灣大學出版社，2015 年。235-240 頁。

¹⁵¹ 陳龍廷。《聽布袋戲：一個臺灣口頭文學研究》。高雄市：春暉出版社，2008 年。1-44 頁。

¹⁵² 吳明德。〈霹靂布袋戲黃文擇的口白藝術〉。《2004 雲林國際偶戲節學術研討會論文集》。雲林：雲林縣文化局，2004 年。147 頁。

黃文擇在霹靂的實踐，不只體現了口白具有優先於其他元素的重要性，也顯示了電視布袋戲對一人口白的技藝和知識要求，和現場布袋戲相比有過之而無不及，培養後進者的難度也非常高，因此多年來由他獨挑霹靂的大樑。然而，再怎麼高超的藝師也需面對退休的問題，而《東離劍遊紀》這個創新企劃，剛好提供了一個轉機，不只因為該劇沒有原系列的包袱，所以可以多人配音，也讓黃文擇之子黃匯峰有實際演出的機會，黃文擇在專訪中也期許兒子將一人口白的傳統傳承下去¹⁵³，在與該劇聲優見面的活動中，也特別提到口白傳統和日本配音文化不一樣的地方¹⁵⁴，可見他對於這門技藝的自我認同，以及想要傳承的心情。在第一季的臺語版中，除了三名女性角色（丹翡、刑亥、獵魅）以外，其他角色都由黃匯峰配音，臺語版不只於語言上，播放與銷售管道也和日文版不同，以每週販賣 DVD 的形式為主，貼合老觀眾的視聽習慣，鎖定的客群明顯是霹靂長期的支持者和臺語用戶，卻讓首次正式表演口白的黃匯峰負責大部分角色，是十分大膽的嘗試。不過這種嘗試也僅限於第一季，電影《生死一劍》之後的作品便不再發行臺語版，整個系列的臺語部分僅剩詩號以及棄天帝的客串演出，片場操偶時所依據的語音，也是以臺灣配音員錄製的參考聲音為準，而非布袋戲演師的臺語錄音，第二季的電視劇還推出了以中國配音員為主的中文版，該版本中連詩號都改由中文念出。霹靂劇集的中文配音是多年的市場實踐，第二季推出中文版理當也是判斷有利可圖。如第三章第一節之（二）中黃亮勛表示，經歷過第一季後發現該劇臺語版客群較少因此在之後的作品不繼續推出，顯示第一季臺語版所收穫的利益和反饋，製作一個新版本需要花費的勞力時間費用似乎不成比例。原因無論老粉絲對動畫文本風格的不熟悉，抑或是認為黃匯峰的功力不如其父純熟，就結果而言，都無法吸引到足夠的臺語觀眾購買和觀賞。

¹⁵³ PILI 霹靂布袋戲。〈《東離劍遊紀》父子推薦篇〉。PILI 霹靂布袋戲 Youtube 官方頻道。2016 年 2 月 26 日。2020 年 5 月 10 日觀看。〈<https://www.youtube.com/watch?v=otUy5Asv71c>〉

¹⁵⁴ Thunderbolt Fantasy Project。〈《東離劍遊紀第 2 季》映前特輯〉愛奇藝。2018 年。2020 年 4 月 1 日觀看。〈https://tw.iqiyi.com/v_19rr5o1n74.html〉

《東離劍遊紀》這種不同於霹靂正劇的世界，確實給了霹靂培育年輕口白人才的機會，但現實條件而言，該劇並不適合做為訓練新人的平台，《東離劍遊紀》似乎無法發揮黃文擇在第一季中期許的傳承效果。不過在其他的企劃中還是看得到霹靂想要培育後繼者的意圖，2019年推出的新劇集《霹靂英雄戰紀之刀說異數》，雖然臺語版也是用參考語音拍攝好影像後，才交給臺灣配音員多人配音，但是旁白仍交由黃匯峰，儘管和《東離劍遊紀第一季》幾乎肩負整齣戲的情況相當不同，但旁白也是霹靂布袋戲重要的要素，比起《東離劍遊紀》之後的作品，只負責詩號的部分，確實有更多訓練的空間。且《刀說異數》本身的定位是1990年《霹靂異數》的重啟之作，並有創造獨立的《霹靂英雄戰紀》系列的意圖，近三十年前由父親念的旁白，在重啟作品則交給兒子負責，全新的企劃中反而更展現了黃家布袋戲傳承口白的意念。不過《刀說異數》請配音員多人配音的方式，其成品也受到不少批評，究其原因，可能在於找來的專業配音員多以中文配音為主業，並不習慣臺語的配音，更和觀眾認知的布袋戲韻味、氣口等固有特色有所差距，霹靂也吸收這些意見，在2020年5月開始以每週二集的方式推出「新聲版」的《刀說異數》，找的不是專業的臺灣配音員，而是喜愛霹靂布袋戲的業餘人士，並表示培育這些「本土化臺語聲優」的決心¹⁵⁵。這顯示了霹靂比起專業的配音技巧，更著重在保留臺語特有的味道以及布袋戲氣口，因此從熟知霹靂布袋戲的愛好者中篩選，某種程度也和吳明德在《東離劍遊紀》相關論文，提出的建議有異曲同工之妙，他認為：「(《刀說異數》的) 臺語配音……含黃匯峰的旁白至少有11人參與配口白，但在臺語的文言咬字發音和角色「氣口」的掌握上，仍欠缺火候。看來霹靂應從大學布袋戲社團尋覓口白人才加以自行培訓，方能掌握霹靂人物的「言語」特色。」¹⁵⁶例

¹⁵⁵ 霹靂國際多媒體。〈《霹靂英雄戰紀之刀說異數》【新聲版】 5月6日隆重登場〉霹靂國際多媒體。2020年5月5日。2020年5月13日閱讀。〈<https://beta.pili.com.tw/news-view.php?id=202005051130248684>〉

¹⁵⁶ 吳明德。〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉。《民俗曲藝》205期（2019年）。302頁。

如這次「新聲版」中負責一頁書、葉小釵等經典角色的蔡易軒，在業餘時便擔任布袋戲學生社團的指導老師，自己鑽研布袋戲配音 30 年。現況下可以看到，霹靂確實有意識地面對黃文擇退休後會遭遇到的危機，因此積極培養後進，並嘗試找出口白配音的全新可能性，同時保留自身固有的特色。

而在 2020 年底，霹靂最終仍在自己的網路平台推出了《東離劍遊紀第二季》的臺語版，但不是用黃匯峰或是在《霹靂英雄戰紀之刀說異數》的新聲版和《霹靂英雄戰紀之蝶龍之亂》中，由霹靂自己挖腳培訓的新人配音員，而是以最初《霹靂英雄戰紀之刀說異數》的配音人員（如飾演素還真的王希華）為主進行臺語配音，看來霹靂雖在後來的《英雄戰紀》系列換成自家培訓的演員，但仍嘗試和不同的臺語專業人員合作，這種多方進行和實驗的成果是否能拓展霹靂的生命力，仍需觀察更多的計畫進行才能驗證。

2. 聲優的發展與能力

對比臺灣的演師，日本方面則以聲優參與《東離劍遊紀》的演出。聲優本質上就是配音員，並非日本獨有的職業，但日本的聲優文化有其特殊性。首先從歷史的脈絡切入，日本歷史學者佐藤桂一認為日本聲優文化的起源和「辯士」文化有關，辯士原文為「活動（写真）弁士」，是指 1896 年左右日本剛引進無聲電影時，負責替電影解說的聲音演出者，在日治時期也傳來臺灣¹⁵⁷。這種職業只在西方出現過一陣子，為什麼能在日本發展？應該和日本演劇的習慣有關，在許多日本的戲劇類型中，構成登場人物的聲音和身體，不必然是同一個主體，例如能樂的地謠，是種在主角配角之外所編成，基本八人的演唱者，雖然主要用於來描寫場面，但有時也會替場上角色代言¹⁵⁸；更明顯的例子是人

¹⁵⁷ 邱坤良。《漂浪舞台：台灣大眾劇場年代》。台北市：遠流出版，2008 年。290 頁。新劇時期知名演員靜江月就曾兼任過電影院的辯士工作。

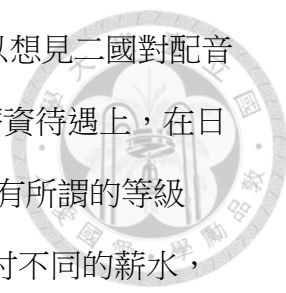
¹⁵⁸ 日本芸術文化振興会。〈能の構造，演技と音楽：地謠〉。文化デジタルライブラリー。
〈<https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/musical/utai02.html>〉

形淨琉璃，和布袋戲同樣為偶劇，但觀眾卻可以直接看到操偶者和吟唱台詞者，身體和聲音不同一的意象更強¹⁵⁹。或許也因為這種文化，日本觀眾較能接受布袋戲。回到聲優的歷史發展，早期聲優的工作多由舞台劇團演員或是電視藝人兼任，而非單獨的專業，時至今日也多有從其他類型的演員轉職成專業聲優者，例如替第二季七殺天凌配音的悠木碧，即是以兒童演員身分出道後才轉為聲優。而後 1950 年代日本引進電視後，替西洋電影或其他節目配音的需求漸漸增加，聲優作為一個職業的地位也開始受到大眾重視¹⁶⁰。這樣的發展承繼至今，現代的專業聲優不只替動畫、遊戲等二次元媒材配音，也多會繼續替外國的電影和戲劇獻聲，如此實踐似乎說明了聲優為何有能力處理《東離劍遊紀》這種高難度的作品。該劇對配音員的困難之處，在於所錄製出來的操偶影像乃是配合臺語（或中文）劇本的動作，且有布袋戲獨特的氣口，就算布袋戲偶沒有口型問題，戲偶的動作和節奏也是配合原來語言，必定和日語的語言邏輯跟換氣方法不同，要如何自然地配合戲偶動作，又完整演繹日文劇本的台詞，著實不易，但該劇聲優幾乎都有配過外文電影的經驗，對於調和不同語言的技巧理當較有心得，雖然偶戲尚有許多不同於人戲的特色和困難點，至少配音員們不是毫無經驗地面對這項難題。

日本的配音產業經歷過長年的嘗試與演變，發展出不同於他國的文化與專業體制，例如有較完整的聲優培訓學校和事務所等，從而組成較成熟的產業鏈。在影視業發達的現在，臺灣也有專業配音員的需求以及人才，如本章開頭所述，霹靂推出劇集、電影的多人配音版時也會和臺灣的配音員合作，視情況也會請配音員錄製拍攝現場的參考語音，但臺日的配音產業仍有很大的不同。首先最顯著的差異即是相關工作的產值，比較 2013 年雙方的情況，在日本，和配音較直接相關的影視、遊戲等產業創造了大約 1.5 兆新台幣的產值，臺灣當

¹⁵⁹ Silvio, Teri. "Informationalized Affect: The Body in Taiwanese Digital Video Puppetry and COSplay." *Embodied Modernities: Corporeality, Representation, and Chinese Culture*. Ed. Fran Martin and Larissa Heinrich. Honolulu: U of Hawai'i Press. 2006. 204-205.

¹⁶⁰ 佐藤桂一。〈現代日本における声優の歴史：声優の誕生と黎明期〉。《文学研究論集》第 49 号（2018）：87-90 頁。



年相關展業的產值則是 1680 億新台幣，從懸殊的數字差距可以想見二國對配音員的需求有很大的落差¹⁶¹。產值也一定程度反映到配音員的薪資待遇上，在日本方面，日本聲優業界在《日本俳優連合》等組織的規定下，有所謂的等級（rank）制，依照聲優的能力和年資分成不同的階級，依此給付不同的薪水，根據資深聲優大塚明夫（約 1988 年開始聲優活動）的透漏，新人聲優一集動畫酬勞固定為 15000 日圓（約 4000 元新台幣）¹⁶²，不是豐厚的酬勞也未必公平（台詞多少都領相同價錢），但畢竟是給新人的最低保障。相比之下臺灣的情況則更加嚴峻，在蔡耕碩的碩士論文中，為探討臺灣配音產業的情境，匿名採訪了許多資深的業界人士，其中一名受訪者表示：薪水沒有像日本那樣的明確規範，只有一個大概的範圍，配一集卡通動畫大致上 600 到 1000 元新台幣，新人甚至可能更低，該受訪者還特別表示，從未聽過 1000 元以上的價錢。這種低薪幾乎沒有再抽取傭金的空間，所以臺灣也難以形成日本那樣完整的事務所制度，導致臺灣的配音業者經常必須自己尋求工作機會、和業者磋商並處理報稅等瑣碎問題，而且臺灣整體環境不尊重配音專業，也常遇到許多看不見的剝削，往往需要耗費心力在表演以外的事務¹⁶³。儘管臺灣仍有優秀的配音員，但在規模以及配套系統的完整性上，仍和日本有一段差距。

臺灣日本的另外一個明顯差別是工作類型的區分，同樣出自蔡耕碩論文中的訪談，臺灣的配音員主要分成二個團體，其一是為戲劇類（也包含動畫、電影等）配音者，其二則為專門為廣告配音者，原本都是由同一群配音員負責，但自從廣告業漸漸發達而多元後，廣告商發現他們需求的並非受過訓練的聲音，而是更貼近庶民者，也因此原本的廣告配音市場被新人大量取代，新舊人員之間工作領域本來就分歧，再加上這些利益糾葛，二個圈子後來就極少交

¹⁶¹ 蔡耕碩。〈臺灣影視配音產業的困境與突破：以日本聲優產業為鏡〉。碩士論文。臺灣大學社科院新聞研究所，2015 年。94 頁。

¹⁶² 大塚明夫。《聲優魂》。東京：新海社。2015 年。29-30 頁。

¹⁶³ 蔡耕碩。〈臺灣影視配音產業的困境與突破：以日本聲優產業為鏡〉。碩士論文。臺灣大學社科院新聞研究所，2015 年。59-100 頁。

集，戲劇和廣告所需求的表現特質與風格也不一樣，例如戲劇通常要求較自然的演技，但是廣告需要在最短時間內吸引觀眾則更要求精確，同時跨足二個領域的表演者就更少了。也有配音員認為戲劇配音或動畫配音等，對著既存的東西去配，比較接近所謂「配音」，至於廣告配音則更像用聲音演戲，需要在沒有可參考的前後文以及角色嘴型的情況下，有效傳達訊息，因此比較接近「聲音演員」或是「聲優」¹⁶⁴。不過這種分界線在日本似乎沒那麼明顯，就算是主力在動畫、電影的聲優，也會接到如廣告、司儀、廣播等聲音工作，例如上述演出七殺天凌的悠木碧也會在廣告中負責純旁白的演出¹⁶⁵，也有將扮演角色和傳遞訊息結合的情況，例如演出蔑天骸的關智一，在 2015 年時曾為日本德島縣觀光景點的眉山纜車配音導覽¹⁶⁶，但並非像傳統導覽尊重而有禮的聲音，而是扮演遊戲改編動畫《Fate/stay night》系列角色，傲慢的烏魯克王吉爾伽美什

（Gilgamesh）¹⁶⁷，雖然用高姿態的語氣說話甚至稱呼乘客為「雜種」，卻在僅約三分鐘內的時間扼要地介紹當地的地理人文、觀光產物和安全注意事項，在沒有角色畫面可參考的情況下，兼顧了角色演出以及傳遞訊息的目的，顯示了日本聲優對於不同性質工作的彈性。這種彈性正好說明了，為何對臺灣布袋戲較陌生的日本聲優們，有能力在極少口型變化的布袋戲中精彩地演繹角色，早在 2001 年就演繹過日文版《聖石傳說》的關智一就是最好的例證。


當然，日本的聲優產業也有自己的困境。起初聲優也被視為戲劇演員空窗期的打工甚至劣等品，隨著市場規模的發展以及演員們的抗爭運動，各種作品

¹⁶⁴ 蔡耕碩。〈臺灣影視配音產業的困境與突破：以日本聲優產業為鏡〉。碩士論文。臺灣大學社科院新聞研究所，2015 年。68-72 頁。

¹⁶⁵ MAiDiGiTV。〈驚嘆！声優・悠木碧が早口すぎる！CM ナレーションに挑戦「ダッシュエックス文庫」CM メーキング映像〉MAiDiGiTV。2015 年 7 月 6 日。2020 年 5 月 13 日觀看。〈<https://www.youtube.com/watch?v=NiljxoHd60k>〉

¹⁶⁶ gigazine。〈マチ★アソビ vol.14 「Fate/stay night[UBW]」 ギルガメッシュの眉山ロープウェイ往路アナウンス〉。gigazine。2015 年 5 月 2 日。2019 年 5 月 10 日觀看。〈<https://www.youtube.com/watch?v=c9wIdIs9sIM>〉

¹⁶⁷ 《東離劍遊紀》作者虛淵玄和該系列的關係詳見本文第三章最後的部分。而關智一也為虛淵原作《Fate/Zero》的同個角色配音，可以說二人在《東離劍遊紀》之前就有相當程度的合作經驗。



對聲音演員的需求也增加，才漸漸發展出完整的產業結構，並作為一項專業受到社會重視與大眾喜愛，但也因此讓希望成為聲優的人大量增加，結果供給遠超過需求，例如聲優大塚明夫用搶椅子遊戲來比喻業界現況，如果說 1960 年代的聲優工作是 50 張椅子還坐不滿人的話，那麼現在（2000 年代）就是隨時有 10000 人以上互相爭奪著 300 張椅子。就算確保了一二次工作，也無法保證能長久有穩定收入，以致金融機構都不太願意為聲優辦理貸款，可說是種高風險低回報的職業¹⁶⁸。反過來說，《東離劍遊紀》中的眾多資深聲優，正是從這種激烈競爭下脫穎而出的佼佼者，這樣的精銳和臺灣電視布袋戲代表性的霹靂，二者之間的交流會產生怎麼樣的火花，在同一個作品中又能調和出如何的特殊性，將於以下小節討論。

（二）戲偶之聲：聲優參與布袋戲的意義與層次

演師是布袋戲的核心角色，儘管在霹靂的電視布袋戲中，演師不會直接介入劇本、操偶等層次，但霹靂本身就是個緊密的合作體系，長年擔任口白的黃文擇也是因為熟知布袋戲各個階段的製作實務，才能有適當的聲音演出。而後的操偶、錄製過程也以錄下的口白為準，霹靂的表演可以說是從口白為出發點，再由整個團體共同完成的作品，長年的發展也形成霹靂獨特的風格，自成一種完整的體系。在這種體系中加入聲優這種異質要素，的確會造成不小的衝擊，不過正因為雙方工作性質的差異，使得這種合作成為可能。聲優是一種無法只靠無法自己完成作品的職業，聲音是自己賴以為生的技藝，但大部分的情況下，純粹的聲音只是「素材」，而非完整的「作品」，必須建立在他人的創作物上，聲優的職責則是為創作者建構出來的世界，點綴上「肉聲」這項最後的素材。另一方面，聲優也較少直接去爭取某個作品的某個角色，通常是處於等待工作的被動狀態，但也因此必須時常鍛鍊自己的表演技巧和幅度，以因應隨

¹⁶⁸ 大塚明夫。《声優魂》。東京：新海社，2015 年。27-36 頁。

時而來的工作需求¹⁶⁹。所以聲優不同於黃文擇、黃匯峰等演師，不一定要清楚作品的每個製作環節，只要有最後的影像就能配合演出，且必須具備能應對各種情況的彈性，也因此能勝任布袋戲配音的工作。口白和聲優都需要用聲音演繹故事和角色，卻有截然不同的性質，在布袋戲的表演層次中，則分別在最前和最後的位置為作品注入靈魂。聲優這個原不屬於布袋戲文化的元素加入，在最後為整部戲揮下畫龍點睛的一筆，本文認為這種參與相當有意義，不但為布袋戲藝術提供新的刺激，也提示了異文化交流的可能性。

1. 聲音演員的共通特質

聲優和演師都是以聲音為工具，展現演技並詮釋角色者，儘管二者在表演上的定位不同，工作進行上也應有某些相通之處。在互相比較之前，必須談到霹靂的角色營造方式。霹靂布袋戲繼承戲曲傳統，在創造角色時會有生旦淨丑等行當意識，再加上其複雜的劇情，角色會有更多樣化的屬性，這些屬性讓角色之間有明確的區別，例如：男或女、正或邪、人或非人、儒、道或佛。而在霹靂整個團隊的營造下，觀眾可以透過角色的外部符碼，例如外表、服裝、音樂、語氣等，連結到角色的內在訊息，例如性格，立場等，一個角色也比較容易被清楚地形容，例如：溫和的、急躁的、忠誠的，這種梗概式（*résumé*）的寫法，正是霹靂在戲曲傳統和科技時代的調和下選擇的文本方針¹⁷⁰。

其中，口白的表現正是一個重要的外部符碼，這個重責大任落在八音才子黃文擇身上，他在單一集數中常須一人扮演數十名角色，不但要用聲音演繹出角色間的區別，還要應對霹靂多樣化的角色類型，並從中展現特色。黃文擇曾說，有些較難在現實社會了解的角色類型，例如一個痞子的角色，只能先以自

¹⁶⁹ 大塚明夫。《声優魂》。東京：新海社，2015年。20-26頁。

¹⁷⁰ Silvio, Teri. "Informationalized Affect: The Body in Taiwanese Digital Video Puppetry and COSplay." *Embodied Modernities: Corporeality, Representation, and Chinese Culture*. Ed. Fran Martin and Larissa Heinrich. Honolulu: U of Hawai'i Press. 2006. 201-204.


己知道的痞子「型態」為出發點開始創造，就算不一定符合事實，但只要能創造出那種「味道」，讓觀眾感覺得出來他是痞子，就算是成功。這種從類型出發創造角色的能力，必須深刻知道觀眾所認知的「味道」是什麼，能有這種能力除了天分之外，也應歸功於黃文擇長年的野台戲和電視劇經驗，得以直接、間接接觸了解臺灣觀眾的需求。而學者李昌敏認為偶戲的語言要演得好，首先在於深入生活並觀察人群，才能更精準地以語言體現人物的性格。或許正因如此，喜好和人敘談交流、分享生活經驗的黃文擇才能在許多共同類型的角色中創造出區別，例如亂世狂刀、劍君十二恨、竹魂、龍末九等經典角色都可以歸為俠客類，但各有截然不同的演出和詮釋¹⁷¹，可以看出演師在工作過程中有許多主動創造和演繹的空間。

至於在聲優這方面，他們也非單純配合畫面與腳本被動的演出即可，仍需要熟讀劇本並仔細揣摩角色，而且大部分情況下一名聲優專配一名重要角色的，比起一人飾演多角的演師，有更多空間可以深掘、演繹角色，日文中將這種揣摩的過程稱為「創造角色」（役作り），聲優在這個階段也能將自己對角色和劇情主動性的解釋加入作品中。大塚明夫在這種創造過程中，有和上段「深入生活才能演好布袋戲」類似的體悟，他認為好的聲優不只需要技巧，更應該拓展自身經驗以累積自身感情的「儲藏」（stock），即使是痛苦、悔恨的經歷，也能讓自己表演者的能力更進一步。就算是演出動畫，所依靠的也不該是「動畫這邊應該會怎樣表現」的認知，而應以自己實際的情感經驗為基礎展現演技¹⁷²，可以看出二個不同業界在演藝本質上相通的地方。

在《東離劍遊紀》中，演出凜雪鴉的烏海浩輔曾在自己拍攝的影片中為觀眾解釋自己創造角色的思維，其中一個例子便是臺灣偶戲中看起來很聰明、叼著煙斗、白色長髮的角色，雖因為版權的考量未明說是哪個角色，但明顯是在

¹⁷¹ 吳明德。〈霹靂布袋戲黃文擇的口白藝術〉。《2004 雲林國際偶戲節學術研討會論文集》。雲林：雲林縣文化局，2004年。140-150頁。

¹⁷² 大塚明夫。《声優魂》。東京：新海社，2015年。119-112頁。



談論凜雪鴉。鳥海認為所有角色的言語和感情都是以自己（聲優）為原點出發的，然後詮釋角色時，首先會列出角色相關的特徵，例如頭腦聰明、三寸不爛之舌、無法掌握真實身分，並且也透過台詞和劇情內容掌握其性質，例如他發現劇本中，凜一開口便多是長台詞，並且對敵人同伴都會花言巧語，綜合上述資訊判斷這個演出角色最重要的部分是「不知道他說的話是真還是假」，這便是聲優需要重點演繹的部分。鳥海為達成這個目標選擇的演技方法是，不論角色內心是說實話還是在說謊，台詞一律用認真的語氣演出，不在言語中表現出凜內心的盤算，例如用毫無破綻的真誠語氣對他人說「我會幫助你的」，反而能凸顯角色最重要的「可疑」特質。另外，鳥海一般認為角色需要有人情味的演出才容易展現魅力，但在凜的情況卻反其道而行，刻意不給他過多有人情味的演出，讓他的台詞僅僅是語言的羅列，使得觀眾和角色都不知道是否該信任他，至此才算完成這個角色的創造¹⁷³。聲優創造出來的這種「可疑」對應了第一季前半的懸疑鋪陳，也和另一名主角殤不患形成強烈的對比，從結果來看，的確為該劇增色不少。

綜上所述，雖然聲優和演師在是不同文化背景下各自發展出來的技藝，在詮釋角色上仍有共通的演藝本質，例如從類型化和梗概式的敘事為起點營造角色，但正式演出時仍仰賴的演員的情緒經驗以及對人性的理解，才能讓角色豐滿，或許也因這些共通點，才能在《東離劍遊紀》中順利合作，並交出令雙方滿意的成品。此外，我們可以看到鳥海揣摩凜雪鴉時對角色的特點以及劇中的定位有完整的理論架構，成品也展現他實踐理論的實力，以此製造出和文本相互呼應的演出深度。這種為單一角色付出極大心力的演出方式，對於要一人配數十名角色的演師而言難度相當高，就算有極高的能力，也難以為所有角色賦予這樣的深度。因此《東離劍遊紀》口白和聲優之間看似分裂的合作模式，或許是一種不錯的分工方法：演師首先用操偶師熟悉的語言為戲偶注入靈魂，使

¹⁷³ 鳥海浩輔。〈算数「鳥海浩輔によるミステリアスな大物キャラの方程式」〉。鳥さん学級。2020年4月28日。2020年5月15日觀看。〈<https://youtu.be/xw4EL6LROyw>〉

它們有明確區分的類型化框架和鮮明的性格，之後才由多名聲優細心雕琢，尋找角色更進一步的文本定位且深入營造性格，雖然還是要面對氣口、語頓不同等語言障礙，但是以聲優的工作資歷（例如替外國電影配日文）和第一季的成果來看，仍應能找到解決之道。儘管第二季之後就不再使用布袋戲的臺語口白，但至少第一季的實踐證明了二種文化是可能調和的，如果霹靂往後還打算製作針對日本或其他國家的精緻戲劇，筆者認為繼續沿用配合臺語口白拍攝，最後再讓聲優多人配音的方法是可行的。

2.誰在戲偶中：聲優的「中之人」論

聲優常被稱為動畫角色的「中之人」(中の人)，彷彿在角色這個「外觀」下存在著真正的本質，而代表這個本質的不是腳本家、設計師或導演，而是聲優。在人戲的情況下，從演員身體性的觀點能輕易理解將演員及角色同一視的想法，不過對聲音演員抱持同樣的想法，也並非那麼奇妙，畢竟在動畫創造出的虛擬世界中，聲優的肉聲是少數讓觀眾直接感受到真人存在的要素。《東離劍遊紀》之中聲音演員的情況本就比較複雜，再加下聲優本身特殊的定位，對這個作品和合作企劃會帶來什麼刺激，又有什麼意義，以下進行分析討論。

要理解聲優這門職業的定位，仍然需要回顧其發展的歷史。同樣沿用佐藤桂一的歷史論述，聲優在日本社會中引起三次不同的風潮（boom），其中第一次和第二次風潮和本文討論主題較相關。第一次風潮約發生在 1960 年代，當時大量引進外國影視作品，為它們配音的聲優也因此增加了大眾的能見度，不過當時的聲優是較純粹的幕後工作，不像現今那麼輕易在觀眾前露臉，因此當時的聲優粉絲是單純喜歡他們「聲音」和「聲音演技」的支持者。後來由於在影視方面的成功，聲優也開始擴展其工作領域，不只有動畫等幕後配音工作，也接受廣播電台等工作，以自己的名義展現在世人眼前，視聽者也因此有更多機會理解演員自身的人格與親和性，聲優展現的魅力不再侷限在聲音和角色背

後。第二次的風潮則和 1977 年的動畫電影《宇宙戰艦大和》有關，該電影是 1974 年同名電視動畫改編的作品，當時就以其深度的寓意和堅實的科幻要素讓社會大眾體會到，動畫並非是只針對小孩子的產品，而使動畫這門娛樂的受眾年齡層增廣不少。奠基於此，1977 年的電影版吸引了徹夜排隊的人龍，被大眾媒體作為一種社會現象所報導，促成一股強烈的動畫風潮，為這些作品獻聲的聲優也以此為契機，搭上第二次聲優風潮。聲優本人的人氣增大的同時，也漸漸形成偶像化、品牌化的潮流，正式的聲優養成學校和事務所也從這年開始增加，立志成為聲優的年輕族群也增加。此後聲優增加了許多在音樂活動、雜誌直接露臉的機會，從而改變了聲優的職業定位。¹⁷⁴

第一次和第二次的風潮承繼至今，聲優出席公開場合、展現個人人格的機會增加許多，不再是純粹的聲音提供者，聲優事務所也有更多偶像化的營運方式，創造出如明星演員一般的形象，知名聲優在臺灣也形成獨特的風潮。而如前文所述，《東離劍遊紀》缺少了原本劇集固有的明星偶像要素，具有偶像性質的聲優剛好就填補了這個空缺，對臺灣的觀眾如此，對日本的觀眾更起到吸引關注的效果，例如在林宜樺的碩士論文中訪問了數名觀賞過該劇的日本觀眾，基本上都認為該劇選用的明星聲優陣容為作品在日本的推廣提供不少助力，受訪者和許多網路評論也認為聲優琢磨角色的功力，替沒有表情的布袋戲偶帶出了情緒¹⁷⁵，可見聲優獨特的工作定位和技能讓該劇被更多人廣泛認知。

此外，在偶像的層次上，聲優和演師也有很不同的地方，黃文擇為霹靂獻聲數十年，以其富有特色的口白替成千上百的角色賦予特色，在極大的工作量之外還需要為這些角色作出演技上的區別，其高超的技巧和堅持傳統的精神為霹靂創造了大批的粉絲和社群，不過也因此，當霹靂近期推出《東離劍遊紀》

¹⁷⁴ 佐藤桂一。「第一次・第二次声優ブーム」(1960年代・1970~1980年代)を通して見る声優業の進化と分化：現代日本における声優の歴史(2)。《文学研究論集》第 51 号 (2019)：101-108 頁。

¹⁷⁵ 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〉。碩士論文，國立政治大學傳播英語學位學程，2018 年。68-71 頁。

和《刀說異數》的臺語配音時，觀眾難免將臺語配音員的表現和黃文擇的角色詮釋作比較，尤其是《刀說異數》中有許多霹靂劇集的經典角色，這種狀況則更加嚴重，可以說黃文擇成為部分觀眾眼中對於霹靂的期待和典範，觀眾對於霹靂角色的形象，某種程度也定著在黃文擇的詮釋上，也因此成為霹靂想做新嘗試時，無法忽視的一座高牆。

因此，起用日文聲優雖然可能受到部分布袋戲迷反彈，但也因其語言、形式不同，觀眾較不會和他與黃文擇過度比較，某種程度可能有更多自由詮釋的空間。另一方面，聲優原則上是一人配一角，這也較容易吸引觀眾為了特定聲優而看新的節目，這種偶像效應在電影的日文配音中更為明顯，早期外文電影中若出現同一名演員的角色，常會將該角色交給同一名聲優負責，稱為「持ち役」制度，例如法國演員亞蘭德倫（Alain Delon）常由聲優野沢那智所配音，這種制度也為聲優在日本社會的能見度提供不少助力¹⁷⁶。雖然並非硬性規定，但時至今日仍可見這種現象，例如 2001 年後美國演員湯姆克魯斯（Thomas Cruise）出演的角色目前多由聲優森川智之所配音¹⁷⁷，不但保障了聲優固定的工作機會，觀看日語版的觀眾對明星演員的印象，也必然和該名聲優的詮釋有關，就像香港演員周星馳在電影中出演的角色，在臺灣幾乎都由配音員石班瑜獻聲，因此臺灣觀眾對周星馳的印象，很大程度和石班瑜的演技詮釋有所連結。在這種角度下，聲優提供的肉聲似乎也成為明星光輝中的一環。

因此，聲優較可能連結起觀眾對「同個演員飾演的不同角色」之間的喜愛，例如在《東離劍遊紀第一季》播出時，曾在臺灣的舉辦名為「粉絲感謝祭」的現場活動中，邀請了作品中的數名日本聲優演出，實際參加該活動的楊雅婷就發現，活動中有複數參與者在自己的隨身物品上裝飾了許多角色的相關商品，這些角色並不以《東離劍遊紀》、霹靂布袋戲、或是虛淵玄作品為主題，

¹⁷⁶ 佐藤桂一。〈現代日本における声優の歴史：声優の誕生と黎明期〉。《文学研究論集》第 49 号（2018）：94-95 頁

¹⁷⁷ 森川智之。〈自分あまり出てはいけない〉。《プロフェッショナル 13 人が語る：わたしの声優道》。藤津亮太採訪。東京：河出書房新社。2019 年。173-176 頁。

而是以鳥海浩輔在不同作品中演出的角色為主題蒐集的¹⁷⁸，可見對觀眾對聲音演員的喜愛能夠跨越不同作品，連結截然不同的角色。這樣的情感效應較不容易在霹靂布袋戲中呈現，畢竟當所有的角色都是由黃文擇所配時，很難產生「因為喜歡黃文擇詮釋的素還真，所以愛屋及烏也喜歡他配的一頁書」這樣的心情。在這點上，《東離劍遊紀》雖然角色數目較少，但也能配合聲優的知名度，有效吸引從不曾接觸過此類作品的觀眾。

聲優的粉絲效應也被製作方積極的利用，例如上述以「服務粉絲」為宗旨所舉辦的現場活動，或是為了拍攝特別節目而特地邀請聲優前來霹靂片場參訪¹⁷⁹，其中最顯著的是 2017 和 2018 年愚人節企劃，那二年推出了只能在 4 月 1 日當天收看，《東離劍遊紀》和 Nitro Plus 開發的網路遊戲《刀劍亂舞》合作的預告影片（只是愚人節的玩笑）。《刀劍亂舞》出現的角色多為將日本名刀名劍擬人化後的男性，刀劍的主題正好是二部作品契合的地方。影片的篇幅僅約數分鐘，分別描述凜雪鴉和殤不患相遇了《刀劍亂舞》中和自己同樣配音的角色——三日月宗近和千子村正，雙方因為微小的摩擦大打出手，以武相會後，又英雄惜英雄地和對方告別，沒有太複雜的故事情節。但是霹靂卻為了這個篇幅短小且只開放一天觀看的影片，特地為風格與自家角色大不相同的二名日系遊戲角色製作專用的戲偶和武器，設計並拍攝武打場面，似乎也可看出霹靂也對這種粉絲效應的期待以及服務觀眾的精神，特別是在對該劇製片北岡功的訪談中，他表示本來以為 2018 年沒有要繼續進行這個企劃，但在這社長小坂崇氣的指示下，仍然和霹靂談了相關事宜，也得到臺灣方面相當正面的回應，因此決定 2018 年繼續製作殤不患和千子村正的影片¹⁸⁰，顯示雖然是由日本方主動提

¹⁷⁸ 楊雅婷。《日本聲優風潮在臺灣之受容與現況》。碩士論文。中國文化大學日本語文學所，2017 年。64 頁。

¹⁷⁹ Thunderbolt Fantasy Project。〈《東離劍遊紀第 2 季》映前特輯〉愛奇藝。2018 年。2020 年 4 月 1 日觀看。〈https://tw.iqiyi.com/v_19rr5o1n74.html〉

¹⁸⁰ PILI 霹靂布袋戲。〈《Thunderbolt Fantasy》X《刀劍亂舞》2 April Fool's Day 幕後花絮－北岡製片採訪篇〉。PILI 霹靂布袋戲 YouTube 官方頻道。2018 年 4 月 12 日。2020 年 5 月 20 日觀看。〈<https://www.youtube.com/watch?v=5-bdRIP4VQ8>〉

出企劃，但霹靂在第一年的經驗後也認為是這種和別的作品相連結的「中之人眼」值得費工夫實行。

以上是這個企劃在市場以及粉絲觀點下的價值，在表演上也有值得探討的地方。二部影片的內容都是由聲優一人飾演二名角色的方法製作，二名聲優也在短暫的影片中表現出不同角色各自的特色，這種表現方式也呼應了霹靂布袋戲的一人口白傳統，也印證了這些演出過眾多角色的資深聲優，和演師一樣具備轉換不同角色的聲音演技。尤其是烏海浩輔配的凜雪鴉和三日月宗近，形象上都是冷靜、深藏不露的形象，烏海也將二個角色都歸在「神秘」這種類型，但是在處理三日月宗近時則更強調他悠哉的性格，給人的感覺不是凜雪鴉那種不知底細的可疑感，而是讓觀眾覺得他根本什麼都沒在考慮，從而創造其老神在在、泰山落於前而面不改色的大人物感，用這種方針創造角色，在似是而非的二名角色中做出區別¹⁸¹，這種演技論也讓人想到上述黃文擇「先從型態下手」的思維。而二部影片的最後也讓這些角色互相對彼此說出「覺得你不是外人。」「總感覺和你很像。」等話語，更明顯點出角色透過聲優連結的部分。雖然短小的影片難以看到聲優完整的角色轉換技巧，但無論是就和布袋戲呼應的部分，抑或是對聲優定位的意識，整體來說都是有趣的企畫。

或許正因為聲優主要在動畫等非真人的載體中演出角色，包圍在人工創作出的角色、背景之中，人聲所暗示的身體性對觀眾而言特別顯眼，而且聲音直接乘載了以台詞為主的文本訊息，直接建構了角色的深度，因此觀眾容易將聲優的演技視為角色的靈魂，也會開始對演員自身的人格感興趣。如此看來，無論是聲優漸漸從幕後走到幕前的歷史發展，或是「中之人」的論述觀點都是可以理解的。值得一提的是，「中之人」論點並不只是觀眾一廂情願的投射，聲優身為演出者有時也會在演出過程中投入並認同該角色，尤其是在某些長篇系列的情況下，聲優常需要在不同作品中演出同樣的角色，這甚至也會影響腳本

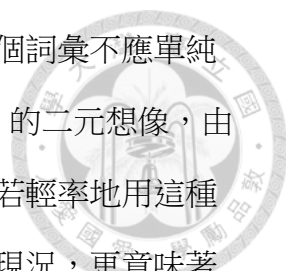
¹⁸¹ 烏海浩輔。〈算数「烏海浩輔によるミステリアスな大物キャラの方程式」〉。鳥さん学級。2020年4月28日。2020年5月15日觀看。〈<https://youtu.be/xw4EL6LROyw>〉

家、動畫師等製作者，例如在為續作寫劇本或是設計畫面演出時，會替腦中的角色自動帶入前作聲優的聲音演技¹⁸²。同樣是長期計畫的《東離劍遊紀》，無論是在文本或場面設計上，也有很大的可能會受到烏海浩輔、諏訪部順一等固定班底的影響，所以就算操偶用的參考語音並非日語，聲優要素在整個製作環節中仍有重要地位。

在第一季的部分劇情中，也暗示了配音員的聲音是和戲偶的身體相聯繫的，首先是第七集中丹翡中了幻術而將殤不患看成蔑天骸，此時畫面中的「蔑」雖用殤的語氣說話，但仍是關智一的聲音；其二是第九集和第十集中，殤不患使用凜雪鴉借他的神奇道具變成凜的外貌，此時也是用烏海浩輔的聲音，不過為了表現殤不擅欺騙的性格，有時也會不小心變成「自己」的語氣。當然，在演出層次上很顯然是讓聲優刻意模仿其他角色的演技，一方面可展現聲優角色變換的特技，同時也描寫凜的詐術不只視覺，連聽覺都能蒙蔽。從劇情需求來看這種方法是理所當然的，畢竟要是眼前的蔑和凜忽然用殤的聲音講話，劇中的角色也不可能被騙。暗示聲音是構成角色的重要素質之一，如果換了別的聲音，似乎就不是同個角色了。因此劇情中角色需要改變自己外觀時，就算本質不變，但為了讓其他角色和觀眾認知到他的改變，必須借用和模仿對象相同的假想肉體，而這整個肉體也自然地包含「聲帶」的部分。在《東離劍遊紀》中殤在畫面上借用了蔑和凜的身體（戲偶）的同時，也必然得借用他們的聲音（聲優）。雖然實際上是讓一個演員配二個角色（關和烏海需要用原來角色的聲線展現殤不患的個性），但卻更能展現多人配音中，角色和聲優相互連結的關係性。

綜上所述，聲音是角色重要的構成要素，肉聲的特質也給予動畫或人偶劇觀眾身體性的親切感，所以儘管在製作過程的最後才參與，也被認為是角色的靈魂，聲優替角色虛擬的外觀賦予了人的個性和本質，「中之人」的觀點正來自

¹⁸² 大塚明夫。《声優魂》。東京：新海社。2015年。75-83頁。



於此。雖然這種論點給了我們觀察聲優這個職業的方向，但這個詞彙不應單純解釋成「聲優在角色裡面」，否則容易落入「形象」和「本質」的二元想像，由於演員仍是在劇本家和製作方設定的前提下發展角色的本質，若輕率地用這種方式解釋可能會有危險。而在愈來愈多聲優從幕後走到幕前的現況，更意味著角色和演員並非同一的存在，製作方對此也有所意識，例如在日本動畫的現場活動中，常有邀請聲優在舞台上現場表演替角色配音的環節，這種時候雖然聲優在舞台上，但是常會將台上的燈光調暗，只留足以讀稿的光線，暫時性移除聲優的身體，讓觀眾的注意力集中在投影幕上的動畫角色和現場發出的肉聲上，也有聲優表示某些舞台活動時，儘管本人就在台上，但卻從不是自己，彷彿仍是在幕後替角色配音一樣¹⁸³，表示主辦活動的製作方也理解儘管觀眾欣賞配音者的演技，也因此對他們產生興趣，以至於特地來參加聲優出席的活動，但演員自身的存在可能影響到對角色的認識，所以角色和聲優之間仍應劃清界線。

不過，現代聲優也積極以自己身分參與廣播或其他活動、經營自己名義的社群軟體或拍攝影片，並不害怕自己真正的容貌和真實人格曝露，這表示他們和迪士尼樂園裡，米老鼠布偶的「中之人」不同，不必為了維持角色的幻想性而隱藏自己的真實身分。因此比起「中之人」，學者 Shunsuke Nozawa 對聲優的比喻可能更為精準，他觀察到聲優在廣播節目等以本人身分出場的場合中，臨時被要求表演特定角色的時候，通常會選擇情緒強烈的台詞，而非只是單純轉換角色聲線，他認為強烈的台詞就是一種言語上的「面具」，在聲優「進出」角色的時候戴起和脫下，或是比喻成打開和關上設備開關的動作，這種迅速切換的技術展現也是粉絲津津樂道的地方。儘管部分粉絲會為聲優的樣貌和角色的形象不符感到幻滅，但 Nozawa 認為基本上聲優的藝術性就在於，雖然日常生活中對觀眾表明身分，但在表演時仍避免讓觀眾注意到自己的存在達成某種缺

¹⁸³ Nozawa, Shunsuke. "Ensoulement and Effacement in Japanese Voice Acting." *Media Convergence in Japan*. Ed. Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin. Tokyo: Kinema Club, 2016. 178.

席 (nobodyness)，而不至使聲優本身成為角色相關或具象徵性的客體。Nozawa 進一步論述，聲優在演技中雖然會流露出自己的特色，但其美學就在於作為演員不表達百分之百的自己，而是僅透過純粹的聲音傳達訊息，整體製作上也會讓聲優和角色之間的聯繫是不透明的¹⁸⁴。聲優本人也會有這種意識，例如上述提到的森川智之，曾代替另一名聲優藤原啓治在《蠟筆小新》中的爸爸野原廣志一角¹⁸⁵，面對藤原 25 年創造的角色形象，儘管聲音不同，森川仍努力讓自己的演出不要逸脫那種形象。他更以這個經驗為例敘述自己的演技觀，認為聲優就算是知名人物，表演時觀眾看的仍應是角色而非本人，作為專家應該在作品中抑制「自己」的存在感，不應讓觀眾觀劇時留下「是森川在表演」的印象¹⁸⁶。雖然這並不能代表所有表演者和製作人的思想，但從資深聲優的言論中確實可以看到 Nozawa 所提到的意識。本文基本同意這種觀點，聲優雖然常活躍於幕前，但是職業本質上仍是幕後演員，大部分觀眾也能接受本人人格和角色形象並不直接相關，這應歸功於長年經營發展下建構的觀演關係。儘管觀眾對他們用自己身分經營的媒體抱以興趣，不過看動畫或戲劇時，主要仍是在享受他們戴上角色的面具後展現的演技，聲優經營媒體、參加活動保持自己的能見度和人氣，但在展現演技時也避免前者干擾到後者，是某種具有分離性的藝術表演者。

以此重新審視《東離劍遊紀》製作過程中聲優的角色定位，首先以臺語或中文念出台詞作為操偶的參考聲音，操偶師配合這個聲音操偶，錄製並剪接好影像後才送至日本配音，因此在最終成品中，觀眾對個別角色的認知極容易和該角色的擔當聲優連結在一起，被認知之後，聲優所具有的偶像性、明星演員

¹⁸⁴ Nozawa, Shunsuke, "Ensoument and Effacement in Japanese Voice Acting." *Media Convergence in Japan*. Ed. Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin. Tokyo: Kinema Club, 2016. 179.

¹⁸⁵ 《クレヨンしんちゃん》。臼井儀人原著。東京：双葉社。1990 年開始連載。改編動畫 1992 年改編動畫並持續播放。聲優藤原啓治負責藤原廣志一角逾 25 年以上，於 2016 年因病休養而讓森川代替其配音。藤原雖於 2017 年回歸，但在 2020 年因病去世，現仍由森川接手這個角色。

¹⁸⁶ 森川智之。〈自分あまり出てはいけない〉。《プロフェッショナル 13 人が語る：わたしの声優道》。藤津亮太採訪。東京：河出書房新社。2019 年。177-178 頁。

成分可提高觀眾的關注和消費意願，對於這個形式創新、尚無既定客群的作品提供經濟上有利的因素。不過布袋戲畢竟是日本演員不習慣的影像媒材，再者，戲偶是配合中文或臺語的語頓、氣口擺出動作，必然會和日文語法有難以相容的地方，無論如何仍是難度極高的工作，日本方面的處理方法是請腳本作家虛淵玄到配音現場監修，一方面由於他是日文劇本的原作者，較能理解角色應用什麼樣的語氣能表現出劇本的重點，另一方面，虛淵對臺灣布袋戲有較多認識，也有更多直接和霹靂的工作人員直接談話的機會，這樣的人在現場直接和演員溝通，應該能給聲優們更明確的表演方向。同時他也鼓勵聲優們配音時可以想像歌舞伎等同樣具有形式美感的藝術，用類似的方法詮釋演技，雖然虛淵自己也知道這並非是相當精準的指示，但也訝異於聲優僅僅是收到這樣的建議，就能反映在演技中的專業能力¹⁸⁷。

日本方面結合腳本家和演員的知識和技能，試圖彌補製作過程中語言和動作轉譯之間造成的鴻溝。退一步而言，該劇從日文劇本到臺語聲音、經過操偶後又配上日文語音，是種分離的製作過程，但聲優在定位上某種程度上也有分離的特質，也因此有能夠互相契合的部分。聲音是角色的核心要素和獨一無二的標誌，但是並不代表角色的全部，角色對觀眾而言，是包含文本描繪、操偶詮釋、拍攝剪接等各個工程，一同建築而成的個體，就算是對偶像的熱情，最終的投射個體仍然不是擔當聲優，而是角色本身¹⁸⁸，這種現象就十分接近的霹靂創立個別角色後援會的實踐，顯示聲優作為明星的號召力，以及作為演員精雕細琢每個角色的演技，確實有助於彌補再《東離劍遊紀》中招牌黃文擇以及

¹⁸⁷ 「別冊文藝春秋」編集部。〈虚淵玄と東山彰良を虜にした「台湾布袋劇」。その強烈な魅力とは〉。別冊文藝春秋。2017年6月9日。2019年12月12日閱讀。

〈<http://bunshun.jp/articles/-/2800?page=1>〉。

¹⁸⁸ 以2019年底《西幽玳歌》在臺灣上映的情形為例子，在上映初期受到臺灣觀眾正面反響後，便敲定了虛淵玄來臺見面會的活動，除了在臺中有一場座談會之外，在北中南各地電影上映前後，劇組也會帶著戲偶和臺灣觀眾見面，筆者也參與了2019年11月3日在臺北今日秀泰影城的映前見面會活動，當場觀眾不只對虛淵和霹靂人員報以掌聲，在戲偶進場或是做出有趣的互動時也多有尖叫、歡呼的反應。而後霹靂甚至再原定檔期外加開名為「應援場」的場次，讓核心粉絲在電影過程中可自由對喜歡的角色加油、歡呼、揮舞螢光棒等，映後還有和戲偶擊掌、拍照等活動，可以看出忠實觀眾的熱情最終仍是投射在角色本身。

經典角色等明星的缺席。而且和人戲相比，人偶劇本身就具有身體和聲音分離的性質，觀眾也清楚偶的「體內」並沒有聲帶，例如 Nozawa 認為就有以偶戲當例子說明聲優的表演的分離性，他認為偶戲中的人聲是一種符號化的美學場域，甚至有些偶戲會用特殊的裝置將人聲扭曲，主動闡明戲偶和配音者之間的距離¹⁸⁹。偶戲和聲優的分離性巧妙地結合，使得融合異國文化的《東離劍遊紀》也能自然的表現，以上討論或許能夠解釋，為何這樣具有異質性的作品，仍能在臺日都收穫相當的人氣。

最後則引用虛淵玄在訪談中所說一段話，他認為「如果說演師是臺灣的重要技藝的話，相對來說，日本引以為傲的技藝應該就是聲優的技術了。」¹⁹⁰有意識地並列二種文化的專業職人，再加上該篇訪談中對聲優技能的讚賞，可見其對異文化交流的想像，是一種彼此拿出特有的專業技術切磋琢磨的過程。該劇製作過程中必然存在分裂，我們可以看到，存在於戲偶的「中之人」，不只有提供肉聲的聲優，更有舞動戲偶的操偶師，卻也因此使得觀眾更容易注意到戲偶和聲優各自的特色。在此之上，分別發揮各自的專業技能配合異國文化（操偶師配合日文翻譯的劇本、聲優配合戲偶身體的演出），取得彼此之間的最大公約數完成共同的作品，這個計畫在推廣和交流的實踐上確實有其價值。不過隨著計畫發展，不論是配音成本還是市場反應的問題，霹靂決定不再同時推出臺語版，這使得演師這項布袋戲核心技藝，無法藉這個計畫直接和聲優等日本要素切磋交流，確實是有些可惜的地方。霹靂所欲傳承的口白藝術以及人員培訓的策略會如何發展，對於《東離劍遊紀》系列的聲音要素是否會有什麼新的見解，以及若是未來還有和異國文化的合作機會，又會如何對待口白這門技藝，

¹⁸⁹ Shunsuke Nozawa, "Ensoulement and Effacement in Japanese Voice Acting." *Media Convergence in Japan*. Ed. Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin. Tokyo: Kinema Club, 2016. 177-183.

¹⁹⁰ 「別冊文藝春秋」編集部。〈虚淵玄と東山彰良を虜にした「台湾布袋劇」。その強烈な魅力とは〉。別冊文藝春秋。2017年6月9日。2019年12月12日閱讀。

〈<http://bunshun.jp/articles/-/2800?page=1>〉

原文為「弁士による講談が台湾布袋劇の「芸」なら、日本が誇る「芸」はやっぱり声優さんの技量じゃないか、と。」文中用辯士（弁士）來形容口白師，應受到早期日本引進外國電影時，辯士職稱的影響（辯士和聲優的關係見本節第一部分）。

這些都是未來霹靂以及該計畫發展時應注意的要點。



第二節 台詞之外：詩號、配樂等聲音要素



台詞是文本最直接的內容，不過作為一個完整的影視作品，《東離劍遊紀》仍有賴主題曲、配樂等元素在聽覺層次上替製作者營造所欲達到的氣氛，並確立作品的方向性，該劇這方面基本上都交由日本的藝術家負責，不過在詩號口白方面，仍然堅持使用黃匯峰的臺語配音，形成風格化的臺語語彙穿插在日文戲劇中的景象。本文認為這些聲音要素不只確立了作品的風格，也提高了該作不同於其他作品的辨識度。而比較第一季的臺語、日語雙版本，也可看出製作組面對二種不同的語言文化，分別有什麼的處理方式，能加深我們對該作的理解。本節將從二個部份切入討論，第一部分是臺語詩號和旁白，在霹靂劇集中二者都是交由演師負責的，且二者皆能在台詞之外，從不同的層次表現角色和劇情，因此一併在此討論。第二部分則包含背景音樂、片頭、片尾曲，試論其在作品中的定位以及彼此之間的關係。

（一）敘事者角度的變化：詩號與旁白

首先從與文本較直接相關的詩號開始討論。該劇中保留這種布袋戲傳統的形式美，並冒著外國人聽不懂的風險以臺語原文吟誦，以合作企劃的觀點來看，這意味著雙方能接受詩號為布袋戲重要的美感，而更令人驚訝的是保留臺語的決策很大部分來自於虛淵的堅持，認為口白之美還是只能從臺語來體會，作為推廣作品應該要彰顯霹靂布袋戲本身的特色¹⁹¹，而且這種方針一直延續到後面的系列作，從還能持續推出作品的成果看來，日本觀眾多少也能接受這種美感。回顧同樣推出日文配音版的《聖石傳說》，電影中唯一的詩號是第一章提過的傲笑紅塵，吟於他和素還真因敵人奸計而決鬥之前，其詩為：

¹⁹¹ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：故事篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc1》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行，2016年。DVD。



半涉濁流半席清，倚箏閒吟廣陵文，
寒劍默聽君子意，傲視人間笑紅塵。

在日文版中則讓其聲優用日文念出詩句如下：

濁流に浸かり、清流に座す。（浸於濁流又坐在清流。）
琴を爪弾き、詩を口遊ぶ。（彈琴並隨口吟詩。）
劍に君子の心を尋ねれば、（在劍裡尋求君子之心的話，）
俗世を見下ろし俗人を笑う。（則會看輕世俗嘲笑俗人。）

基本上是将原詩直接意譯成日文，同時省略日本觀眾可能不熟悉的廣陵、寒劍、紅塵等文字表現，盡量簡單地呈現詩的大意，基本上也成功表現該角色作為隱世之劍術高人的身分。在詩中也可看出翻譯者並非完全平鋪直敘，仍有意識在日文中營造詩的形式感，首先為了配合臺語版唸詩的時機配音，日文版每句詩的音節數大致相同，讓聲優在念詩時不會有哪一句特別快或特別慢，並也注重言語的節奏和文字的對稱，例如前二句詩又各自寫成對比的二個動作，尤其是第二句詩的「爪弾き」和「口遊ぶ」同樣是用到身體部位的動詞，對應得更為工整，整段唸下來確實有些詩的味道。即使如此，筆者認為這種表現方式仍然不易讓日本觀眾意識到詩號在布袋戲中的定位，扮演傲笑紅塵的三木真一郎雖也有在配音時加入吟誦的感覺，但整體而言難調表現出詩號原本的功能，換言之，觀眾可能無法立刻理解此「主題詩」是傲笑紅塵這個角色的人生寫照。其中之一的理由是該電影中沒有其他角色的詩號，能使觀眾先知道這種表現方法，在沒有對這種文化認知的前提下，日本觀眾不容易掌握這段看似毫無脈絡的語句其目的為何。其二是雖然翻譯者和配音者皆在一定程度上有對詩的意識，不過由於日文拼音文學的特性，翻譯選擇將詩的大意都翻出來的結果，

仍使得音節比臺語詩號多了不少，聲優也較沒有空間慢慢醞釀詩感，並且日文版緊接著詩句，傲笑紅塵的台詞是：

清流と濁流は判別し難いだが、（雖然清流濁流難以明辨，）
物事の是非と功罪には、（但是事物的是非功過，）
はっきりとケジメをつけねばなるまい。（不好好給個交代可不成。）

此句用來表達他對素還真興師問罪的決心，素還真明白誤會無法三言兩語化解，回了他幾句話後便開打。傲的這段話和詩號同樣有用到清流和濁流的借代修辭，以及是非和功罪（意即為「功過」）的對比用語，也是有些形式化的語言。詩號翻譯成日文後已經失去了七言絕句的明確格律，又因為音節和翻譯風格的關係，使得詩句和角色一般對話間的差別更小，觀眾難以明白詩號在布袋戲中的意義和定位。由於這段對話之後馬上是最容易抓住觀眾目光的武戲場面，所以就算真的對此抱有疑問，也會很快被轉移注意力，不致造成嚴重的觀劇障礙，但以推廣為目的製作的日文版，詩號這項特色沒能如期發揮確實有點可惜。

與此相比，《東離劍遊紀》保留了臺語的詩號，傳達了布袋戲的藝術特色，並在畫面上用書法風格的字體呈現，更加強其吸引觀眾注意的功能，但這種演出方式所需付出的代價就是日本和其他外國觀眾很難理解詩句的意思，官方的應對方式是在當集播映結束後立刻在官方網站更新角色的詩號全文以及日文翻譯，顯示比起讓觀眾當場了解文意，製作方更重視劇情的演出和詩句營造的氣氛。堅持保留詩號的虛淵可以說是促成這種方針的重要推手，這應與他的觀劇體驗有關，雖然他有一定程度的中文能力，但他也承認看霹靂的戲時還是會有看不懂的橋段，但他認為，歸功於為霹靂的視覺敘事和氣氛營造，自己仍

能掌握劇情大致的走向而不至於感到困擾¹⁹²。且如本文第二章討論詩號的部分所述，該劇在使用詩號的時機相當自由，配合劇情的重要轉折和畫面的表現張力，應該較容易使觀眾忽略對文意的疑問，而能專注在詩號這種特殊演出的效果上。

接著，探究詩號的語言對劇情的意義和定位，承繼戲曲定場詩的傳統，詩號有表明角色心志與價值觀的重要功能，基本上是由角色主觀的角度念出，不論是在有其他角色的情況下登場，自然地吸引眾人目光，亦或是在無人之處出場，只用於（向觀眾）闡發自己的人格，詩文和聲音都是出自角色自己的。例如 2018 年的劇集《霹靂驚濤》第三十三章中，角色劍君十二恨登場時，吟誦了其代表性的詩：

一恨才人無行，二恨紅顏薄命，
三恨江浪不息，四恨世態炎冷，
五恨月台易漏，六恨蘭葉多焦，
七恨河豚甚毒，八恨架花生刺，
九恨夏夜有蚊，十恨薜蘿藏虺，
十一恨未食敗果，十二恨天下無敵。

在場的另外一個角色禔摩，待其登場後冷冷地說：「劍君十二恨，知道我最討厭你什麼嗎？……一堆廢話！」在此角色念的詩被認知為他自己所說，其他角色也聽得到的語言。

在《東離劍遊紀第一季》臺語版，則明顯可看到承繼這種傳統的意圖，臺語版為了不使新觀眾感到奇怪，因此在黃匯峰單人配音的基礎上，將劇中的女

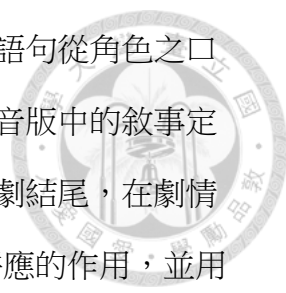
¹⁹² 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：黃亮勛 vs 虛淵玄〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016 年。DVD。

性角色都交由女性配音員負責¹⁹³。儘管黃匯峰已經為日文版錄製了所有角色的詩號口白，臺語版中丹翡和刑亥的詩號仍然請其擔當的配音員錄製和播放，確實地表現出詩號是角色吐露自己志向或武功心得的媒介。詩文基本上也是從角色的主觀所發出的語言，例如第一季中有詩號的角色有八人，其中蔑天骸、狩雲霄、凜雪鴉、捲殘雲四人的詩中有「吾」字，換言之，出現的詩號中有一半可直接認知是出自角色自身的話語，尤其在臺語版的角色分配中，這種特性格外明顯。

至於日文版中，不論演師如何詮釋，觀眾都能從聲音和語言中意會到「念詩者並非角色本人」，捨棄了《聖石傳說》中直接讓角色（聲優）吟詩的方式，保留了漢詩的格式和臺灣藝師的臺語演出，雖然使布袋戲原本的藝術特色更顯眼，不過卻使得詩號從角色主觀出發的性質有些改變，吟出的詩並不是角色對他人的內心闡發，而是一個和劇中人物不同語言、形式化的聲音，暗示了一名「劇外人」的存在，見證了角色經歷和心志，用詩的語言替其下了註腳，就算是上述包含「吾」的詩句，似乎也僅是一種代言體的修辭。不過仍須注意的是，黃匯峰抱持著承繼父親和臺語念白的態度接下這份工作，唸詩時的演技基本上仍配合角色改變，尤其是女性角色的二首詩，也用較為陰柔的聲音詮釋，縱使如此，女性聲優的表演方式和布袋戲女性口白的演技仍然有非常大的差別，語言不同暫且不論，很難想像觀眾會因此將角色和詩白同一視，因此本文認為詩號在日文版中，對觀眾而言基本上仍是以劇外人的定位。

從臺語版到日文版，劇中詩號的定位有如此的轉變，對整部作品的敘事效果又有什麼樣的影響呢？以二名主角來說，凜雪鴉的詩首次出現在第一季劇情中段進入後半段的交界點（第八集結尾），揭露了他作為盜賊和詐欺師的事實，以及他貫串整劇的陰謀詭計，在這種劇情反轉和真相大白的關鍵點，吟出的詩頗有對自身高超騙術的自負，在替其陰謀寫下註腳的同時，也有挑釁角色和觀

¹⁹³ anus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布袋戲〉。T 客邦。2016年7月14日。2019年10月19日閱讀。〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉



眾的意味在，這種「虛實由來如一紙，誰識幻中吾真顏？」的語句從角色之口所出的效果最大，因此比起流通較廣的日文版，這段在臺語配音版中的敘事定位應更有可觀之處。然而另一位主角殤不患的詩首次出現在整劇結尾，在劇情上呼應殤歸還第一集中向石佛擅自拿取的雨傘¹⁹⁴，具有前後呼應的作用，並用有借有還的行動將該劇乾淨俐落的收尾，最後的畫面則特地帶出了石佛面孔的鏡頭，象徵神佛見證了殤一路旅程的品德和經歷，詩號在此時作為完整收束這個角色、這個故事的語言。這裡的詩號雖也能定位成殤不患自言其志，但整體而言，更適合將其理解為從一種見證者的角度，對故事始末所下的註腳，因此口白上更適合日文版中，以不直接參與劇情的劇外人定位。

合作企劃中為了磨合不同媒材各自的特性，儘管有推廣布袋戲的目的，仍然不得不在原有的藝術性上做出取捨，詩號性質的轉變就是其中之一，至於對作品本身的效果，也難以一概而論是好是壞，不過現在已不再發售臺語版，詩號和角色主觀不同一的定位，基本上就是該劇的現況。在此探討敘事者的角度，必須注意另外一個聲音要素——旁白。在傳統布袋戲和霹靂布袋戲裡，旁白通常也是由單一演師負責，可綜觀全局向觀眾解釋故事的情況和營造氣氛，也可剖析角色的內心和處境，同樣具有在角色話語之外的敘事能力，而如本文第二章所述，《東離劍遊紀》大量裁減了旁白的使用，將必要的訊息和描寫都集中在對話中，第一季中旁白只剩四處，其中有三處在該劇的第一集中，另一處在第二集的開頭。第一處出現在開頭雷鳴閃電的畫面中，敘述新的故事即將開幕；第二處則用於殤凜二名主角登場之前，描述旅遊的心得以及有人替石佛留下一把傘的景象；第三處則是畫面轉到玄鬼宗據點魔脊山時，向觀眾簡要介紹該地點；最後也是最長的一處則出現在第二集的開頭，講解上古時期人魔大戰的始末。概括看來，前二處帶出了該劇故事開始的二個關鍵點（聖劍被奪、二名主角相遇），可以說是引言的功能，後面二處則是在不適合讓角色出口解釋的

¹⁹⁴ 由於第一集中拿取的傘已在與玄鬼宗的爭執中破損，結尾歸還的傘其實是凜在和殤道別時交給他的另外一把傘。二把傘顏色款式相同，也暗示第一集在石佛處放傘的應該就是凜。

情況下，向觀眾解說劇情設定¹⁹⁵，可以說該劇的旁白僅剩下非常功能性的作用，也因為和故事內容直接且具體相關，因此選擇了和版本同樣語言的配音，臺語版繼續使用黃匯峰的旁白，日語版則另外請聲優田中敦子來配音。

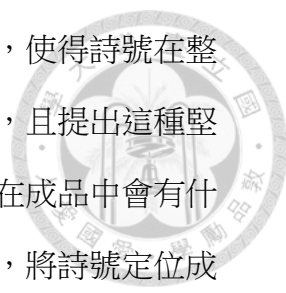
此外旁白還有另外一個作用，就是下集預告，也是分別由黃匯峰和田中負責，不同於霹靂劇集中會梳理具體的人物事件，並用「(哪一場戰鬥)究竟會如何?」「(某角色)又有什麼盤算呢?」等語句提起觀眾對下一集情節的懸念，《東離劍遊紀第一季》的下集預告大多會將用比較隱晦的方式，更簡短地描述劇情發展，不過在預告的文意上二個版本也有相當大的差距，例如第二集的預告臺語版是「神秘弓者現身忠告，流浪劍客無畏前行。請繼續收看《東離劍遊紀》第二章，〈玄鬼宗伏襲〉。」旁白的表現也較為熱切。日文版則是「被奪走的上古秘寶，思念亡兄的少女淚，避險路而行乃是君子的忠告，勇往無懼才是英雄的道路。」語氣較為鎮靜，同時也沒有要求觀眾繼續看下一集的話語以及報出作品名或下一集的題名。臺語版畢竟有讓黃匯峰增加實戰經驗並繼承父親口白的意涵在，所以儘管篇幅較短，還是承繼霹靂原本的下集預告風格，預示具體劇情，並用接近「下週請繼續收看黃文擇布袋戲(後接劇名和下一集的題名)。」的語法邀請觀眾繼續收看，用情節提起觀眾的好奇心，誘使其下次繼續來聽(女性角色除外的)單人口白的表演者「說故事」，某種程度也承繼了布袋戲作為口白藝術的敘事特性。而日文版的預告，則是用更幽微的語言替故事下註腳，也不提劇名和題名，雖和臺語版同樣有接近說書人的成分在，但是言語不直接意識作品本身，而是以更詩意的形式來表現角色和事件，搭配上日文版每個角色不同的配音，對觀眾來說，旁白的定位不像臺語版那樣，有明顯的「敘事者在說故事」的結構，而是對於劇中發生的事件用更加抽離、綜觀的角度對人物和情況做評析，少了呼告觀客過來聽故事的熱情和親切，但給人一種

¹⁹⁵ 魔脊山的場景中出場者皆是玄鬼宗人員，讓他們特地解說「這是玄鬼宗據點」似乎不太自然。而上古大戰是分離東離和西幽二地的大事件，連西幽來客殤不患都清楚，劇情上沒有讓角色重新解釋的需求。

始終見證一切的超越者之感。

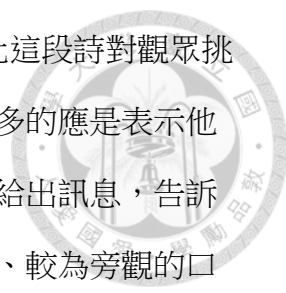
然而日文版這樣的路線還是有疑義之處，也就是田中敦子在劇中也為魔神妖茶黎配音，這和旁白的定位可能有衝突，因為妖茶黎雖為魔「神」，但不像石佛一樣，具有旁觀者的神格性，而是對人世和封印自己的天刑劍極端憤恨的情緒。但在現實考量上是可以理解的，旁白和魔神台詞都不多，但都有關鍵作用，需要找有經驗的演員負責，又由於資深聲優的薪資並不便宜，因此請來一名有能力的聲優同時負責二個台詞較少的部分，是合理的作法。不過在敘事方法上，一直以來冷靜地解釋世界觀的設定和大戰的始末，或在下集預告中作為角色的心靈和生活方式的見證者，卻和想毀滅世界的大妖魔用同樣的聲音，總有些令人不解。不過這個問題也只出現在第一季中，在之後的第二季和二部電影中完全不採用旁白要素，連下集預告都只有在片尾曲中播放畫面，而沒有任何旁白說明。觀眾已經在第一季對東離的世界有所認知，透過旁白解釋劇情設定的需求較第一季少；同時劇情的鋪陳上和前後連結更加緊密，也不會有像妖茶黎這般最後一集才突然出現的大魔王；製作方或許也意識到演出上奇妙的地方，因此最終決定放棄霹靂劇集原有的旁白傳統。但文本上似乎仍有意識地將故事營造造成某種「被訴說的故事」架構，例如《生死一劍》讓凜雪鴉成為第一季故事的說書人，又讓假的殤不換訴說並演出荒誕的冒險故事；《西幽弦歌》中更直接在電影最後將整個故事營造造成凜向觀眾敘說故事的結構，並且提出劇情中尚未說明的疑點，暗示未來將會繼續有新的作品補完劇情的空白；而在第二季的最後也連結浪巫謠的歌聲和主題曲，彷彿在用歌詠的方式替該劇收尾。

綜上所述，就算沒有了旁白，劇本中仍有意營造這種見證者或說書人的故事結構，以此構築了什麼樣的敘事作用呢？結合口白和旁白要素討論，首先第一季還在合作初期的實驗階段，觀眾對劇情內容和布袋戲的藝術形式也不夠了解，因此利用二個稍微外於劇情的聲音要素，也就是解釋設定的敘事者旁白，以及表現劇情張力的詩號口白，嘗試展現布袋戲劇集原本的魅力。也因為有這些霹靂本來就熟悉的要素，在臺語版口白旁白中的聲音演技和敘事者定位都採



取以往的風格和模式。而在日文版，因為堅持臺語詩白的方針，使得詩號在整齣日文發音的戲中特別突出，並具有和角色的聲音分離的特性，且提出這種堅持的也是作者虛淵，寫作劇本時理當也有考慮過這種演出方式在成品中會有什麼作用，因此寫作時主動加強詩號劇情渲染和角色描寫的作用，將詩號定位成某種見證者的定位，用比較俯視、旁觀的角度展現角色的特色和成長，最典型的例子即是殤不患第一季最後的詩號。儘管每個角色的詩都有演技上的差距，觀眾也應能聽得出是來自同一名演師的音質，同樣的聲音闡述不同角色的心志，比起進入角色中演出，更接近用人物評析、註解的方式替角色代辯，到了最後一首詩時，又用了貫串劇情始末的大雨滂沱意象，此時正是這個「非劇中人」的肉聲用詩意的描寫替我們總結了整季的故事。筆者認為該系列有意使用這種架構，主要想給觀眾一種「說完一整個故事」的明確訊號，儘管劇中還有未處理的伏筆（例如第一季中其他三十五把劍、生死不明的刑亥、玄鬼宗殘黨等），但作為一個章節已經能漂亮地收束，意圖讓收到這個訊號的觀眾得到完整觀劇的滿足感。顯然製作組對這種作用十分有自信，否則不會在每一部作品結束後就宣布製作下一部作品，或是在主要劇情結尾後還放新劇情的伏筆。

第一季有意識加入這種要素，但也因為在續作中，觀眾對於故事內容和角色形象已有既定的認知，所以必須做出相對的調整。首先完全去除旁白要素，讓講解故事劇情和背景設定的工作全部在角色台詞和畫面演出中完成，確立作品的敘事方式的同時也避免第一季中的旁白身兼最後反派的奇妙情況。而前作已出現角色的詩號（主要是殤凜二人），觀眾都已經知道內容了，若再繼續刻意隱瞞，未免故弄玄虛，因此在之後的作品中，使用時機更接近一般的出場詩，例如第二季的開場同樣是雷雨的畫面，搭配殤不患進場，代替第一季旁白的開場宣言的即是殤的詩號，而且劇中離第一季的事件經過二年時間，第一季和第二季也正好隔了約二年的時間。第一季結尾和第二季開場，相似的大雨、相同的角色、同等的時間，用相同人吟詠的同一詩句連結在一起，不只象徵了劇情的延續，更邀請觀眾一起再次見證他的故事。至於另一名主角凜的詩號則出現



在第二季第一集的最後，觀眾已經知道他的「幻中真顏」，因此這段詩對觀眾挑釁的意義較少，從角色主觀出發的成分也因此變少，目的上更多的應是表示他又打算實施奸計，這也是第一季推動劇情的主要動力，一樣是給出訊息，告訴觀眾又有有趣的事件要發生了。正因是這種稍微外於劇情本身、較為旁觀的口白定位，才能處微妙地在作品和觀眾的中間找到位置，並讓彼此連結，明確的形式化演出也更容易勾起觀眾前一季的觀劇體驗，第二季第一集首尾的二首詩，表明了面惡心善的苦命人，和無所不能的詐欺師的再度登場，並牽連到相關的事件，有效引起喜好第一季之觀眾的興趣。

其他角色的詩號，在不同作品再次出現時，也更加偏向見證者的角度。該系列有這種情況的角色有二名，分別是殺無生（在第一季和《生死一劍》中吟詩）和浪巫謠（在第二季和《西幽弦歌》中吟詩），二人第一次的詩都是在劇中打鬥場景前用於表現角色信念，到了以二人為主角的《生死一劍》〈殺無生篇〉和《西幽弦歌》中都是在劇情接近結尾的地方吟詩，分別讓我們看到是殺無生是如何被人排斥和陷害，以致完全墮入殺生之道，以及浪巫謠經歷了怎樣的苦難和考驗才決定在江湖中仗劍維護自己的正義，就算詩文都是觀眾已經知道的内容，但在二部電影中，觀眾能明白角色的歷史，了解該角色是如何被完成，加以劇情最後用詩的方式凝鍊地收尾，觀眾成為劇中人的共同見證者，因此和劇集傳遞的價值與角色情緒有更強的連結，詩號作為單一角色代表性語彙的藝術特色也表露無遺。總而言之，臺語詩號和日文配音的組合是合作企劃中容易衝突而不被觀眾認可的部分，但文本有意識地營造說書人或見證者的結構，並在第一季之後的作品將這種結構漸漸完成，發展出有特色的敘事風格，和傳統布袋戲雖有不同，但某種程度更能讓外國觀眾理解布袋戲的口語文學的一面，並清楚表現詩號的藝術性質，比起 20 年前《聖石傳說》的日文版實踐有了不算長遠但確實的進步。

（二）音樂的使用：配樂與主題曲

在語言之外，配樂和音樂也能讓製作方有更多空間控管或加強戲劇的氣氛，也能有助於觀眾解釋作品，是電視電影等作為視聽娛樂重要的一環。蘇稚蘋在研究臺灣電影《艋舺》之配樂的論文中就提到，聽覺要素的加入正開創了蘇聯導演艾森斯坦（Sergei Eisenstein）的感官合成（synchronization of senses）理論，在影像中整合聽覺和視覺，並整理了配樂常見的功能，分別為：填補畫面空白、積極影響觀眾詮釋以營造令人信服的情境、轉移對特定影像的注意力、提供觀眾思考空間、表達導演思想和藝術內涵、製造連續感與宣告影片的終結¹⁹⁶，這些功能在區分上有時會有互相重複的部分，在《東離劍遊紀》部分配樂的使用上也有符合上述分類複數功能的部分，不過蘇稚蘋在解釋「積極影響觀眾詮釋」部分中舉出可用主體性音樂（Theme Melody）強化人物特質的描寫，例如在電影《鋼琴師和她的情人》（*The Piano*）¹⁹⁷中，用主題音樂補強不能說話的女主角其言語的空白，加強其角色描寫，這和《東離劍遊紀》的配樂策略十分相似。

該劇配樂由澤野弘之負責，以虛淵為代表的日方考量到霹靂布袋戲強烈的視覺風格，希望配合同樣強烈又具戲劇性的音樂，最後選擇了風格濃烈、作品在臺日都有相當知名度的澤野來配樂。澤野認為該劇的形式和他以往所認知的偶戲很不一樣，是種從未接觸過的藝術形式，但他仍貫徹和以往一致的態度，並不會因為實拍、戲劇、動畫等媒材的不同，而認為應該用不同的音樂風格，重要的仍是配合作品的內容創作。他在受邀至試映會觀看第一集和第二集的完成品時，表示自己特別喜歡第一集中殤不患和殘凶對打時，配合影像插入主題曲的部分，並表示這種手法就像自己兒時看的特攝英雄片一樣，在導入特定配

¹⁹⁶ 蘇稚蘋。〈淺談電影配樂在電影中情緒的影響：以《艋舺》為例〉。《應用倫理教學與研究學刊》第六卷第一期（2011年）。107-110頁。

¹⁹⁷ *The Piano*. Jane Campion 導演。Jan Chapman Productions, 1933年。敘述不能說話的蘇格蘭女子 Ada，帶著未婚生的女兒被迫嫁給紐西蘭的開墾者。Ada 深愛鋼琴，但卻在將鋼琴搬入新居時遇到困難，輾轉之下，鋼琴落入對 Ada 別有居心的鄰居 Baines 手上，Baines 為接近 Ada 遂向她提出教授自己鋼琴的條件，並以此交換鋼琴的彈奏與所有權，以此發生的故事。

樂的同時幾乎就可確信主人公會打贏敵人，並將此定義成一種王道、經典的風格¹⁹⁸。由日本音樂製作者認定的王道風格，正和計畫所追求，讓日本觀眾也能容易接受的目的相輔相成，而作為這一切中心的便是本作的主題音樂

〈thunderBOLTfantasy〉¹⁹⁹。該曲全曲長約五分鐘，但在劇中通常只用到前半部分的樂曲，從節奏輕快的前奏導入，接著是旋律明確、激昂的絃樂器合奏，之後樂曲再趨平穩，隨著管樂器加入，逐漸導入高潮的人聲吟唱部分，吟唱的部分有四句英文歌詞（其內容於下一段討論），在有意義的歌詞結束後就是重複的詠唱「Wow」，人聲詠唱後則又漸漸平穩地重複主題音樂的旋律。這首歌搭配上霹靂快節奏的武打畫面，通常的使用方法是，歌曲出現的時候就是主角方掌握制勝關鍵之時，風格明快的前奏讓觀眾可以迅速理解主題音樂正在播放，暗示主角方的優勢。樂曲中平穩的部分則作為角色讓角色互相對話，闡發雙方的武學心得和人生觀，用以補足原本霹靂劇集中旁白的工作。人聲的部分則通常配合戰鬥的高潮，最後漸趨平穩的主題曲旋律則用在描寫打鬥的結果或之後的發展。這首樂曲的使用正說明澤野所謂配合作品內容的作曲手法。

主題音樂的作法在戲劇、電影、電視劇等都常使用，以華格納（Richard Wagner）為代表，他在樂劇（music drama）中導入主導動機（leitmotif）的使用，替特定的主題（人物、事件）等譜上特定的音樂旋律，同時在不同場景中出現同個動機時，也會有因應情境有不同變化，讓觀眾能在聽到音樂時憶起角色的特質，或是可反過來提供和畫面上反差的情緒以作對比，在現代電視劇中也能有類似的作法，讓同樣的動機在不同情節中變換，以創造獨特的敘事功能²⁰⁰。〈thunderBOLTfantasy〉作為《東離劍遊紀》的主旋律，劇中也有其他幾首

¹⁹⁸ 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》幕後花絮：配樂篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 Disc4》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016年。DVD。

¹⁹⁹ 以下所用樂曲名皆出自 Sony Music 發行的官方原聲帶〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 オリジナルサウンドトラック〉和〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 オリジナルサウンドトラック〉

²⁰⁰ 林子晴。〈全球文化架構下的韓劇《來自星星的你》電視配樂分析〉。《慈濟通識教育學刊》第十一期（2017）。206-214頁。

不同編曲的樂曲，其中最重要的是〈Darkest〉一曲，該曲用較渾厚的管絃演奏導入，節奏比〈thunderBOLTfantasy〉更慢，人聲吟唱的歌詞也較完整，基本上用於魔神大戰告一段落後，交代眾人下落的時候，以較莊重的氣氛替作品收尾，其完整歌詞為：

We came so far through the darkest of peaks

Undead will rise

Your brother dear

He fell to the sword of a mighty lord

Once upon a time

You remember peace?

Completely

The Land is cloaked in deepest blue

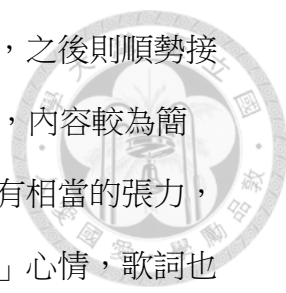
The shadow of eagles across the moon

Endure the pain, it's easy now

In words can I say it?

整體而言並非通順道地的英文，而是較從日文的語法再翻譯過去的文字，畢竟東離世界仍是以中國武俠為基礎設計（例如書信和酒館的菜單都是用中文），這種和式英語確實有些突兀，但在澤野「不以作品形式改變風格」的信念下，它代表的是某種已被確立的風格化，也是日本動漫或是戲劇迷熟悉的風格，因此在考量是否過於突出之前，製作方的策略應該是讓沒看過布袋戲的觀眾找到他們原本就熟悉的要素，提高觀看劇集的可能性。

回到歌曲本身，先談與〈thunderBOLTfantasy〉歌詞共通的最後四句，前二句寫景，似乎隱喻主角們在這片土地上的旅程，第三句則敘說將過去乘載的



痛苦放下，最後一句則用反問的修辭表明這種無法言喻的心聲，之後則順勢接上樂曲後面連續以「Wow」唱出的詠嘆。單看這四句英文歌詞，內容較為簡略，也沒有明確的象徵物和前因後果，但作為配樂其人聲吟唱有相當的張力，最後一句歌詞似乎也表示想要描寫一種「無法言喻只好用唱的」心情，歌詞也因此展現較為音樂性的一部分。接著觀察專屬〈Darkest〉的前七句歌詞，則能在劇情中找到較為明確的對應，第一句「跨越最黑暗的山頂」，指涉主角們以玄鬼宗根據地所在的魔脊山為目標的旅程，接著第二句「不死者將復甦」則代表其中遭遇到的其中一個障礙——喪屍群，或也可象徵主角們遭遇挫折和絕望後起死回生的象徵。第三、第四句是對丹翡說話的角度，表示其兄丹衡命喪魔王蔑天骸劍下，緊接著第五句的「Once upon a time」指涉整個故事的開端。之後則用「是否還記得和平」的問句，呼應了事情告一段落後，得來不易的和平氣氛，配合劇集收尾的氛圍。這七句將第一季數個重要的事件、場所、始末點出來，以樂曲的方式描寫而使該故事完整。之後接上和〈thunderBOLTfantasy〉共通的部分，配合前面暗示第一季大綱的歌詞，此四句用於描寫主角們旅途的意涵更加明顯，並用旋律和歌詞的印象勾起觀眾對劇中武戲場景之記憶，在腦中共同回顧這趟波瀾不斷的旅程後，歌詞又敘述了將痛苦拋諸過去的瀟灑以及難以言喻的情感，最後則用沒有文義，但充滿感情、容易上口的「Wow」聲延續歌曲，以非常詩意的方式點綴劇集的尾聲，也容易使觀眾對該劇留下較深的印象。

製作方似乎也滿意這種使用方法的效果，因此儘管歌詞看似限定於第一季的劇情，在《生死一劍》和第二季的尾聲中也同樣使用這首配樂，不過仍和場景的意義大致相符，首先《生死一劍》中描寫了玄鬼宗殘黨和逃兵與殤不患之間的矛盾，解決這一切的殤也等同於將第一季殘留的問題收拾乾淨；至於第二季的尾聲，第一季存活下來的丹翡和捲殘雲也登場，眾人再次討論著寶劍該如何收拾，也提醒了我們，作為故事楔子的正是奪劍事件和幫助丹翡的約定，也因此歌詞在此不只是回顧當季劇情，而是再次確認整個系列和故事的源頭。將

個別的劇集和電影串聯在一起的同時，也在歌曲中去蕪存菁地將劇集中眾人交錯的慾望、奸計與背叛省略，只留下挑戰的勇氣、守約的義理、踏上旅途的瀟灑浪漫等較為美善的要素，讓觀眾能以較為正向、滿足的心情觀賞劇情的結束。其他值得一提的部分是，目前作品中唯一未在尾聲搭配〈Darkest〉的是《西幽弦歌》，推測其原因應該在於它是在殤等人還在西幽的過去故事，若在歌詞提到丹衡被殺的事件則會有不合理之處。

除了整劇的主題配樂以外，其他的配樂也多是直接和角色、物品等相關的主題音樂（**theme**），多以角色或是其他事物（例如玄鬼宗、護印師）等取名，讓觀眾一聽到特定的音樂就可以將之和特定主題連結在一起，不過有時也會因為該主題和劇情某些特定發展有關，讓觀眾習慣之後也會在其他情況下播放，例如第一季玄鬼宗主題樂〈GKpeople〉和魔神主題樂〈Devigod〉出現時都是主角方劣勢、緊急的情況，容易和緊張的氣氛連結，在沒有玄鬼宗和魔神直接出場的第二季，仍然會繼續使用這二首曲子。儘管如此，在角色主題曲的部分，原則上還是和角色緊密連結的，就像上述主導動機的使用，讓觀眾可以很快意識到角色的存在與風格，例如狩雲霄和捲殘雲這對義兄弟共用一首主題樂〈**from either way**〉，但前半嚴肅後半輕快的風格差距，可以讓人清楚區分音樂的前半是狩、後半是捲的部分，而在第二季第十一集一開頭就播放捲的部分較輕快的前奏，搭配相對其他樂曲較為輕鬆、稚嫩的人聲詠唱，畫面正好帶出捲的身影，就算毫無前因後果的交代，一聽到在整體較緊湊、壓抑的第二季中這首特別輕鬆的樂曲，觀眾也能立即意會到這位「故人」登場的事實。

從第一季到第二季的差距可以看到配樂更集中在「角色」這一要點上，第一季中還有如上述二名角色共用一曲的情況，第二季中所有主要角色都有專門的曲名，樂曲的命名方式也不像第一季那樣用過於自由的諧音或翻譯來命名²⁰¹，統一使用角色中文名的羅馬拼音，觀眾更容易確認哪首曲子是代表哪名角

²⁰¹ 例如蔑天骸的日文拼音為 **met-su-ten-gai**，其主題曲名為〈蔑、**guy**〉，逗點的點（点）日文念法是 **ten**，而 **guy** 則接近 **gai**。

色，並且連聆牙、七殺天凌等會說話的物品都有專門樂曲，甚至同一人物的諦空、婁震戒都各有一首曲子做出區分，可看出在創作策略上對這種主題音樂、主導動機更加重視。

在劇中配樂之外，主題曲也相當程度形塑作品的外在形象。該劇目前共有四首主題曲，第一季片頭曲〈Raimei〉、第二季片頭曲〈His/Story〉、第二季片尾曲〈Roll the Dice〉、《西幽弦歌》插入曲兼片尾曲〈Crescent Cutlass〉，基本上都是由西川貴教創作並演唱。其中〈Raimei〉是日語雷鳴之意，歌詞中充滿朝向危險、未知的領域勇敢冒險的意涵，呼應了劇中主角的旅程，另一方面雷鳴即是霹靂之意，就計畫的角度而言，這首歌可能暗喻了勇敢挑戰新領域的霹靂布袋戲。這首歌的宣傳意涵在《生死一劍》中也可看到，如本文在長期計畫部分所討論，該系列在第一季時將客群幾乎完全設定在日本觀眾上，但第一季播畢後受到臺灣觀眾不少正面回饋，因此在後來的作品有更多顧慮到臺灣觀眾的要素，其中一例便是《生死一劍》片尾曲式讓西川用中文的演唱〈Raimei〉，表示這個計畫也更認真看待臺灣的客群。除了宣傳效果之外，該電影也讓代表西川形象的角色浪巫謠搶先登場，並且讓他在劇末彈奏琵琶時進入片尾曲，彷彿角色本人就是片尾曲的演唱者一般，不過主要仍是宣傳價值。

在第二季之後則更注重將片頭、片尾曲和故事內容連結，首先在虛淵的提議下，讓西川貴教和澤野弘之合作，將主題配樂〈thunderBOLTfantasy〉寫成完整的歌唱版本，即是片頭曲〈His/Story〉，澤野認為這種手法將作品從第一季一脈相承，並且能產生屬於第二季的新感受；片尾曲的製作方式也很接近，首先澤野先配合第二季的整體基調譜出新的主題配樂〈thunder801fantasy2〉，而後將之改編成片尾曲〈Roll the dice〉交由西川演唱。澤野表示，一般劇中配樂和片尾曲因為型式不同，通常會由不同人負責，因此在第二季中的實踐較為特殊，但他也肯定這種用作品表達音樂一致性的手法²⁰²。將觀眾對整系列印象最

²⁰² 〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》幕後花絮 05：音樂篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟：七殺天凌》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行

深刻的主題配樂做成朗朗上口的樂曲，能更加有力地替作品留下印象並更加確立作品的風格。內容上，〈His/Story〉從曲名和歌詞描寫在艱困的旅程中尋求明天的困苦與決心，應可理解為殤不患圍繞著刀劍的旅程，是整個作品的核心要素；〈Roll the Dice〉則看似沒有和劇情有明顯的對應，但如本文在討論第二季時所述，這首歌有意識到虛淵參與過桌上角色扮演遊戲的內容，歌詞上也描寫在命運（骰子）的操弄下面臨生死，仍順從自身渴望和意志前進的精神，和第二季中角色面臨選擇各種選擇仍堅持自身信念的劇情風格有所關連。綜上所述，第二季不但將主題曲和配樂連結，也更強調歌曲和故事內容上共通的調性。

此外，一般在影視作品中音樂會出現的邏輯有二種，其一則是 **source music**，指在劇中有合理來源的音樂，例如劇中人演奏樂器、播放音樂等，常用觀眾已認識的音樂印象引發共鳴，或透過特定背景的樂曲來彰顯故事的時代或環境；與之相對的則是 **underscore music**，則是配樂家特地為場景所寫的音樂，在現實生活中是不會出現、不合邏輯的，例如一個角色走在空曠的平原，在沒有他人和樂器的情況下仍響起配樂，主要用於強化情緒和烘托劇情²⁰³。《東離劍遊紀》基本上都是後者，但由於第二季樂師浪巫謠正式出場，模糊了這二者間的疆界。最具代表性的就是第二季第五集，浪凜二人為了救中毒的殤，涉險挑戰巨龍，但被巨龍龐大的身軀和灼熱的吐息逼至絕望，配樂則沿用第一季中，同樣巨大而令人絕望的魔神的樂曲〈Devigod〉。但凜突發奇想，請浪用他魔性的歌聲對抗巨龍吐息，自己則趁此機會對龍下手，浪接受了這個提議挺身而出，此時配樂從深刻的絕望一轉而成〈thunderBOLTfantasy〉前奏，觀眾也能預期二人將以此奇策反敗為勝。在浪開始唱歌時，取代原本配樂人聲吟唱的卻是〈His/Story〉中西川的歌聲²⁰⁴。由於這段實際在歌唱正是配音員西川貴教本

銷委製，2018年。

²⁰³ 蘇稚蘋。〈淺談電影配樂在電影中情緒的影響：以《艋舺》為例〉。《應用倫理教學與研究學刊》第六卷第一期（2011）。108-109頁。

²⁰⁴ 〈His/Story〉中將「Endure the pain, it's easy now. In words can I say it?」這二句英文歌詞直

人，因此理解成是浪在劇中的歌聲，在劇情上也是符合邏輯的；但是背景音樂中又明顯有不是來自聆牙（琵琶）的樂器聲，因此某種程度仍是 **underscore music**。再換一個角度想正是因為觀眾已經對〈**thunderBOLTfantasy**〉的使用時機有非常強的印象，明白這是在主角方優勢或逆轉時才會奏響的旋律，觀眾存在這種認知，製作方才能將其作為 **source music** 來使用，用角色「當場」的聲音，唱出這首預言勝利的凱歌，把劇情中因為浪的歌聲而反敗為勝的情節，結合演出上主要配樂預示勝敗的特質，讓整場戲更能和觀眾共鳴、並提高情緒的煽動力。

最後，由於觀眾對角色和歌唱者都有相當認識的基礎，在第二季結尾中，浪說了和《生死一劍》收尾時一樣的台詞：「心一旦高昂，我便只知吟奏。」然後同樣在吟奏的畫面中接上工作人員名單和〈**His/Story**〉的演奏，這首歌的意義就變得更加豐富，不只是西川貴教作為主題曲歌手，宣告劇集結束的訊號，也是作為浪巫謠這個角色對友人的旅程用音樂替他記錄的歷史（**history**），並展望就此延續下去的，他的故事（**his story**）。透過角色和歌手二個層面的聲音，一面宣揚結束的完成感，一面又預告了新的故事將展開，再次展現這個長期計畫的特質。

至於〈**Crescent Cutlass**〉在《西幽弦歌》中也有重要的層次，但由於該電影在形式和內容上需要討論的層面較多，因此連同其他聲音要素的使用，將其做為案例在下一節討論。

接改成日文「痛みや傷跡は過去に捨てて。(將疼痛和傷痕丟在過去吧。)」而此時浪巫謠唱日文的歌詞，雖然還是有前二句的英文詠唱，但比全部英文更接近角色本身的說話方式。

第三節 電影《西幽弦歌》與其聲音要素

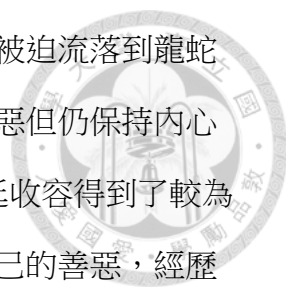


電影《西幽弦歌》是 2019 年 10 月推出的作品，以浪巫謠為主角，講述其成長歷程以及成為殤不患同伴的始末，和 2017 年的《生死一劍》一樣是補完角色背景並預埋劇情伏筆的定位，但因為讓歌手西川貴教配音的角色領銜主演，並在劇中多處穿插歌曲演唱，展現現實中偶像的吸引力，也呼應了故事中和角色深刻相關的聲音元素，在臺灣和日本都受到相當程度的關注。筆者認為這部作品巧妙結合了各種聲音要素，將配音者與角色的關係、主題曲和配樂等各種層次相互結合，可說是該系列在聲音方面集大成的作品，在此重點挑出一些值得觀注的處理手法加以討論。且該電影是至本文撰寫時點（2020 年 6 月）最新的作品，因此透過這個案例，可觀察這個系列現階段如何掌握並使用音樂和聲音相關的要素，並分析這種風格對於敘事和推廣可能帶來的優勢和限制，以此替本章作結。

（一）會說話的琵琶：文本和人聲共同構築的英雄故事

該電影時長約 90 分鐘，比一季電視劇總長度短了不少，在劇情結構上甚至比第一季還要簡單，以便適時穿插浪巫謠（西川貴教）的歌曲，可以說劇情刻意給出空間，以讓製作方更自由地使用音樂和編排聲音要素，但這些編排最終仍能強化劇情的意涵以及人物的描寫，讓二者能相得益彰。電影雖也出現奪劍、處理魔劍等和電視劇相關的主線劇情，但主要仍是樂師浪巫謠的經歷和描寫，他具有與生俱來的神奇聽力（甚至能感知他人的本性）與美聲，和被母親鍛鍊的唱奏能力，該電影主要在描繪他背負這些東西成長的故事，在文本的意義上角色的本質和聲音這項特質處於一種難分難捨的關係。

首先就劇情大綱來看，故事描寫主角浪巫謠的成長，一開始以幼年之姿出



場活在遙遠的雪山，母親的期待和教誨就是一切，失去母親後被迫流落到龍蛇雜處的酒館討生活，在那裡成長到青年期，開始知悉世間的善惡但仍保持內心的潔白（劇中這個時期純白的穿著應有如此象徵），而後被宮廷收容得到了較為穩定的地位和居身之所。但宮廷中殘酷血腥的作風讓他懷疑自己的善惡，經歷了無數的思辨與掙扎，內心的矛盾在啖劍太歲盜劍事件中一次爆發，認知到自己的才能總是會遭人惡用，遂決定歸隱雪山，最終仍在他人的鼓勵下走出山林，決意往後只以自身的意志和價值觀判定善惡，從純白的裝扮換上了赤紅的樂師服，終於走出自己的道路。從母親就是一切的幼年期，遭遇被迫離開母親並成長的悲劇。知曉俗世後，又明白世間和自己的關係並不那麼美好，並因此感到迷惘與挫折，而選擇回歸出身地，最終仍完成自己的成長並做出選擇，是較為典型的英雄之旅。

這種故事的模式和榮格（Carl Jung）心理學上個體化的過程以及神話英雄的象徵有可以互相對應的部分。個體化原則（*principium individuationis*）在哲學上有漫長的歷史，榮格引用這個詞發展其心理學概念並提出個體化計畫

（*individual project*），其中一個重點是人作為一個個體，能與自身人格的各個面向建立有意識的關係，在意識層面盡可能涵容所有特質，也就是說，在個體化的過程中，就算是平常被壓抑在黑暗面的人格特質也需有意識地處理²⁰⁵。這種歷程在神話中常出現，其中的英雄所代表的個體特別指敢於冒險、發掘並伸張自身人格者，英雄在其中經歷的各種考驗則象徵人格演化的不同階段，對於閱讀故事的個體來說，其功能在於個體自我意識的開展，個體察覺到自身的強勢和弱點，得以透過神話武裝自己，以面對人生的考驗，也就是某種成年禮，當通過考驗進入成年後，英雄神話就不是那麼必要了，也因此，神話最後常出現英雄死亡的情節，就象徵了進入成年狀態²⁰⁶。

²⁰⁵ Stein, Murray。《英雄之旅：個體化原則概論》。李燦如、康秀喬、黃璧惠、楊志賢、鄭文郁、賴明亮、劉姿君、魏宏晉合譯。台北縣：心靈工坊文化。2006年。29-32頁。

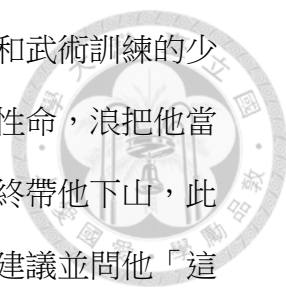
²⁰⁶ Henderson, Joseph L.〈古代神話與現代人〉。《人及其象徵》Carl G. Jung 主編。龔卓軍譯。台北：立緒文化，1999年。114-120頁。



虛淵在創作時很可能有意無意參考這種英雄神話的模式，他在第一季開播不久的訪談中表示，自己平常作品中的角色如果找到自己人生的意義或是真諦，那麼這個角色就結束了（常指涉角色的死亡或退場），因此在預計發展長期系列的《東離劍遊紀》中，便刻意讓重要的角色在每季完結後繼續維持自身原來的人生態度和信念，以利在接下來的劇情中仍能出現。他在此也舉出捲殘雲當例子，表示他就是會在此季完成任務的角色，之後可能不會再出現²⁰⁷，這也讓不少觀眾預期這名剛出場不久的角色（訪談發布時間接近第一季第三集首播）最後會死亡，但最終卻出乎意料地活下來，甚至和心儀的丹翡論及婚嫁。不過捲遇上義兄這道高牆時，體悟到自身對榮耀的追求而奮不顧身挑戰，最終失敗，喪失一隻眼睛和慣用的長槍，嚴重傷害了他做為武人的價值，在象徵的意義上，似乎代表過去不知天高地厚的少年英雄之死，最後論及婚嫁、並開始修練丹家劍術的結局，則代表開始對個人和自己理想以外的事物負責，也就是進入了成年階段，也因此第二季短暫登場時，殤不患這個人生前輩看到重視妻子和家庭的他時，也對其成長做出了肯定。從上可以看出虛淵在該系列敘述角色人格發展時，就算讓他成長到新的階段，也未必會用死亡的方法讓其退場。

而就浪巫謠這個角色而言，先在第二季告訴我們他善惡分明的一面，例如對上尚未行惡事的諦空可以毫不猶豫地出刀，可以看出他已經發展出某種堅定的價值判斷，但並未讓觀眾知道其原因和心理動機，對於一名在接下來系列作還會擔綱主角之一的人物而言，可能會有描寫上的不便，因此《西幽弦歌》重要的任務便是補足浪巫謠人格發展至此的原因，手段便是直接描繪浪從少年到青年期所經歷的重要事件。浪與生俱來極強的音感和優質的聲音，甚至到異能的程度，因此整個故事必然和聲音脫不了關係。筆者認為在這個歷程中最重要的是聆牙的角色。聆牙與電影中其他角色相比，台詞其實相當少，但都起有關

²⁰⁷ 阿 Ru。〈獨家專訪《東離劍遊紀》虛淵玄與製作團隊，深入窺看布袋戲的幕後世界〉。GNN新聞。2016年7月22日。2019年10月30日閱讀。
〈 <https://gnn.gamer.com.tw/1/134931.html> 〉

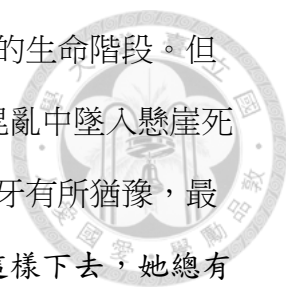


鍵的意涵與作用，第一次開口說話是在關心接受母親嚴酷歌唱和武術訓練的少年浪巫謠，告訴他要是繼續這樣下去身體會撐不住，甚至危及性命，浪把他當成類似鬼怪的東西忽視並恐懼，但在母親死後又無法捨棄他最終帶他下山，此後浪面臨人生重大的轉捩點和抉擇時，聆牙常常會給他中肯的建議並問他「這樣真的好嗎？」但浪不是叫他閉嘴就是無視他，雖然在設定上，會說話的琵琶是「有形物長久下來因為人類感情而寄宿的言靈」，但就劇情的意義上，這二人的互動接近自我和「陰影」(shadow)的關係。

陰影在榮格的心理分析學概念中指的是個體意識心靈所投射之物包含人格上隱晦、壓抑、邪門的部分，自我和陰影在個體化的歷程裡總是陷入衝突中，在神話的象徵上常描寫成英雄和怪物間的戰鬥，當一般人想把陰影壓抑在潛意識中時，英雄卻會認知其存在並從中獲得力量，也就是說在自我取得勝利之前，必須將陰影征服或同化²⁰⁸。聆牙某種程度上就是陰影的定位，少年時期將母親的期待視為優先於一切的準則，但身體實際承受的痛苦不會消逝，這是自己也會知道的訊息，而代替浪自己提問和勸導的正是聆牙，但此時的浪卻將他視為不可知的鬼怪，將之壓入潛意識的深層，繼續強忍以滿足母親的期許，之後與聆牙之間的互動也多是如此。

在此製作組有個有趣的處理方式是，讓少年期的浪由女性聲優東山奈央（與睦天命相同）配音，由於女性的音質通常較為高亢明亮，因此日本動漫中本來就有許多女性聲優替少年角色配音的案例，不過在本劇中這種一人配二角的方針有特別的意義。首先浪的母親曾對他說，他不認為浪是自己的兒子，自己懷胎十月生下的是那個美聲，這意味對母親來說浪的性別或人格並不重要，只要能發出那明亮優美的聲音就行，並期望他將來有一天能藉此入宮在皇帝御前歌唱。接著是浪生了一場大病而暫時失聲，痊癒後聲音也完全變了貌，生病顯示身體承受過度的傷害，正如同聆牙所操心的一樣，而變聲除了病理的原因

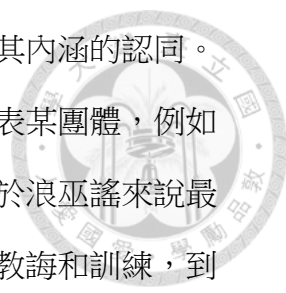
²⁰⁸ Henderson, Joseph L. 〈古代神話與現代人〉。《人及其象徵》Carl G. Jung 主編。龔卓軍譯。台北：立緒文化，1999年。128-132頁。



也暗示浪進入青少年時期的身心轉變，進入無法完全聽從母親的生命階段。但只「看到」他聲音、「盲目」的母親並不能接受這種轉變，在混亂中墜入懸崖死去。傷心的浪在離去之時本想把遺物都燒個一乾二淨，只對聆牙有所猶豫，最終抱起了他，聆牙則對他說：「是那個女人咎由自取，再繼續這樣下去，她總有一天會殺了你的。」「你一點錯也沒有。」替浪將他想用來安慰自己的話語明確說出來，但浪只回了二次「閉嘴。」此時可以注意到二個配音者的差別，東山所配的少年期浪會用較長的語句和道理說服自己聆牙是鬼怪，頂多嫌他很吵，但到了西川配音的時候就更寡言，且用直接叫他閉嘴的態度來面對聆牙，這種態度也延續到青年期，顯示此時的浪雖然外觀（戲偶）還是孩子，但以其聲音為象徵，已經進入青少年階段，並以較為敵意、激烈的態度處理內心的陰影。

而後浪淪落違法酒館賣唱並在此進入青年期，當他和聆牙又在賣唱一事上意見分歧時，卻遇到了和擁有和過去自己同樣聲音的睦天命，唱奏著年幼時母親教導的同首歌曲，浪因此對他產生興趣，也向他吐露自己不擅長和人交往，但又因為害怕孤獨一人時（聆牙）的聲音，因此縱使知道酒館不是久留之地，仍然無法離開那嘈雜的空間。睦則同理其恐懼內心陰影的心理，同時也鼓勵他：「不過啊，既然他會出聲說話，代表他已經不在潛在黑暗之中了。」這句台詞證明作者應對於「陰影」這項概念有所意識，也定調了聆牙在本劇的位置，並非帶有敵意潛藏黑暗的怪物，而是已「出聲」讓英雄認知到他的存在，只待浪巫謠承認並同化其力量。之後浪的酒館被嘯狂狷查緝，自己也被送到皇女嘲風的面前演唱，因緣際會下竟然達成了母親將他送入宮中的願望，也在此後，聆牙便不再說話。但見識到了官吏的腐敗以及皇族的殘酷，被皇女當成籠中黃鶯一般玩賞的浪，理解到就算是在宮中，也和市井一樣充滿汙穢和惡意，這讓他有更多善惡的意識，促成他下個階段的成長。

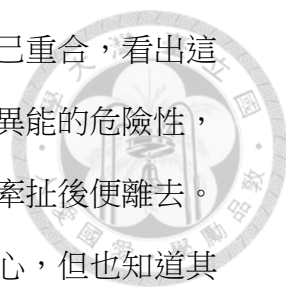
成人的個體化歷程主要有分離（*separatio*）和合體（*coniunction*）二個運動在推動，分離的目的是掙脫原初而危險的合一（*sameness*）狀態，是人類將自身和環境區分開來的某種趨力，這個活動首先要分解自己所模仿的現實角色



及內容的認同，接著還必須分解內心最原初及最重要人物與對其內涵的認同。這些認同也包含了對團體的認同，也就是說人可以某種程度代表某團體，例如家庭、學校等社群，但不應使團體完全成為自己的代表。而對於浪巫謠來說最重要的應是對母親的認同，就算母親已逝，浪也時不時想起其教誨和訓練，到了宮中依舊向自己質問母親的期待為何，自己又該怎麼做，而雪山的自然場域和天賦的奇才正應對了上述原初的合一狀態，如何能將母親的期待與自己的認同分離，便是浪的第一門功課。而合體的運動則敘述，對於生命經驗中被帶入無意識的意象，如何將之轉換到意識的層面上，以整合其性質並將其為己所用²⁰⁹，聆牙的語言某種程度上就是將浪無意識的價值判斷拉抬到意識層面，只是浪拒絕承認，到宮廷之後的浪則開始在自己的語言中加入善惡的價值判斷，聆牙似乎也就此安靜，給了他思考的空間。他憑著先天的直覺感受到市井的醜惡，也斷言沉溺殘酷娛樂的嘲風是邪惡的，卻也依然對自己的行為是善是惡抱持疑惑。至於巧妙利用浪巫謠的嘯狂狷，則設法轉移他對惡的矛頭，告訴他四處收集魔劍的啖劍太歲才是真正的惡人，這些人物的形象正形成了浪無意識中的善惡觀，如何調和每個形象對自己的意義和價值，則是浪的第二個工作。

將這些互相衝突的力量拉到檯面並引爆的就是啖劍太歲盜劍事件。有一天睦天命突然出現，並在皇女面前挑戰浪巫謠，並盡出自己的武藝和歌藝，逼浪也全力歌唱，其魔性的歌聲讓宮中守衛無心守備，啖劍太歲殤不患則趁此良機奪走宮中魔劍，並和睦一同撤退。浪感到極大的憤怒，本來認為和其他人都不一樣的睦，竟然是傳言中覬覦魔劍、罪大惡極盜賊的同夥，並為了惡行利用自己的異能，意識深處善和惡的形象產生極大的衝突，促使浪不顧一切持劍追了上去。遇到二人後大聲地質問難道睦天命也是惡嗎？卻被殤反過來質疑自己的正當性，雙方停下了劍，彷彿知道對方可以溝通，之後殤睦二人用魔劍的力量甩開追兵，並帶浪實際去看落於西幽皇族之手的魔劍實際造成的傷害，這也給

²⁰⁹ Stein, Murray。《英雄之旅：個體化原則概論》。李燦如、康秀喬、黃璧惠、楊志賢、鄭文郁、賴明亮、劉姿君、魏宏晉合譯。台北縣：心靈工坊文化，2006年。31-54頁。



了浪「魔劍」這個新的形象。浪將異能被擅自使用的魔劍與自己重合，看出這點的殤阻止想要邀請浪一起行動的睦，用尖銳的語言告訴浪其異能的危險性，並逼迫他自己決定未來應該怎麼做，浪只說不想再跟任何人有牽扯後便離去。殤因為自己收集魔劍的經歷，而對這種能力被利用者較有同理心，但也知道其進入酒館和宮廷的經歷，不希望他繼續被自己的能力牽著隨波逐流，因此才不主動邀請他加入自己的行列，可以說在分離的運動上推了他一把。觀察浪歸隱雪山的原因，是不習慣人群，而且唱歌只有野獸聽得到，不會造成任何人困擾，看似消極但已經能掌握自己的特質並尋求對策，漸漸能做出有自我意識的決定。

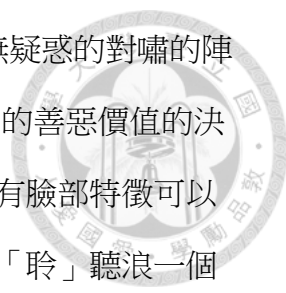
之後睦天命仍放心不下而去山上找他，告訴他就算自己像一把劍一樣，但若天賦的才能是劍刃，那麼母親拚上性命鍛鍊的唱技就像劍柄，並肯認浪作為人的靈魂，因此一定有辦法和人類共處。睦離去後浪看著母親小時候訓練自己時用的刀劍，已經嚴重生鏽風化只剩刀柄，此時母親的幻影出現，再次傳達要他入宮的願望，但這次告訴了他真正的原因，其實是希望他受到皇帝寵愛，而能讓這異能之身受到皇家的庇護。浪巫謠此時也下定決心，要走出和母親所鋪設不同的路，丟掉了僅剩的刀柄毅然轉身離去，象徵了他決定握住名為自己的這把劍，做出自己的決定，讓魔劍這個形象有意識成為自己的力量，也就是完成合體的運動。

而促成這個運動完成的關鍵動力正是其心中的女性形象，也就是心理學上的阿尼瑪（*anima*），表現男性心理陰性的部分，並具有可以投射到現實的傾向。男人心中的這種形象常由母親所形塑，並會深刻影響自己的性格和自我認同，浪極端嚴格並早逝的母親更對其人生有巨大的影響，浪抱持著無法達成母親期待甚至害死他的自責，隨波逐流活在世間，只因他害怕聽到那個會告訴他「這不是你的錯」的聲音，顯示他在調和自身陰影與母親形象的過程遭遇相當大的困難。而童話中，負面阿尼瑪有一種微妙的典型即是凶殘公主，會給求婚者許多考驗，若不能達成則只有死路一條，這種形象將男人捲入一個毀滅性的

鬥爭中，阻止人直接與生活以及現實抉擇相接觸，受困於此形象的人們對生活的反省太多反而無法好好活下去，也失去所有自發性和自然流露的情感²¹⁰。在電影中，嘲風剛好接近這種形象，雖然武藝、歌藝高強的浪並不將其考驗視為毀滅性的挑戰，但是日復一日看到其他樂師在娛樂之下死亡，使得浪不得不反省自己的價值與生活方式，又囿於皇家的束縛而不能真正有所選擇，卻諷刺地實現了母親的願望，母親帶來的負面影響此時透過嘲風實體化，並表示要飼養自己，顯示這個時期的浪就算已至青年時期，仍然無法脫離已故母親的影響。

另一方面，睦天命則作為另一種被投射的女性形象，透過同一名聲優連結起睦和少年浪之間的關係，若將劇情中「浪具有直接聽出人心本質的聽力」這個因素納入考量，一人二角的分配可解釋為浪注意到這個人和自己有接近的本質。睦成為浪在這醜惡的世間，所投射較為美善、單純的形象。故事劇情中雖未直接說明睦的身分，但從其高強的武藝及華麗的服飾、有魔劍的知識甚至能實地操作，以及殤在說明魔劍應交給護印師保管時稍微往睦的方向比劃一下，暫時可假定其是西幽的護印師，從第一季中我們可知道護印師基本不走出自家聖域一步，因此生長於雪山的浪會在這樣的人物中找到共同點並不奇怪。而睦確實也對浪的心理和處境有相當高的同理心，但從睦言行中果斷的態度，顯示他不同於人格尚未發展完成的浪，已經發展出更為完整的自我價值判斷，例如不惜當面得罪皇族也要幫助殤不患奪取魔劍，又為了避免皇族濫用魔劍之力而選擇先利用浪巫謠之後再道歉，可見睦並非純白天真之人。浪接觸了這些和自己投射的形象不同的面相後，情緒上無法接受，促使他跳出了嘲風為他設置的牢籠，也因此得到了轉變的契機。二人有相似的特質，但處於不同的成長階段，睦才能以發展較為完全的前輩姿態給出適當的同理和建議，也因此讓浪跳脫形象的投射而能認識真實的女性樣貌，在浪與母親形象分離、與魔劍形象合體的過程中推了最後的一把。

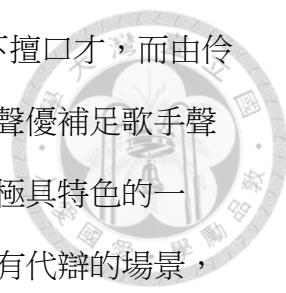
²¹⁰ Franz, Marie-Louise von。〈個體化過程〉。《人及其象徵》Carl G. Jung 主編。龔卓軍譯。台北：立緒文化，1999年。215-216頁



最後，浪巫謠站到了嘯狂狷和殤睦二人對立的場合，毫無疑惑的對嘯的陣營說：「真正邪惡的...是你們！」用行動表示就算自己掌控自己的善惡價值的決心，聆牙也回應他的決定，再次說話，並從單純的琵琶變形成有臉部特徵可以開口的奇特造型，最終還變幻成具有強大力量的刀劍，不只能「聆」聽浪一個人的心聲給出建議，還能成為咬殺惡徒的銳「牙」。從只在浪猶豫或碰上岔路時出聲，如鬼魅般的陰影面，隨著浪的成長一口氣將之提升到可在眾人前說話的意識面，甚至化成象徵力量的刀劍形象，表示浪完全整合了自己陰影的力量。而後在戰鬥後短暫休息的時刻，浪與聆牙也發展出新的關係，接近第二季中聆牙替不擅說話的浪巫謠代辯的關係。之前的浪因為其天賦異稟，而被迫直接面對社會和人性的險惡，不擅溝通的性格也讓他吃了不少苦，但現在有聆牙替他接受訊息和表達，可以說找到了在和人群社會交流的同時保護自己的方法，換言之不只整合了聆牙令人恐懼的陰影部分，還將其昇華成一種社交面具（*persona*），作為保護自身本質的同時，和現實世界溝通的中介。最後，稍微放鬆下的一行人遭到蠍瓔珞偷襲，事先查覺到對方殺意的浪搶先出手，並宣告自己將會以雙耳揭發奸佞，以歌喉質問邪惡，化作惡人之敵，在此導入了電影中唯一的詩號：

筋為弦，脈為鼓，
息如笙歌；
以吾命，譜樂章，
邪音不容。

詩白此時連結了劇情以及剛看完浪巫謠成長過程的觀眾，最大化地發揮見證者的定位，用極凝鍊的方式替這個角色的成長史收尾，且完整描寫人物。觀眾此時應能更明白，第二季中浪對自己價值判斷的果斷以及嫉惡如仇的強烈傾向是由何而來。



在配音方面，將樂師角色（歌手西川貴教配音）設定成不擅口才，而由伶俐伶俐的樂器（聲優小西克幸配音）代替的手法，自然讓專業聲優補足歌手聲優演技上不足，雖有便宜行事的意圖，不過卻能表現這個角色極具特色的一面，以及其成長關鍵的部分。而在《西幽弦歌》中，聆牙較少有代辯的場景，許多關鍵台詞仍須由西川自己演出，可以看出歌手在此作為配音員確實有做出演技的深度，例如憤恨時尖銳而用力的聲音、獨白時深沉帶點悲傷的口氣、或對睦天命較為柔和的語調，雖然都是用較具特色的說話方式搭配較明顯的技巧展現來營造出區別，但整體而言其表現仍值得肯定。總而言之，該劇結構是較為典型的心理成長過程和英雄故事，雖非獨一無二的劇情，但文本環環相扣、角色經營適當，在簡單的架構中用聲音這項要素貫串全劇，在聲優和角色的搭配上些許巧思，也豐富了故事得以開展和解釋的空間，並非單為宣傳的噱頭，而有其敘事上的深度。

（二）歌唱曲的使用

《西幽弦歌》較為簡單的劇情結構，其中一個優勢是容易在演出中插入歌曲演出，彷彿音樂劇或是歌舞劇一般，更強烈展現不同於霹靂劇集甚至《東離劍遊紀》其他作品的特殊娛樂性。實際上這種結合歌唱與布袋戲的實踐並不稀奇，早期布袋戲後場音樂以南北管為主，主演也多受過戲曲訓練，如黃海岱、黃俊雄、鄭壹雄等藝師都能演唱戲曲音樂，不過考量到主演的體力和負擔，有時請後場師傅代唱，或者另外請專門的歌手助唱，也漸漸形成布袋戲的歌手制度。原本歌手是在幕後唱歌，但成名的女歌手也會成為劇團的重要賣點，漸漸走到觀眾眼前²¹¹。善用歌手可以替作品增加畫龍點睛的效果，而隨著電視布袋戲的發展，為滿足商業需求，這種情況不減反增，如黃俊雄布袋戲會接受臺語

²¹¹ 陳龍廷。《發現布袋戲：文化生態、表演文本、方法論》。高雄市：春暉出版社，2010年。232-235頁

音樂業者的請求，在劇中放入歌曲幫忙「打歌」宣傳。原本這麼做有在國民黨政府打壓臺語歌曲產業時，讓二種不同的臺語藝術異業結盟的意圖，但漸漸地，打歌的頻率變得過於頻繁，甚至會嚴重壓縮或扭曲劇情敘事的空間²¹²。正因為有這樣的歷史，我們才需要謹慎觀察現代布袋戲的音樂使用，尤其在西川作為一名知名歌手的情況更是如此。

貫串《西幽玗歌》中的三首歌曲分別是第二季片頭曲〈His/Story〉、片尾曲〈Roll the Dice〉，以及為這部電影作的原創曲〈Crescent Cutlass〉，除了〈Crescent Cutlass〉有部分東山奈央的歌唱部分以外，皆由西川貴教演唱，也再度強調角色和配音者之間的關係。劇中浪巫謠平常說話寡言，但到了唱歌時又有極強的力量和熱情，西川表示自己很能體會這個角色的心情，有時會不知道如何用言語表達，但以歌唱的方式卻更能傳達自己的情感，也因此浪對自己不單純只是故事上的角色²¹³。正如本文在聲優部分討論過，配音者和角色之間不會是完全的象徵或是代表關係，在特別以西川形象打造的浪巫謠這名角色更是如此。歌唱的橋段更能凸顯這種關係性，在該電影中，有意強化歌曲是出現在劇中的意義，不同於第二季魔龍場景的演唱，大部分歌唱橋段伴奏幾乎只剩琵琶的樂聲，凸顯此時的聲音正是劇中人所唱，減少了一些磅礴和熱鬧，轉而營造彷彿現場演唱般之感。

不過歌曲中英文吟唱也是非常顯眼的部分，雖然對《東離劍遊紀》這個架空世界的時空背景不需要太過嚴苛要求，但畢竟劇中沒有任何人講英文，當然，就算是在現實中歌曲和說話的語言邏輯也十分不同，穿插國外語言的手法也不稀奇，但終究是會讓觀眾稍微抽離劇情的要素，例如筆者觀看的二場電影場次²¹⁴，當主角第一次在中國式的酒店唱英文歌詞時，都有聽到部分觀眾發

²¹² 吳明德。《台灣布袋戲表演藝術之美》。臺北：臺灣學生書局，2005。203-206 頁。

²¹³ 〈《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》幕後花絮：演出篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行，2020 年。DVD。

²¹⁴ 2019 年 10 月 25 日，台北日新威秀影城 17：15 的場次以及 2019 年 11 月 3 日，今日秀泰影城 16：00 的場次。

出疑惑的聲音或是笑聲，不過劇中第二次出現英文後就幾乎不會有這種反應，顯示在作品中建立前例後，觀眾理當較能接受這種不同形式的審美觀。從

《Thunderbolt Fantasy》這個標題看來，作品有跨足日本之外的「國際」之決心，或許也能說明為何這個作品的音樂、主題曲標題甚至部分歌詞都使用英文。霹靂、甚至更之前的金光戲也會用不同風格的音樂，顯示布袋戲確實有兼容不同文化藝術的實踐，不過文字上基本仍以臺語為主。在此之前的《東離劍遊紀》雖然會用日文和英文的歌詞，但在劇中依然是以背景音樂的角色為主，就算是浪在第二季對抗魔龍時唱的歌仍然有一半是背景音樂的性質，但在《西幽玗歌》時作為角色歌唱曲的性質搶眼很多，應是有意彰顯西川貴教的存在用作國際性的宣傳價值，不過對故事營造的世界觀難免會有摩擦。若僅是在浪作為主角的外傳電影，觀眾對其接受的可能較高，但若在之後的電視劇仍有大量這種演出，或許也會對文本敘事和觀看體驗造成影響。

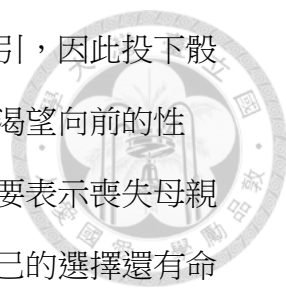
另外，電影中曲目只有三首歌曲，並多次重覆播放，雖在伴奏上有做不一樣的處理，但同一歌曲的音源基本仍是同一的，多樣性似乎略顯不足。當然作曲有現實成本的問題，不過應該注意的是，在歌曲已經比較少的情況下為什麼不用第一季主題曲〈Raimei〉增加豐富程度？。察其原因可能在於歌曲的製作概念上，如本章第二節討論的配樂時所說，第二季的片頭片尾曲分別由第一和第二季的主題配樂發展而成，並且是和配樂作曲家共同合作創作，那二首曲子本來就有適合做為劇中配樂的性質，而〈Crescent Cutlass〉也是澤野與西川合作完成的曲子，同樣也有意識到要在劇中配樂的功能，因此性質上較為適合。此外，西川在創作時，從歌詞到歌名都特別考慮要如何表現浪巫謠這名角色的特質²¹⁵，例如歌名用彎刀而不是劍，應有在暗示聆牙武器的形象，歌詞則在描寫被賜予如罪業一般的才能之歌者，仍然賭上自己的生命，在殘缺的弦月映照之下不停歌唱，基本上就是浪巫謠的寫照。這種配合劇情而調整其音樂性或是

²¹⁵ 〈《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》幕後花絮：演出篇〉。出自《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》。Thunderbolt Fantasy Project 製作。臺北：大霹靂國際整合行銷發行，2020年。DVD。

歌詞的作法，較無法在〈Raimei〉中看到，換言之，〈Raimei〉本質上就是西川作出來專門演唱的，較不適合作為劇中音樂。製作方用西川的歌聲為號召，必然有利用其知名歌手的偶像性質達成宣傳和商業效果的意圖，但從製作歌曲投注的心力以及最終的選曲，可看出製作方使用這些歌時，仍著重於適合搭配電影的音樂性和創作意圖，理當較少為了商業目的壓縮作品敘事空間的危險。

接著觀察電影中的三首曲子是如何使用，首先〈Crescent Cutlass〉作為主題曲，斷斷續續在劇中出現最多次，前幾次是少年浪巫謠在雪山受母親訓練時唱了一些片段；之後是下山多年的浪聽到睦天命唱奏此歌，但對方表示這首歌後半部已失傳，勾起浪小時候的回憶；接著浪在酒館再次唱起這首歌，直到中途畫面一轉，觀眾才看到他已經將完整的曲子教授給睦天命；最後則是睦浪二人在皇女面前歌唱對決之時，配合刺激的動作場面，二人在互相交鋒的過程中完成了這首歌的合奏。這首歌唱奏的時機往往都有東山奈央的聲音在，這也連結了浪的少年時期，暗示這首歌是他從小伴隨他一生的歌曲，也是童年期與母親重要的記憶和羈絆。值得注意的是最後二人合唱的部分，平常的劇情是專業歌手要在一群專業聲優之間說話，但在此是專業聲優的東山要和專業歌手西川合唱，此時在歌唱表現力和音量方面明顯被西川壓過去，應對了劇情中浪不擅用言詞表達感情，到了歌唱領域則無人能及的情況。然而劇中二人在畫面上是拮抗的關係，但是歌曲的演唱中，則幾乎難以聽到東山的聲音，使合唱橋段的拉鋸無法跟上畫面的張力，就算是為了配合劇情設定而在收錄或後製時刻意調整音量差距，似乎仍做得有些過頭。

至於從第二季主題配樂衍生而來的〈Roll the Dice〉則演唱了三次，分別為剛下山時在酒店付不出餐費，老闆看他身上帶琴，考慮可雇用他當駐唱歌手便要他唱歌來聽，此時所唱就是這首曲子；第二次則是入宮後不久配合嘲風的娛樂，作為和其他樂師歌唱對決時所用的曲目，一邊唱著這首歌也一邊反省自己所做之事、以及母親所望究竟為何；最後一次則是回歸雪山後伴隨著孤單的琵琶伴奏獨自歌唱。這首歌雖非專為浪巫謠所寫，不過歌詞中表現的意涵是



「就算前方充滿未知和危險，仍然被內心中向前進的衝動所牽引，因此投下骰子繼續遊戲。」也符合浪雖然迷惘、隨波逐流，但內心深處仍渴望向前的性質。因此第一次出現在成為人生第一個轉捩點的酒館橋段，主要表示喪失母親後仍有前進的慾望；第二次則放在宮廷場景，著重於描寫對自己的選擇還有命運的迷惘，解釋上都是說得通的。第三次也是最後一次，則透過寂靜的伴奏和雪山的孤寂場景，特別能對比剛下山時因為同一首歌曲，而讓酒館高朋滿座且漸漸奢華的熱鬧場景，表現了就算內心渴求前進，仍然遭遇挫折與惡用，不如在荒山雪地唱歌給野獸聽的心情。雖然因為歌曲數量而被迫在許多場景中重複使用，但配合場景不同的意義和伴奏些許的差別仍能營造出不同的敘事能量。

最後是〈His/Story〉，在劇中只用了一次，也就是第一次在皇女嘲風面前演奏，一邊展現精湛的樂技，一邊打退向他襲來的武裝侍衛，輕而易舉地通過皇女殘酷血腥的考驗。本章第二節中提到歌詞中似乎有對殤不患這名角色的意識，不過其主旋律仍是全系列通用的主題配樂，用來表現主角方的優勢和活躍，在浪還未結識殤的此時使用，基本上是取後者的意義，用來代替

〈thunderBOLTfantasy〉的使用，觀眾在此時已看到浪較為壓抑、被動的一生，此時眼前降下如此不合理的考驗，卻成為主角發揮力量的良機，配合一邊彈琴一邊與侍衛格鬥，主角大顯身手的武戲畫面，這首歌的使用讓整體氣氛較為解放，轉而偏向刺激、痛快的一面，應是控管觀眾觀劇心情的策略之一。不過諷刺的是，正因為主角表現太過優秀，引得嘲風對其有極端的偏執，又進入了被動壓抑的情緒，也讓這首歌暫時無用武之地。靈活運用系列觀眾所熟悉的曲目，雖然少了一些新鮮感和多元性，但也貫徹了該系列將某些要素傳承下去的敘事方針，連結起不同作品的故事與觀劇體驗，可見到將《東離劍遊紀》作為整個系列經營的意圖。

（三）小結



聲優是《東離劍遊紀》和霹靂劇集在聲音上最顯著的差異，但不論是演師的表演方式，或是電視布袋戲較為分離化的性質，和聲優的藝術方法都有能互相對應的部分。而在歌曲和配樂的方面也可以看到製作方著重角色描寫以及系列連結的傾向，讓同個系列不同的作品可以透過人物和音樂彼此連結，使得敘事更加完整。這種方針對於故事以及文本世界的完整性無疑是有幫助的，但也和精緻且環環相扣的文本面臨同樣的問題：對於推廣計畫而言，這也意味觀眾很難從之後的作品直接開始欣賞，例如，喜歡西川貴教這名藝術家的觀眾，可能對系列本身興趣不大，但會對他在劇中多次演唱歌曲的《西幽弦歌》感興趣，可是就算去實際觀賞，也會因為不熟悉歌曲和角色關係而無法得到完整的娛樂效果，以電影為契機而對整個系列有興趣的可能性也較低也較高。而互相連結並傳承的樂曲要素，為了表現連結的部分，有時未必會在最適合劇情的地方播放，例如第二季第一場武戲是殤在和仙鎮城的門衛起了衝突，此時雙方只是稍微過了二招，但背景音樂卻是澎湃激昂的〈thunderBOLTfantasy〉，可以理解製作方想在睽違已久的新劇集最初的武戲中，盡早用主題配樂喚起觀眾的回憶，但在畫面上的鬥爭並沒有那麼激烈的情況下，反而容易製造困惑感或是影響觀眾對該曲的印象。另一方面，配樂部分每季電視劇都會新增加十數首新音樂，但其中也包含同樣主題或旋律的音樂不同編曲或樂器的版本，而歌唱曲的部分則是每個作品多一到二首，並且配樂和歌曲之間也多有互相連結的關係，這讓主題樂曲的張力能更輕易地帶入作品的敘事中，是經營氣氛的有效手段，也可定調觀眾對系列的印象，但反過來說歌唱曲的多樣性和新鮮感較少，隨著系列的發展觀眾是否可能對一直以來的樂曲感到厭膩？如果有這樣的現象，製作組又會如何應對？這也是該計畫未來所需面對的。



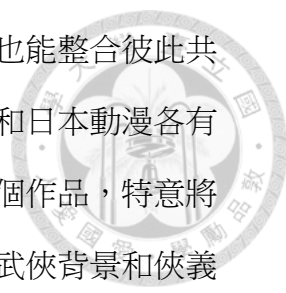
結論



《東離劍遊紀》作為臺日合作的長期作品，體現了不同文化之間交流合作的可能性。霹靂長久來想向外國推廣自家的布袋戲，也做了不少嘗試，但結果一直不如預期，這種尋求創新且向外的方向性是霹靂的重要性格之一。因緣際會之下，日本腳本家虛淵玄來訪臺灣並接觸到電視布袋戲這樣的媒材，實際欣賞霹靂的作品後也產生興趣，並燃起合作的想法，霹靂的黃亮勛則早一步和虛淵談起合作計畫，經過幾番討論後便決定毅然開創新系列，以向日本的觀眾群推廣布袋戲。筆者認為正是這種互相希望和對方合作的方向性，使得雙方的合作過程更加圓滑，也能看到過去單方面推廣（例如《聖石傳說》、《爭王記》等作品推到國外時的情況）所看不到的東西。

臺灣布袋戲也在日本時代受其文化影響，現今的霹靂在文本中也會放入日本相關的符碼和角色，也學習其動漫行銷模式，而這次機會更讓其直接接觸日本業者並面對日本觀眾，還接受以虛淵為代表的工作者之意見和要求，真正為此量身打造一個新的作品，這樣的過程必有值得紀錄之處。本文考量的重點是，不論合作雙方對文化交流的意圖為何，或是彼此對這個計畫抱有多少熱誠，最終呈現在各國觀眾眼前的還是作品本身，是否能被接受主要也是依恃於作品的內容，因此本研究以劇集的內容和演出方法上為主，輔以訪談和花絮等資料，分析合作雙方彼此間的張力，希望能了解雙方合作模式的特殊之處，以及異文化如何在作品以及藝術中相互交流。

首先就文本而言，劇情內容和敘事手法不同於霹靂以往的劇集，甚至和日本作者平常的風格也有所不同，刻意寫作較為簡單的故事架構，並搭配動畫較短小的格式，增加觀眾願意觀看的可能性，並為了長期發展而營造容易開展續作的文本模式。從雙方的訪談資料觀察彼此互動的態度，我們能看到臺日雙方其實都願意作出讓步，甚至會積極配合對方，雖然其中也會遇到衝擊和困難，



但整體仍是較圓滑地進行。在這些磨合式的交流以外，製作方也能整合彼此共通的部分提高作品的魅力，例如在描寫角色方面，霹靂布袋戲和日本動漫各有所長，為了讓不熟悉布袋戲和武俠風格的日本觀眾也能接受這個作品，特意將角色描寫作為該劇的重點，運用布袋戲和動畫的固有元素，將武俠背景和俠義精神等，巧妙地轉化成對人物性格和魅力的描繪，用「人性」這個異文化共通的議題，提高這個混種的藝術作品被不同文化接受的可能性。而在這個篇幅短小的作品中，不論是文本或視覺藝術上都著重於細節的描繪，作出比以往更精緻的布袋戲電視劇，並以此增加觀眾互動和解釋的空間，製作方也表示很驚喜地收到不少觀眾對於劇情解釋的反饋。

接著觀察其長期計畫的發展，從第一季的行銷開始，該計畫就採用了日本動畫、電影常見的製作委員會形式，讓合作的三家公司分攤成本和風險，以避免如《聖石傳說》或《奇人密碼：古羅布之謎》時慘賠的情況。此外也借鑒日本動畫的 DVD 和藍光光碟的銷售模式，但對臺灣觀眾而言，在第二季之後的收看方式比較受限，這種情況下也可能會降低購買較為昂貴的影片之意願。不過回到作品的內容上，可以看到比起第一季，有更多對臺灣觀眾的考量。製作方曾表示第一季意料之外受到許多臺灣觀眾正面的反饋，或許以此為契機，也開始考量該劇拓展臺灣布袋戲市場的可能性。

同時在第二季中，也可看出雙方都嘗試不同的挑戰，例如虛淵在故事開頭不像第一季那樣寫較多不同風格的武戲場景讓霹靂展現技術以吸引觀眾，而是著重在角色描寫和劇情鋪陳；霹靂也是為了劇情中重要的場景，而耗費較多時間和勞力搭設比平常更複雜的場景，以增加敘事的深度。這種不同文化、不同專業之間互相切磋提升的合作模式，或許可以帶給雙方文化不同的刺激，並發現自己新的可能性。而虛淵在第二季納入了自己曾接觸過的角色扮演小說的敘事手法和角色，這種類似遊戲的創作媒材反應了作者的玩心，但也並不只是娛樂其自身的工具，就成果而言，也確實增加了作品的敘事深度並呼應了某些霹靂固有的表現特色。此外這種模糊創作者和愛好者界線的敘事模式，正是霹靂

想要學習的日本動畫特色之一，在此合作過程霹靂應能有所收穫。

在聲音方面，突破了霹靂布袋戲的黃文擇單人口白傳統，用日本聲優多人配音，是這個作品極具特色的部分。本文分析了聲優作為一項專業的技能 and 產業特色，可以理解他們是有能力處理《東離劍遊紀》這般特殊的作品，並且能提高被日本大眾接受的可能性。在表演上，比對部分資深聲優的演技心得和烏海浩輔營造凜雪鴉這名角色的方法論，以及對臺灣演師的表演分析，可以看到聲優和演師作為演員的本質確實有共通的地方，同時聲優也具有某種分離的特質，或許也能說明為何他們和偶戲電視劇這種聲音和身體分離的藝術能夠有所配合。製作方也在長期發展的過程中，重新界定劇中的口白要素，日文劇中的臺語詩白定義成某種見證者，有利於收束整個故事且營造氣氛，也向日本觀眾展現了口白和詩號的重要特色。

至於音樂層面上，配合文本著重描寫角色、劇情環環相扣的特色，不只製作角色專門的主題配樂，也有貫串整個系列的配樂和主題曲，一方面將音樂與特定的角色、事物、場景等互相連結，讓觀眾在聽覺上接觸到某些音樂時就能直接連接到劇情的發展；另一方面也連結主題歌曲和配樂，讓容易吟唱的主題曲旋律作為配樂頻繁出現在劇中，加深觀眾對作品整體的印象。最新的作品電影《西幽弦歌》則巧妙結合聲優、歌手、配樂等各方面要素，替一個結構較單純的英雄之旅創造了許多解釋的空間。可看出該系列在聲音上並非只是一味創新或是追求聲優和歌手作為偶像的商業價值，而是真正在異文化交流中開創獨特的敘事風格。

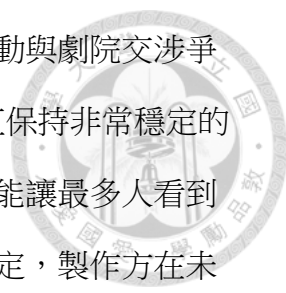
綜上所述，本文認為《東離劍遊紀》作為臺日文化交流的一個例證，是非常值得肯定與關注的，讓雙方文化的特色彼此切磋，積極發揮自身專業特長的同時也信任對方的專業，而能在這種互動中創造別具風味的作品。在這個案例中，就算對彼此的文化並非完全地了解和掌握，但互相仍作為愛好者觀察並接觸對方的文化，在作為合作者提出意見的同時也接受對方的意見。於彼此分工的工作方法下，依舊持續溝通磨合，儘管中間必然會發生磨擦和意外，最終仍

在雙方的異同中找出相互的平衡點並營造適當的張力、留下雙方交流和表達的空間，這種對等的合作方式應能作為異文化交流的一種模式，本文認為有紀錄和分析的必要。

不過在商業化、全球化的社會下，此合作計畫，仍可能面對一些限制。首先，為了讓潛在觀眾不至於在霹靂累積數十年的長篇劇集前卻步，因此開創了全新的系列，並且也用較為短小的劇集格式以便推廣，在策略上十分合理。但是隨著《東離劍遊紀》系列的開展，本身也漸漸累積一定程度的作品量，又由於其細緻、相互連結的敘事手法，觀眾較難在不接觸先前劇集的情況下，直接觀看最新的作品，也就是說推廣的效益和難度其實會隨著系列作的累積漸漸增加。此外，就單純的數字上來看，比較第一季和第二季在官方的網路影音平台播放的成果，以 BANDAI 網路平台²¹⁶作為例證，兩季的放送方式都是第一集開放免費觀看，其他集數需加入會員才能觀看。第一季第一集有 49863 次的觀看次數，第二季第一集則只有 13421 次的觀看次數；第一季的其他集數基本都有 15000 以上的觀看次數，有些集數甚至超越 20000，整體浮動較大，在最後一章大結局中甚至達到 26509 次的數字；第二季則穩定維持在 4000 上下，在最多觀看次數的結局也僅達到 4614 次的數字。當然，單看觀看次數可能有不精準的部分，但從這種極端的數字差也可看到，在具有衝擊力和話題性的第一季播出之時，雖吸引到不少人關注這個作品，但留下來持續關注和支持的人並不那麼多。

本文並非想對該計畫的前景提出悲觀的意見，實際上以商業化的角度而言，能持續推出就代表對製作方仍應有回收利益，否則就算再有推廣的精神，也很難連年製作電視劇和電影。而且《西幽弦歌》在日本中小劇院的票房也得

²¹⁶ Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2》。BANDAI Channel。2018 年。2020 年 6 月 15 閱讀。〈<https://www.b-ch.com/titles/6272/>〉。該劇首播時主要播映方式是透過日本當地的電視台，輔以十多個網路平台。由於筆者無法獲得日本電視台的收視率資料，因此在眾多網路平台中選擇 BANDAI Channel 當作案例，原因在於該平台上有獨家的訪談和特別節目，應能吸引較多喜歡該劇的觀眾註冊觀看，而能有較大的樣本數可以比較。



到不錯的成績，在臺灣也為忠實粉絲加映場次，甚至有粉絲主動與劇院交涉爭取加映。而上述 BANDAI 平台第二季的觀影數次雖少，但一直保持非常穩定的數字，也顯示留下來的人其實都有持續收看的習慣。就算未必能讓最多人看到布袋戲，但這種專注作品內容、創造核心粉絲的特質也值得肯定，製作方在未來或許可更積極而有意識地將這種核心社群轉化為推廣的力量，並推出新的作品或是企劃。伴隨第一季降生，驚天動地的雷鳴或許難以重現，但可以繼續保持目前的模式，成為每年都會響起的春雷，讓外國和本國觀眾固定看到作品的存在，增加其對布袋戲的認知和能見度，在鞏固固有能量時仍不斷調整作品的方向性，對於推廣和合作而言應該都會有良好的影響。

回顧整篇論文，筆者將心力多花在對於作品內容和長期計劃本身的分析上，希望能夠補足學術論文對此較為缺乏的部分，然而也因此在某些臺日文化脈絡的敘述上有力所不及之處，主要在於雙方對於彼此的藝術創作的接受程度和影響的部分，例如霹靂本就受日本文化影響，是否能在《東離劍遊紀》中霹靂參與的層次，解析出日本電影、時代劇、動畫的各種脈絡，或許能更理解雙方合作的共同基礎；另一方面，日本也長期受到漢學價值觀的影響，甚至虛淵玄自己就是中國武俠小說的愛好者，沉澱在《東離劍遊紀》之中的武俠原型或是價值觀，也許對雙方而言都不是那麼陌生的東西，但是要理解武俠要素對日本觀眾的意義在哪裡，有什麼能夠接受的文化基礎，仍須仰賴對這個主題詳細的考察以及文化研究，若能有這些基礎，應該可以更了解《東離劍遊紀》如何在日本被接受包容的內在驅動力。這些主題是本文所不足之處，仍需仰賴後研究繼續處理分析，並且持續觀察《東離劍遊紀》計畫此後的發展，才能對這個作品的實踐有更深刻的分析。



附錄：劇情大綱

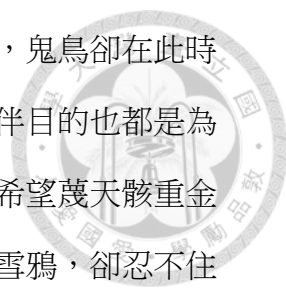


以下簡介《東離劍遊紀》四部主要作品（依推出順序為電視劇《東離劍遊紀第一季》、電影《生死一劍》、電視劇《東離劍遊紀第二季》、電影《西幽弦歌》）的故事。

（一）系列起源：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》

在名為東離的土地上有許多名為「神誨魔械」的兵器，乃是上古戰爭中人類為對抗魔界大軍而鍛造出的強力武器，用以將魔神趕回魔界。戰爭結束後便交由名為護印師的守護者看守，其中由丹家護印師守護的天刑劍號稱最強，據說此劍不只可擊退，甚至能完全消滅魔神。看上天刑劍的魔王蔑天骸率領其黨羽玄鬼宗攻擊當家的丹家兄妹，哥哥丹衡不敵被殺，被奪走天刑劍之劍柄，妹妹丹翡在丹衡保護下勉強求生，帶著解開聖劍封印所需的另一樣物品——劍鏢逃脫。

鏡頭一轉，疾風驟雨之中，名為殤不患的旅人在趕路，見到路旁破廟的石佛旁有人留下一支傘為其擋雨，正想取走，路旁避雨的神祕男子卻要他答應：既受石佛之恩，要在接下來的旅途替石佛助人才符合道義，而後殤不患便遇到被玄鬼宗追殺的丹翡，為實現一傘之約而出手相救，卻因此被玄鬼宗敵視。丹翡說明身世之後希望號召有志之士打倒蔑天骸、奪回劍柄，自稱鬼鳥的神祕男子當仁不讓，表示願意介紹高手相助，殤不患雖不樂意，但不堪玄鬼宗追殺只好加入。在鬼鳥的人脈下，弓箭名手狩雲霄和其小弟捲殘雲、妖魔刑亥相繼加入隊伍，甚至以自己的項上人頭為擔保，招攬了仇家殺無生一起同行。殤不患對這些人的人格抱有疑慮，卻也因為自稱來自異地西幽而遭致懷疑，原來因為上古戰爭的關係，原本為一地的東離西幽被隔為二地，隔開二地的鬼歿之地充滿各種危險，絕非一般旅人可以越過。因此，殤不患屢招同伴陷害與試探，一



氣之下離開隊伍，自力到達蔑天骸眼前，鬼鳥和丹翡緊跟在後，鬼鳥卻在此時出賣二人，原來鬼鳥是天下有名的怪盜凜雪鴉，其他召集的同伴目的也都是為了從丹翡手中騙取天刑劍，而凜雪鴉已經掉包劍鏢藏在某處，希望蔑天骸重金收購讓自己獨佔所有金錢。追上來的殺無生本想先殺死仇人凜雪鴉，卻忍不住劍客的挑戰心，挑戰蔑天骸之後被他所殺。

經歷一連串爭奪天刑劍的波折後，殤不患才明白凜雪鴉根本對金錢不感興趣，目的是用陰謀詭計欺騙惡人、打擊他們的傲心，以此作為遊戲，因此只要讓蔑天骸拿不到劍就算達成目的，並表示願意在事成之後交還天刑劍所有零件，因此二人暫時合作。此時迷戀上丹翡的捲殘雲背叛大哥救出丹翡，並一同去藏匿地點取回劍鏢，卻遭到襲擊而失去劍鏢，集其所有零件的蔑天骸前往丹家聖地解開封印，這才發現天刑劍並非具有能消滅妖魔的最強力量，而是用來封印妖魔的特殊兵器，在它被拔出的時候，上古戰爭時被封印的魔神即將復活危害世界，同為魔族的刑亥殺掉想阻止魔神復活的狩雲霄，蔑天骸則不以為意，滿足地拿著天刑劍離去。躲在一旁的凜雪鴉明白了，蔑天骸的心中的驕傲並非收藏最強的寶劍，而是對自己劍法的無比自信，於是便出現在他眼前，展現從不示人的高強劍術擊敗他。

然而蔑天骸不堪其辱，毀了天刑劍後自殺，眾人失去了封印魔神的手段。此時殤不患隻身站了出來，一向只用木劍和內力作戰的他從身上拿出名為魔劍目錄的卷軸，其中竟然藏有從西幽收藏而來的，各有特異功能的三十六把聖劍魔劍，從中拿出了一把名為劫荒劍的寶劍便代替天刑劍封印住了魔神，世界再次恢復和平。殤不患這才告訴眾人自己的目的，他不希望有強大力量的寶劍落入惡人手中，因此自己在西幽收集這些劍之後，為了避風頭才逃到東離。最後將看守的劫荒劍的任務交給相愛的丹翡、捲殘雲二人之後又踏上處理魔劍目錄的旅程。凜雪鴉則認為三十五把寶劍必然會吸引惡人的目光，其中定有能滿足自己興趣的惡人，於是偷偷跟在其身後。殤不患最後經過故事開場的石佛處，在風雨中將雨傘還給石佛便繼續踏上旅程。



(二) 前傳與過場：電影《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》

此電影版由二個短篇：〈殺無生篇〉和〈殤不患篇〉所組成。〈殺無生篇〉的故事發生在天刑劍事件之前，敘述凜雪鴉如何和殺無生結仇。凜原本雇用殺作為保鏢，二人略有交情，有一天殺無生向他吐露自己的無奈，原來他因為出生時發生不吉利的事情，導致自己被冠上殺無生這個不祥之名後遭到拋棄，長大後踏上歧途，成為人見人怕的殺手。聽完這則故事的凜鼓勵他參加，武林高手以劍聖的名號為賭注，互相切磋的劍聖大賽，用劍聖的名聲洗刷殺手的臭名。實際參加後，比賽場地卻遭到不知名的弓箭手襲擊，許多高手死傷，殺卻不以為意，一路過關斬將得到挑戰劍聖，同時也是自己師父鐵笛仙的資格，鐵笛仙卻認為弓箭手就是殺無生安插的人手因此怒氣沖沖，在二人生死交鋒之際，天外飛來一箭擊中鐵笛仙的腳，殺無生來不及停下劍刃而斬殺了師父，至此眾人皆認定殺無生是卑鄙之人，殺無生驚覺自己上了凜的當，弓箭手正是和凜串通的狩雲霄，殺無生一氣之下殺了所有欲逮捕他的衛兵，凜雪鴉卻先一步逃走，徒留自己更加昭彰的惡名。

〈殤不患篇〉的時間點則回到天刑劍事件後不久，依然過著旅行生活的殤不患在酒館中遇到另一名無賴，自稱為打倒玄鬼宗的殤不患而長期要求賒帳，殤不動聲色想從他口中問出玄鬼宗之事，卻只得到了荒誕無稽、加油添醋的冒險故事，最後在警告他小心玄鬼宗殘黨之後便起身離去。之後無賴真的遭遇玄鬼宗殘黨襲擊，殤不患出手救他一命，這才知道無賴無名無姓，原本也是玄鬼宗，但多年練武不成，即將淪落成練劍的活肉靶而逃跑，無計可施才冒充殤不患招搖撞騙。殤不患體諒他的無奈，只要他自己小心便離去。最後則發現這些冒險故事會傳開皆是因為凜雪鴉的詭計，凜大肆宣傳殤的豐功偉業，只希望有惡人早日盯上殤不患。電影最後則讓第二季的新角色稍微露臉後就落幕。

（三）冒險的延續：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀第二季》



二年的時間過去，為了藏匿魔劍目錄的殤不患，在丹翡的推薦之下將目錄交給難攻不落的東離護印師堡壘——仙鎮城所守護，自堡壘出來時，正逢西幽的舊友，武功高強的樂師浪巫謠前來警告，昔日仇敵禍世螟蝗派手下追殺至東離，二人知道大事不妙趕回仙鎮城時，只見堡壘已經被其手下蠍瓔珞獨力攻破，雖奮力奪回魔劍目錄，但仍被搶走其中二把劍。其中一把名為喪月之夜，雖不能殺人，卻可以將人變成無心智的傀儡加以操作；另外一把則為妖姬·七殺天凌，擁有自我意識並渴望鮮血，可以誘惑所有見到此劍的人，引起人們為爭奪自己而互相殺戮，藉此吸收鮮血。

另一方面，從西幽追蹤殤不患的另一批勢力，即為西幽捕快嘯狂狷，原因是殤不患一行人以前在收集魔劍時，曾嚴重得罪西幽皇族，而嘯狂狷本人視此為建立功勳，並且開通東西贓物走私路線的良機。雖然此人極為市儈庸俗，其不擇手段的惡行卻引起凜雪鴉的注意，認為是個值得他打擊傲氣的惡人，因此偽裝成東離的重要官員接近他。多方勢力圍繞著二把魔劍以及殤不患的生命，展開了智略與武力的交鋒衝突。

殤不患與浪巫謠被擅長使毒的蠍瓔珞和二把魔劍難纏的能力玩弄在股掌之間，但同時，蠍瓔珞也因為七殺天凌的誘惑魔性和吸血性質讓自己身心俱疲，幾度在失去自我的崩潰邊緣，正巧碰到在旅途中尋求自我意義的雲遊僧諦空，武功高深莫測的諦空雖然自己也有許多迷惘，但在二人數次接觸和問答之際，身處痛苦深淵的蠍終於明白自己不想依賴魔劍的力量，而是想憑藉自身意志而活，於是堂堂正正向殤不患提起挑戰，劍術過人的殤不患打倒他之後，認為其憑一己之力抗拒魔劍誘惑的意念可嘉，應能向善，遂放了他一命。大難不死的蠍跑去向恩人諦空報告，沒想到諦空雖有能力抵抗七殺天凌的魅惑，但是出自自身的美感認為七殺天凌比世間一切都美麗，並斷定魔劍就是自己的生存意

義，願意為其獻上鮮血，從而還為俗名——婁震戒，並殺害蠅。本就力量驚人的魔劍配上武藝高強的破戒僧，東離面臨前所未有的危機。

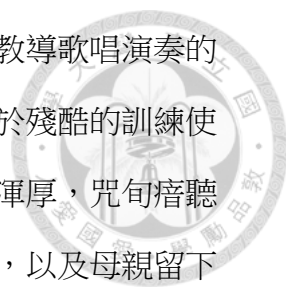
另一方面，喪月之夜輾轉落入嘯狂狷手中，但才智不及凜雪鴉的他，很快陷入其陰謀詭計之中，不但沒有順利完成走私計畫，還被搞得身敗名裂、仕途慘淡，然而他卻沒有一絲一毫挫折，反而心念一轉當起山賊，凜雪鴉这才發現這個人沒有任何值得自己打擊的傲心，純粹是個只求世俗利益的粗鄙之人，憤恨之下拂袖而去。而後在殤浪二人的合作之下，也順利打倒失去官府後盾的嘯，奪回喪夜之月，無事可做的凜雪鴉為了排解計畫失敗的鬱悶，也加入了二人奪回七殺天凌的計畫，此時卻收到來自婁震戒的挑戰書。

原來婁認為比起在江湖上和眾人浴血爭戰，不如帶著自己最愛的七殺天凌跳入無底深淵，這樣更能獨佔魔劍的光輝，這是有自我意識的七殺天凌也始料未及的發展，為了避免自己被埋沒谷底，情急之下擠出殤不患的名字，表示如果不能打倒他則無法安眠，引誘婁震戒挑戰他以爭取時間。殤不患接受挑戰並得到凜雪鴉的支援，但為了防範魔劍的誘惑，二人完全無法正眼看敵人，因此陷入極其不利的情況。最後殤想出奇招，讓凜用喪月之夜操作自己，自己失去心智之後就不會被誘惑，成功逼退婁震戒，並在浪巫謠的援助下封印魔劍，但在最後一刻婁卻硬搶七殺天凌，也因此身負重傷掉落懸崖，一人一劍正如他所希望的一樣，永眠於黑暗之中。

事情告一段落後，一開始被攻破的仙鎮城由於重建尚未完成，反過來委託殤不患保管其中最重要的三把劍，無奈之下接受的殤不患，歷經眾多苦難，寶劍的數量不減反增，暗示著其旅程將繼續進行。

（四）英雄的誕生：電影《Thunderbolt Fantasy 西幽玄歌》

第二部電影版則是完整的一個故事。敘述浪巫謠在和殤不患攜手合作前的成長過程。浪巫謠天生具有傑出的音感和具有透明感的美聲，其眼盲的母親



咒旬瘡為鍛鍊其萬中無一的天賦，隱居於雪山上嚴格指導他，教導歌唱演奏的同時傳授武藝心得，指望孩子有一天能夠被皇帝重用。然而過於殘酷的訓練使年幼的浪巫謠身心受創而臥病在床，覺醒後其美聲卻變得低沉渾厚，咒旬瘡聽到後無法接受現實，在混亂中跌落懸崖。抱著對母親的罪惡感，以及母親留下來的會說話的琵琶——聆牙，浪巫謠獨自下山，為求生活流連至違法酒家賣唱。

時光荏苒，少年成長為青年，儘管每日酒館演唱高朋滿座，其過於敏銳的感性仍讓浪害怕人群，唯一的心靈寄託只有在夜晚涼亭下偶遇之名為睦天命的神秘女子。不久，違法酒館因為使用毒品而被捕快嘯狂狷查緝，浪巫謠也被逮捕。嘯狂狷將他獻給喜好血腥娛樂的皇女嘲風，嘲風命他一邊演唱一邊戰鬥，受過母親嚴格訓練的浪巫謠輕易完成考驗，成了皇女眼中的紅人，嘯也因此升官發財。然而浪巫謠卻開始自我懷疑，發現自己的歌聲具有能讓他人如癡如狂的魔性，卻只被人利用在違法經營和血腥娛樂上，不知道何謂正、何謂邪，因此感到痛苦。

某一日嘲風依舊繼續他的娛樂，作為浪巫謠戰鬥和演唱對手的，竟然是當年相遇的睦天命，就在整個皇宮因為二人的歌聲如癡如醉而鬆懈警備之時，在西幽各處蒐集魔劍，惡名昭彰的惡人「啖劍太歲」（即殤不患）闖了進來，奪走皇族收藏的魔劍後夥同睦天命逃跑，浪巫謠明白自己的聲音又再次被人利用，憤怒地追了上去，殤不患等人則向他解釋魔劍的力量以及用其為惡造成的傷害，浪巫謠感受到自己如同魔劍一般，只因力量強大就被人肆意利用，因而對人世絕望歸隱出生的深山，但睦天命最後仍鼓勵他，告訴他自己的力量如何使用應由自己決定。

之後嘯狂狷受皇女命令，欲追查魔劍並搶回浪巫謠，首先找到殤不患等人藏匿魔劍的根據地，寡不敵眾的情況下，殤等人陷入劣勢。此時浪巫謠出面拯救，下定決心往後只順自己意志判斷何謂正邪，聆牙也呼應他的決心，化做強力的武器，帶領眾人突破危機，此後三人共同踏上蒐集和處理魔劍的旅程。




參考書目



專書

- 三田誠。《レッドドラゴン》。東京都：星海社，2012年。
- 大塚明夫。《声優魂》。東京：星海社，2015年。
- 大霹靂國際整合行銷股份有限公司。《霹靂風雲錄—轟動武林、轟定干戈，劇集典藏書》。臺北：青文出版社，2018年。
- 朴璐美，井上和彦，千葉繁，宮本充，速水奨，飛田展男，関智一，平田広明，森川智之，大谷育江，富永みーな，田中真弓，三ツ矢雄二。《プロフェッショナル 13 人が語る：わたしの声優道》。藤津亮太採訪。東京：河出書房新社。2019年。
- 吳明德。《台灣布袋戲表演藝術之美》。臺北：臺灣學生書局，2005年。
- 呂理政。《布袋戲筆記》。臺北：吳氏圖書，1991年。
- 邱坤良。《漂浪舞台：台灣大眾劇場年代》。台北市：遠流出版，2008年。
- 邱武德。《金光啟示錄：台灣金光藝術起生》。臺北市：發言權，2010年。
- 金庸。《神鵰俠侶》。臺北市：遠流，1998年。
- 林鶴宜。《臺灣戲劇史：增修版》。臺北：臺灣大學出版社，2015年。
- 陳仲偉。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。臺北：唐山，正港資訊文化，2004年。
- 陳龍廷。《臺灣布袋戲發展史發展史》。臺北：前衛出版社，2007年。
- 陳龍廷。《聽布袋戲：一個臺灣口頭文學研究》。高雄市：春暉出版社，2008年。

- 
- 陳龍廷。《發現布袋戲：文化生態、表演文本、方法論》。高雄市：春暉出版社，2010年。
- Aristotle。《詩學》。陳中梅譯注。臺北：臺灣商務印書館，2001年。
- Bertrand, Ina, Peter Hughes. *Media Research Methods: Audience, Institutions, Texts*. Houndmills: PALGRAVE MACMILLAN, 2005.
- Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. London and New York: Routledge, 1994.
- Elam, Keir。《符號學與戲劇理論》王坤譯。高雄：駱駝出版社，1998年。
- Deleuze, Gilles。《電影 I 運動：影像》。臺北：遠流，2003年。
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. London and NY: Routledge, 1992.
- Foucault, Michel。《古典時代瘋狂史》。林志明譯。臺北：時報文化，2017年。
- Lee, Hye-Kyung. “Cultural consumer and copyright: a case study of anime fansubbing.” *Creative Industries Journal* 3.3 (2011). 237-252.
- Priebe, Ken A.. *The Art of Stop-Motion Animation*. US: Course Technology PTR, 2006.
- Searle, John R. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: CUP.
- Stein, Murray。《英雄之旅：個體化原則概論》。李燦如、康秀喬、黃璧惠、楊志賢、鄭文郁、賴明亮、劉姿君、魏宏晉合譯。台北縣：心靈工坊文化。2006年。
- Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 東離群俠傳》。臺北：青文出版社，2016年。
- Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 東離群俠傳 II》。臺北：青文出版社，2019年。

單篇論文



小川順子。〈チャンバラ時代劇映画における「殺陣」の変遷〉。《日本研究：国際日本文化研究センター紀要》23 卷。37-54 頁。

李名媛。〈1993 至 2008 年臺灣霹靂布袋戲儒教人物定場詩初探〉。《朝陽人文學刊》13.2 (2015 年)：1-12 頁。

佐藤桂一。〈現代日本における声優の歴史：声優の誕生と黎明期〉。《文学研究論集》第 49 号 (2018 年)：83-99 頁。

佐藤桂一。〈「第一次・第二次声優ブーム」(1960 年代・1970～1980 年代)を通して見る声優業の進化と分化：現代日本における声優の歴史(2)〉。《文学研究論集》第 51 号 (2019 年)：95-115 頁。

吳明德。〈霹靂布袋戲黃文擇的口白藝術〉。《2004 雲林國際偶戲節學術研討會論文集》。雲林：雲林縣文化局，2004 年。138-161 頁。

林子晴。〈全球文化架構下的韓劇《來自星星的你》電視配樂分析〉。《慈濟通識教育學刊》第十一期 (2017 年)：200-229 頁。

吳明德。〈霹靂日系布袋戲：《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》的演藝特質〉。《民俗曲藝》205 期 (2019 年)：265-312 頁。

金清海。〈台灣偶戲的過去、現況及未來展望〉。《2004 雲林國際偶戲節學術研討會論文集》。雲林：雲林縣文化局，2004 年。10-29 頁。

唐硯漁，何舒軒。〈布袋戲的現代娛樂嘗試〉。《高雄師大學報》23 期 (2007 年)：177-194 頁。

真鍋公希。〈映像受容者像の批判的再構成：〈特撮〉についての言説分析を事例として〉。《社会システム研究》19 期 (2016 年)：195-209 頁。

梁世安，蔡坤宏，張凱華。〈品牌迷群之情感依附：以霹靂布袋戲為例〉。《中華管理學報》12.3 (2011 年)：21-39 頁。

- 
- 曾永義。〈元人雜劇的搬演〉。《中國古典戲劇論集》。臺北：幼獅文化，1985年。177-226 頁。
- 福井勇。〈居合道の芸術性について〉。《奈良大学紀要》Vol.5 号（1976 年）：301-307 頁。
- 羅宜柔。〈跨域合作的順勢與逆勢－以 gogoanime 對於「東離劍遊紀」第一集之評論為例〉。《文化創意產業研究學報》第七卷第三期（2017 年）：99-106 頁。
- 蘇稚蘋。〈淺談電影配樂在電影中情緒的影響：以《艋舺》為例〉。《應用倫理教學與研究學刊》第六卷第一期（2011 年）：105-119 頁。
- Dyer, Ben “Dungeonmastery as Soulcraft.” *Dungeons & Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks*. Ed. Christopher Robichaud. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc., 2014. 106-118.
- Franz, Marie-Louise von. 〈個體化過程〉。《人及其象徵》 Carl G. Jung 主編。龔卓軍譯。台北：立緒文化，1999 年。185-285 頁。
- Henderson, Joseph L. 〈古代神話與現代人〉。《人及其象徵》 Carl G. Jung 主編。龔卓軍譯。台北：立緒文化，1999 年。113-183 頁。
- Metz, Christian. 〈想像的能指〉。王立群譯。《凝視的快感》吳琮編。北京：中國人民大學出版社，2005 年。33-61 頁。
- Mulvey, Laura. 〈視覺快感與敘事電影〉。吳斌譯。《凝視的快感》吳琮編。北京：中國人民大學出版社，2005 年。1-17 頁。
- Nozawa, Shunsuke, “Ensoulement and Effacement in Japanese Voice Acting.” *Media Convergence in Japan*. Ed. Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin. Tokyo: Kinema Club, 2016. 169-199 。
- Silvio, Teri. “Informationalized Affect: The Body in Taiwanese Digital Video Puppetry and COSplay.” *Embodied Modernities: Corporeality, Representation, and*

Chinese Culture. Ed. Fran Martin and Larissa Heinrich. Honolulu: U of Hawai'i Press (2006): 195-217.

Silvio, Teri J. "Remediation and Local Globalizations: How Taiwan's 'Digital Video Knights-Errant Puppetry' Writes the History of the New Media in Chinese." *Cultural Anthropology* 22.2 (2007): 285-313.

White, William J. "Player-Character is what You are in the Dark: the Phenomenology of Immersion in Dungeons & Dragons." *Dungeons & Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks*. Ed. Christopher Robichaud. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc., 2014: 82-92.

碩博論文



- 吳承恩。〈初探布袋戲戲迷與非戲迷之觀賞決策過程：以東離劍遊紀為例〉。碩士論文。政治大學科技管理與智慧財產研究所，2018年。
- 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〉。碩士論文，國立政治大學傳播英語學位學程，2018年。
- 章丁尹。〈霹靂布袋戲之精神、文化與美學研究〉。碩士論文。中興大學台灣文學與跨國文化研究所，2014年。
- 許文娟。〈以行動者網絡觀點探討日本製作委員會之價值共創模式：對臺灣原創漫畫在數位內容與共創社群發展之啟示〉。碩士論文。清華大學科技管理學院，高階經營管理在職專班，2015年。
- 陳語婕。〈《霹靂俠影之轟動武林》劇情文本之研究〉碩士論文。臺北教育大學台灣文化研究所，2016年。
- 楊雅婷。〈日本聲優風潮在臺灣之受容與現況〉。碩士論文。中國文化大學日本語文學所，2017年。
- 廖文華。〈台灣布袋戲電影「聖石傳說」之行銷傳播策略個案研究〉。碩士論文，中國文化大學新聞研究所，2001年。
- 蔡耕碩。〈臺灣影視配音產業的困境與突破：以日本聲優產業為鏡〉。碩士論文。臺灣大學社科院新聞研究所，2015年。
- 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〉碩士論文。高雄第一科技大學，機械與自動化工程系工業設計碩士班，2017年。



日本芸術文化振興会。〈能の構造，演技と音楽：地謡〉。文化デジタルライブ

ラリー。2020年3月3日閲讀。

〈 <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/musical/utai02.html> 〉

王焯珏，鄧寧。〈讓霹靂布袋戲走紅日本的「黑暗教父」〉。今周刊。2016年8

月18日。2019年11月3日閲讀。

〈 <https://www.businesstoday.com.tw/article/category/80393/post/201608180020/> 〉

王家權。〈不在地化，就無法國際化－霹靂布袋戲在美國跌倒，從日本站起的

IP 挑戰〉。有物報告。2016年11月10日。2019年11月1日閲讀。

〈 <https://yowureport.com/43656/> 〉

手塚治虫 Tezuka Osamu Official。〈スターシステム〉。TEZUKA

PRODUCTIONS。2020年3月15日閲讀。

〈 https://tezukaosamu.net/jp/character/star_system.html 〉

「別冊文藝春秋」編集部。〈虚淵玄と東山彰良を虜にした「台湾布袋劇」。そ

の強烈な魅力とは〉。別冊文藝春秋。2017年6月9日。2019年12月12

日閲讀。〈 <http://bunshun.jp/articles/-/2800?page=1> 〉

李承陽。〈虚淵玄想用霹靂英雄 玩時空交錯〉。中時電子報。2019年11月10

日。2019年12月1日閲讀。

〈 <https://www.chinatimes.com/newspapers/20191110000672-260102?chdtv> 〉

阿 Ru。〈獨家專訪《東離劍遊紀》虚淵玄與製作團隊，深入窺看布袋戲的幕後

世界〉。GNN新聞。2016年7月22日。2019年10月30日閲讀。

〈 <https://gnn.gamer.com.tw/1/134931.html> 〉

段木英里。〈虚淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー
(前編)「アナログの味わいは尊いもの」〉。Webnewtype。2017年11月
29日。2019年10月30日閲讀。

〈<https://webnewtype.com/report/article/129454/>〉



段木英里。〈虚淵玄(ニトロプラス)「Thunderbolt Fantasy Project」インタビュー
(後編)「アクションは増し増し！」〉。Webnewtype。2017年12月4
日。2019年10月30日閲讀。

〈<https://webnewtype.com/report/article/129938/>〉

陳大任。〈霹靂《東離劍遊紀》進軍日本〉。《中國時報》。2016年2月11日，
第9版。

許世穎。〈《奇人密碼》慘賠1.9億，重創霹靂〉。中時電子報。2015年3月15
日。2019年11月3日閲讀。

〈<https://www.chinatimes.com/newspapers/20150315000480-260112?chdtv>〉

鳥海浩輔。〈算数「鳥海浩輔によるミステリアスな大物キャラの方程式」〉。鳥
さん学級。2020年4月28日。2020年5月15日觀看。

〈<https://youtu.be/xw4EL6LROyw>〉

黃漢華。〈霹靂多媒體的國際之路，布袋戲變身台灣迪士尼〉。遠見雜誌，2006
年9月13日。2019年12月15日閲讀。

〈<https://www.gvm.com.tw/article.html?id=11107>〉

興行通信社。〈ミニシアターランキング 2019年10月：10月26日～10月27
日〉興行通信社。2019年10月30日。2019年11月1日閲讀。

〈<http://www.kogyotsushin.com/archives/mini theater/201910/27000000.php>〉

鍾志均。〈布袋戲電影《西幽炫歌》台日叫好，西川貴教直呼「不可能的任
務」〉。自由電子報。2019年11月9日。2019年12月12日閲讀。

〈<https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/2972123>〉

簡莉穎，陳茂康。〈《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》劇作家虚淵玄 慾望與私

心 是構成角色的基本〉。《PAR 表演藝術》310 期，2018 年。
蘋果日報。〈布袋戲《西幽弦歌》票房亮眼，西川貴教賣聲當台日橋樑〉。蘋果
即時。2019 年 11 月 8 日。2019 年 12 月 15 日閱讀。



〈<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20191108/1660938/>〉

霹靂國際多媒體。〈《霹靂英雄戰紀之刀說異數》【新聲版】 5 月 6 日隆重登
場〉霹靂國際多媒體。2020 年 5 月 5 日。2020 年 5 月 13 日閱讀。

〈<https://beta.pili.com.tw/news-view.php?id=202005051130248684>〉

Akito。〈【TiCA14】《Fate/zero》虛淵玄首度海外簽名會 大談作品心得及創作歷
程〉。GNN 新聞。2014 年 2 月 15 日。2020 年 10 月 15 日閱讀。

〈<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=92543>〉

anus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布
袋戲〉。T 客邦。2016 年 7 月 14 日。2019 年 10 月 19 日閱讀。

〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉

EPILI 霹靂網。〈<https://home.pili.com.tw/about/cronology.php>〉

gigazine。〈マチ★アソビ vol.14 「Fate/stay night[UBW]」ギルガメッシュの眉山
ロープウェイ往路アナウンス〉。gigazine。2015 年 5 月 2 日。2019 年 5 月
10 日觀看。〈<https://www.youtube.com/watch?v=c9wIdIs9sIM>〉

Janus。〈專訪霹靂多媒體副總黃亮勛，「東離劍遊紀」與虛淵玄如何顛覆霹靂布
袋戲〉。T 客邦。2016 年 7 月 14 日。2019 年 10 月 19 日閱讀。

〈<https://www.techbang.com/posts/44613>〉

MAiDiGiTV。〈驚嘆！声優・悠木碧が早口すぎる！CM ナレーションに挑戦
「ダッシュエックス文庫」CM メーキング映像〉。MAiDiGiTV。2015 年
7 月 6 日。2020 年 5 月 13 日觀看。

〈<https://www.youtube.com/watch?v=NiljxoHd60k>〉

numan 編集部 〈「Thunderbolt Fantasy Project」総監修・虚淵玄インタビュー |
魅力を増す美しすぎる人形たちの武侠譚〉。numan。2018 年 12 月 28

日。2020年1月28日閱讀。〈<https://numan.tokyo/interview/esaLJ>〉

PILI 霹靂布袋戲 Youtube 官方頻道。

〈<https://www.youtube.com/watch?v=otUy5Asv71c>〉

Center for the Study of Language and Information (CSLI), Stanford University.

“Philosophy of Humor.” Stanford Encyclopedia of Philosophy. Sep 28, 2016.
Accessed Sep 30, 2020.

< <https://plato.stanford.edu/entries/humor/> >

《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》官方網站。

〈<https://thunderboltfantasy.com.tw/>〉

Thunderbolt Fantasy Project。〈《東離劍遊紀第2季》映前特輯〉愛奇藝，2018年。2020年4月1日觀看。〈https://tw.iqiyi.com/v_19rr5o1n74.html〉

〈Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀を含む生放送〉。ニコニコ動画。2019年12月15日檢索。

〈<https://live.nicovideo.jp/search?sort=recent&keyword=Thunderbolt%20Fantasy%20%E6%9D%B1%E9%9B%A2%E5%8A%8D%E9%81%8A%E7%B4%80&status=past>〉



DVD 或影片



霹靂國際多媒體有限公司。《聖石傳說》。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。

2000 年首發。2018 年再版。DVD。

Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2016 年。DVD。

Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 生死一劍》。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2017 年。DVD。

Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 2 兵器造型隨身碟》。梵嘉事業有限公司製造。臺北：大霹靂國際整合行銷股份有限公司委製，2018 年。影音檔案。

Thunderbolt Fantasy Project。《Thunderbolt Fantasy 西幽玗歌》。臺北：大霹靂國際整合行銷發行。2020 年。DVD。