台灣文學研究學報第十二期
2011年4月，頁9-49
國立台灣文學館

布袋戲的敘事模式及其可能性

陳龍廷
台灣師範大學台灣文化及語言文學研究所副教授

摘要

以往布袋戲的研究成果，大多僅止於表演變遷的概括描述，或停留在懷舊式的印象批評而已，就如同二十世中葉語言學界主流的描述語言學。但布袋戲複雜而歧異的表演型態，是否可以簡單的敘事模式來解釋？從口頭表演創作的角度來看布袋戲，語言學的研究方法具有相當值得參考價值，特別是喬姆斯基提出的生成語法理論。為了尋找語言創造性的秘密，他將語句區分為表層結構／深層結構，並且尋找句法的基礎單元以及轉換形式的規則。他相信有一套基礎語句製造器可以改寫語句，也有一套詞彙規則可以讓語句的創作生生不息。此外，法國敘事學的學者，如簡奈特、托拓洛夫，都給本文相當大的啟發。站在這些學術理論者的肩膀上，或許更一窺這種口頭表演的奧秘。

本論文的企圖在於發掘布袋戲創作力的來源，在既歧又異變化多端的口頭表演文本，尋找一套簡而易操的創作規則。結構分析的純理性分析，可說是提供一種理解的架構，可讓我們瞭解布袋戲表演如何完成其敘事，及其可能性的問題。本文並不將重點放在單一文本的解讀，而是廣泛地參考布袋戲表演文本，從演出的段落分析出發，思考其敘事結構與多重可能性。其次將檢討相關的英雄塑造及戲劇危機的產生與解除，最後歸結布袋戲創作的寬廣可能性。

關鍵詞：布袋戲、敘事、深層結構、即興表演、戲劇危機理論

The Narrative Problem of Puppet Theatre in Taiwan

Chen, Long-Ting
Associate Professor
Graduate Institute of Taiwan Culture, Languages & Literature
National Taiwan Normal University

Abstract

This paper will explore the narrative problem of puppet theatre (po-te-hi) in Taiwanese language. A great deal of effort has been made on Taiwan's puppet theatre. What seem to be lacking, however, is to understand its problem of improvisation, especially its aspect of oral performance. It seems that there is no rule, and just depends the capacity and personal habit of puppeteer. Surprisingly no studies have ever tried to understand whether there is a rule of creativity on puppet theatre, and its advantage beyond 'dead theatre'.

In the last few decades a considerable number of studies have been made on development history of puppet theatre, or description many genres of performance, but little is known about problem of narrative. There is an interesting scholar paradigm on modern linguistics, especially Noam Chomsky's theory of transformational generative grammar. He suggests that traditional linguist describes and attempts to account for ability of a speaker to understand an arbitrary sentence of his language and to produce an appropriate sentence on a given occasion. The most striking aspect of linguistic competence is what he calls the 'creativity of language'. In its study, Chomsky advanced a theory of syntax, including of surface structure/ deep structure, base phrase-maker/ transformation-maker or generalized phrase-maker, etc. In addition to this, the narrative theory of Gérard Genette and Tzvetan Todorov made us open our mind and draw attention to concern issue.

It is the height of my ambition to attempts to discover the creativity of puppet theatre in Taiwanese, to find whether exists a simple rule to explain the diversity of oral performance. In this paper, I wanted to discuss the basic narrative-maker and its transformation by general investigation on many performance-texts.

keyword: Puppet Theatre, Narrative, Deep Structure, Improvisation, Theory of Crisis

布袋戲的敘事模式及其可能性

一、前言

以往布袋戲的研究成果，大多僅止於表演類型的概括描述，或懷舊式的印象批評。例如以飛劍、奇俠等幻想題材的劍俠戲，或以拳腳功夫、少林派英雄為主的拳頭戲，或以氣功等內家功夫，及正邪兩派的恩怨情仇為主的金剛戲等。[1] 或以美學的審美態度出發，將台灣布袋戲表演風格分為兩種：以音樂抒情美感為主的準戲曲風格（quasi-opera style），及以欣賞故事情節為主的敘事風格（narrative style）。戰後台灣布袋戲最大的變革就在於：表演風格由準戲曲風格轉向為敘事風格。除了民間藝人對於一般庶民大眾相當不容易聽懂、且節奏略嫌緩慢沈悶的戲曲音樂進行改造，而民眾也樂得將布袋戲表演當作一種口頭表演的藝術，享受創作者天馬行空的想像力，及不斷推陳出新的新鮮感。[2] 以描述的方式來理解布袋戲表演型態的特色，雖不失為素樸的田野調查方法，但這些複雜而歧異的表演，是否可以簡單的敘事模式來解釋，而且找到一條生生不息的創作途徑。

早期布袋戲「劇本」的研究者，大多將注意力放在布袋戲的本事（story）、主題意識、思想（thought），或情節（plot）。有人將常見的布袋戲情節歸納為打鬥殺伐（報仇、搶劫、行俠仗義、擂臺比武）、神仙救難（起死回生、危急援助）、死後顯靈（托夢申冤、顯靈救難）、美女許親（女子自託終身、妖道求親、冤家變親家、姻緣前定）、大盜採花、奸臣害忠（仗勢欺人、陷害忠良、謀反）、義結金蘭、機智等情節。[3] 也有人沿用這樣的研究模式，而歸納為武力爭鬥（復仇、奸人為惡、為難救助）、兒女情長、托夢

1 陳龍廷，《臺灣布袋戲發展史》（台北：前衛出版社，2007.02），頁129-184。
2 同註1，頁77-78。
3 鄭慧翎，〈台灣布袋戲劇本研究〉（桃園：中央大學中國文學研究所碩士論文，1991），頁123-131。

還陽、機智陰謀。[4] 雖然研究者大致上都同意布袋戲即興演出的重要性，即依照演出時間長短、觀眾反應等因素而增刪劇情，而不一定按照原訂計畫演出。但如果僅讓我們看到零散的、缺乏邏輯的元素歸類，而缺乏整體敘事架構的掌握，可能很難瞭解活用這些骨架的可能性，即民間人常說的「做活戲」。戰後戲園出現的「排戲先生」，對布袋戲的創造具有特殊貢獻：排戲先生的「講戲」，勾畫出戲劇架構，而主演者將自己的精神血肉灌注其間。如果觀眾反應不佳或主演者不滿意，可以增刪情節，或安排節外生枝的笑料。[5] 但是布袋戲表演該如何創造、如何增刪，確實是尚待學術釐清的問題。

採取思想，或情節的研究途徑，可能多少是受到古希臘哲學家亞里斯多德的影響。他在《詩學》第六章曾將情節定義為：故事中所發生的事件，或事件的安排。將整齣戲抽象出主要情節，或將故事切割為事件，是相當經典的分析方法。這是從戲劇模擬（mimesis）出發的戲劇觀點，例如《詩學》第二章的定義：戲劇模擬的對象就是「動作中的人」（men in action）。action這個英文詞彙，並非直接翻譯的身體動作，而是指人類真實而具體的行為，包括外在活動、內在心靈形之於外的活動，或戲劇中人對於所遭受事件的感受、情緒等。[6] 從完整的思考邏輯來看，action除了故事情節之外，還有角色性格（character）、思想等層面。[7] 因此情節的討論必須從角色性格、思想等不同層面思考，才可能完整地瞭解整體的戲劇結構。如果單獨討論布袋戲故事，漫無目的地歸納情節類型，難免只會得到「情節不脫常套，結構多流散漫」之類的刻板印象。

二十世中葉語言學界主流的描述語言學（descriptive linguistics）等學術思潮當紅之時，美國語言學者喬姆斯基（Noam Chomsky, 1928~）卻獨排眾議而提出的生成語法（generative grammar），可說是一種學術的典範（paradigm）。為了尋找語言創造性的秘密，他將語句區分為表層結構／深

4 楊雅琪，〈玉泉閣布袋戲團研究〉（台南：成功大學藝術研究所碩士論文，2004），頁107-117。
5 同註1，頁100。
6 姚一葦，《戲劇原理》（台北：書林出版公司，1992.02），頁77-79。
7 亞里士多德著，姚一葦譯註，《詩學箋註》（台北：中華書局，1966），頁75。

層結構，並且尋找句法的基礎單元以及轉換形式的規則。他認為如果可以發現一套基礎語句製造器，或一套詞彙規則，將可以讓語句的創作生生不息。此外，法國文學批評的理論家簡奈特（Gérard Genette）採取故事／敘事敘事（histoire／récit）的觀念區分：將敘事的內容或所指（signifié）稱為故事，而敘事文本，或敘事的能指（signifiant）、陳述、論述等則稱為敘事。[8] 法國結構主義的學者托拓洛夫（Tzvetan Todorov）曾累積多年的文學批評研究，而提出的敘事轉換形式（transformations narratives）。本文將企圖佐以語言學、敘事學的觀點，以一窺布袋戲口頭表演的奧秘。

本論文所著重的並非是單一文本的解讀，而是廣泛地參考布袋戲表演文本之後，重新予以分析整理。因此本文引用的表演文本，盡可能包括各種戲劇類型，包括南管籠底戲《二才子——大鬧養閒堂孝子救父》、《二才子》；古冊戲《五虎戰青龍》、《萬花樓》、《薛仁貴征東》、《五虎平南》、《羅通掃北》、《天寶圖》、《孫臏鬥龐涓》、《忠勇孝義傳》、《西遊記--火雲洞》；拳頭戲《少林英雄傳》；劍俠戲《五美六俠》、《蕭保童白蓮劍》、《武童劍俠》、《荒山劍俠》、《怪俠紅烏巾》；金剛戲《大俠百草翁：八卦千刀樓》、《金刀俠》、《小顏回》、《南俠翻山虎》、《南俠》《六合血染風波城》、《流星人血戰死刑島》、《六合魂斷雷音谷》、《史豔文與女神龍》等[9]，而其他二手資料為佐證。首先，我們將從布袋戲演出的段落出發，重新思考故事結構與多重可能性。其次檢討英雄塑造及戲劇危機的產生與解除，更重要的是本文勇敢的嘗試，希冀最後能尋找一套敘事的「生成語法」，以瞭解布袋戲既歧異又變化多端的表演型態。

8 Genette, Gérard. *Figures III*. (Paris : Seuil, 1972), p.72; Genette, Gérard. *Nouveau discours du récit*. (Paris : Seuil, 1983) , pp.10-11。

9 台灣戰後布袋戲影音資料。陳龍廷，《聽布袋戲：一個台灣口頭文學研究》（高雄：春暉出版社，2008.01），頁373-393。

二、結構與可能性

布袋戲進入戲園之後，在劇情創作最大的改變就是：不再滿足於改編自章回小說的古冊戲，而更進一步創作飛劍、奇俠等幻想的劍俠戲。布袋戲閣派著名的《蕭寶童白蓮劍》、五洲派的《五美六俠》等，都是著名的劍俠戲的代表作。

這些戲齣，可說是布袋戲演出段落較大的單位，通稱為「齣頭」（chhut-thâu）。謝神演出時，請戲的爐主與戲班主演商量演出劇碼時，會問「下昏 beh 搬啥物齣頭」。雖然答案可能是《五美六俠》或《蕭寶童白蓮劍》，但這齣戲如果真的從頭到尾演一遍，可能要連續7天左右才能看到完結篇。只有懂戲的請主，才會問「下昏ê站頭是 beh 搬啥」或「Chit 站 beh 搬啥」。當天演出的可能是更細的段落，例如《五美六俠》的〈殷飛虹下山〉。這種更小的敘事單位，稱為「站頭」（chām-thâu）。一齣戲通常分成「一站一站」，即整個劇情分成一段一段。站頭，意味整齣戲的表演就像坐火車旅遊一樣，觀眾必須參觀每個車站的不同風景後，才會到達下個車站。最早發現台灣戲劇常用詞彙「齣」與「站」具有實際差別的學者，應該是日治時代片岡巖的《台灣風俗誌》[10]，不過，他以西洋戲劇的「一幕」或中國戲劇的「一折」來類比，理解上仍難免有所誤差。

完整的一齣布袋戲，是由許多站頭所組合而成的。高明的主演可以隨時截取其中的段落做為當天演出的內容，或不斷地結合許多不同的段落，而組成永遠沒有完結篇的演出。因此，從站頭出發，再分解為更小段落的來分析，不失為切合實際的研究方法。1999年文建會傳藝中心「五洲園——黃海岱技藝保存計畫」錄製的經典劇集的《五美六俠》，可分為三個段落：

（一）慈悲仙姑交付徒弟殷飛虹「子午悶心釘」，要飛虹下山助巡按大人李文英建功立業。

（二）李文英率領三俠等大隊人馬前往江西平定匪亂，孰料哈虎、哈彪中

10 片岡巖，《台灣風俗誌》（台北：台灣日日新報社，1921.02），頁214。

途攔路，以「子午神光罩」捉走三俠，欲剖取三俠的心肝下酒。

（三）危急之際，殷飛虹銜李文英命令前來解圍，不僅以「子午悶心釘」救三俠脫險，並剿滅一班匪徒。

上述基本結構包含三個敘事段落，即1.英雄的任務、2.危機的產生、3.危機的解除。殷飛虹的敘事，理應稱為「俠女的任務」，如《五美六俠》這齣戲標題所暗示的，即五位俠女及六位俠客的故事，但若以抽象化的「英雄」一詞來統合，更具普遍性。這三個基本敘事元素，或許可更精簡為兩類：塑造英雄人物，及危機的產生與解除。

英雄，是否天生就注定是一個英雄，而他所做的任何事情都能算得上是英雄？從該表演文本的來看，《五美六俠》的殷飛虹如何誕生，或如何拜師學藝的細節不得而知，或許這正意味著她並不見的天生就是一位英雄。相反的，戲劇一開始她是由慈悲仙姑賦予的任務，而她在接受這樣重大的任務，此後的人生必須歷盡無數艱難環境的挑戰，最後致力完成使命。因為她能夠肩負起先師賦予的使命，才能稱為英雄。甚至可以說：英雄是由任務的動作所定義的。

其次，分析「英雄的任務」相關敘事的語法。語言學家喬姆斯基將「語法」的觀念重新界定為一種形式的規則，而語言所有的句子皆可視為由此套規則運用的衍生。語法應包含句法、語意、發音等三部分。語意與發音，並未在句子結構的衍生問題上扮演重要的角色，而句法則顯得相當重要。句法，包含基礎單元（base）與轉換形式（transformational）。喬姆斯基認為說話者的能力，在於產生新句，雖然這些新的句子並沒有物理上的類似性，卻能夠快速地被其他人所了解。經過對於語法的重新思考，他認為應區分語句的表層結構／深層結構（surface structure／deep structure）。表層結構，指決定句法的語音形式，而深層結構則決定句法的語意詮釋。基礎單元經過轉換形式的規則，則衍生出表層結構。[11]

整個喬姆斯基理論的核心，是在尋找句法的基礎單元以及轉換形式的規則。他所提出的基礎單位，更是傳統語法研究化繁為簡的成果。依照傳統

11 Chomsky, Noam. *Aspects of the Theory of Syntax.* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1965.08), p.141。

語法，通常分為主詞（Subject）、敘述詞（Predicate）、主要動詞（Main-Verb）、受詞（Object）等。例如“John saw Bill”這樣的句子，“John”是主詞，“saw Bill”是句子的敘述詞，“saw”是主要動詞，“Bill”是受詞。但喬姆斯基認為衍生的觀念，不應侷限於從最小單位乃至於全句的發現程序，而應採取樹枝圖（tree-diagram）的分析。他認為傳統所謂的主詞、敘述詞等觀念，可以鮮明地簡化為名詞子句（NP）、動詞子句（VP）。經由高度的簡化，句子的結構語法可分析出兩個層次：[12]

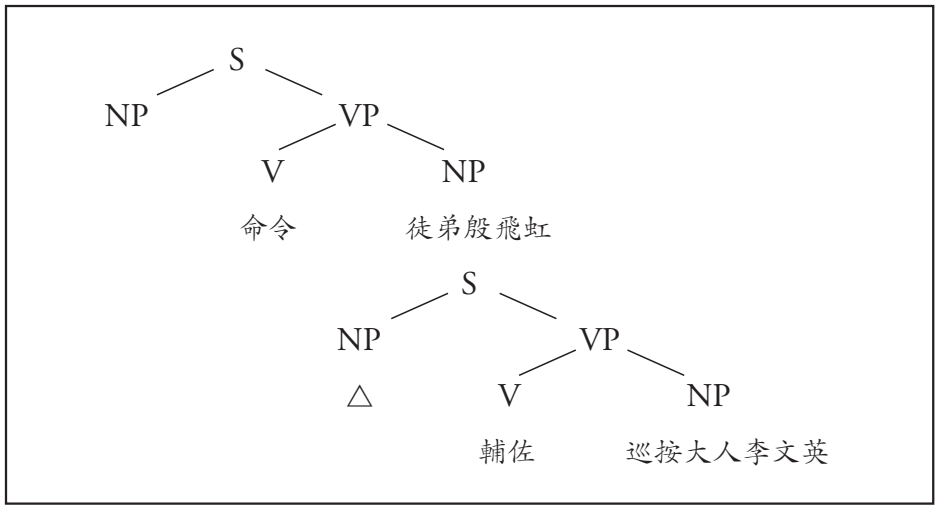
（一）句子（S），可以分為名詞子句（NP）、動詞子句（VP）。

（二）動詞子句（VP），可分為動詞（V）、名詞子句（NP）。

喬姆斯基進而提出的基礎語句製造器（base phrase-maker）的觀念。他認為語法功能（function），即主詞、受詞等，乃至語法關係，都可以根據語句製造器的分析而來。從基本的語句結構出發，即使再長的句子也可以一層一層疊起來，形成他所說「衍生的語句製造器」（generalized phrase-maker）。他所展現的是以簡御繁的理性主義觀念，他將語句製造器觀念視為一個改寫規則的系統，不僅決定語法功能，而且決定語意詮釋的基礎元素。[13] 此外，他所提出詞彙規則（lexical rule）可以讓無數的語句改寫成功，如所他標示的「A→Z／X-W」，指單一元素的A可以被重寫為一連串元素的Z，而改寫需放在X-W的脈絡底下考慮。[14]

布袋戲是否也可以找到相當於語言學的語句製造器的敘事結構？《五美六俠》的英雄任務，可說是慈悲仙姑交付徒弟殷飛虹「子午悶心釘」，要飛虹下山助巡按大人李文英建功立業。如果以語句製造器類比，或可分析如下：

12 Chomsky, Noam. *Topics in the Theory of Generative Grammar*. (Paris: Mouton, 1975), pp.56-57。
13 同註11，p.66。
14 同註11，p.112。



如此分析，英雄任務的相關敘事，顯然可分成兩個層次：

（一）仙姑交付徒弟殷飛虹新任務（象徵物＝子午悶心釘）。

（二）殷飛虹必須輔助巡按大人李文英。

這齣戲的英雄任務，就是殷飛虹必須輔助巡按大人李文英。任務內容的差異，也會使得整齣戲的語意詮釋造成差異。如新興閣的《蕭保童白蓮劍：白蓮劍與斬仙刀》，英雄的任務內容為：「西方大俠」蕭保童奉師父天竺國神衣佛祖命令，攜帶「西方白蓮劍」下凡，必須斬妖除怪，收除一百零八魔。玉泉閣《華山女俠大破日月陰陽樓》，英雄的任務源於白雲洞紅雲老祖[15]令門徒「小羅成」黃劍秋下山，尋找五劍俠，聯絡華山女俠破日月樓。梨山老母令門徒「華山女俠」左紫琴下山，交代三事，一為婚配文福生，二為援助黃劍秋，三為尋找五俠女破日月陰陽樓。[16]《四蝴蝶大破八卦乾坤樓》，梨山老母令門徒許麗蝶帶八卦劍、乾坤樓圖下山破乾坤樓。[17]《三雄二俠女》陳靖姑算出石建清將於金陵山遭劫，令門徒「華俠女」羅瑞霞下山相救。[18]《怪俠紅黑巾》孫臏令門徒「小霸王」白全下山，賜紅雲大劍平妖滅魔，命令他募集紅龍派一百

15 原文「孔雲老祖」，似乎不太通。筆者懷疑「孔」字，應該是手抄本「紅」字草寫的誤判。
16 楊雅琪，〈玉泉閣布袋戲團研究〉（台南：成功大學藝術研究所碩士論文，2004），頁91。
17 同註16，頁92。
18 同註16，頁97。

零八俠，以對抗黑龍派。[19] 甚至如《火燒少林寺》的洪熙官，身負「三大任務」，包括三建少林寺，打倒滿清，對抗峨嵋派高手白眉道人。[20]

儘管舞臺上的英雄任務內容繁複紛雜，不過其敘事的基本結構首先都是必須被賦予任務。如果任務的內容暫且擱置，單以英雄被賦予任務的動作來看，其語句可整理如（表一）。

這些表面紛雜的賦予任務情節，其實可簡化為「先師命令英雄」的基本結構語句，重點就是任務交付這樣的動作，剩下的差別只是「先師」與「英雄」名字、外號的變化。我們找到的基本結構語句，以喬姆斯基觀念而言，可說是決定句法的語意詮釋的深層結構，而「先師」與「英雄」名字、外號的差異，則可視為基礎單元。這些基礎單元經過轉換形式的規則，則衍生出表層結構。表面結構如同布袋戲表演看似分歧差異卻又新鮮，但深層結構未必有所差異，而是來自基礎詞彙（lexicon），或角色概念塑造差異所產生的特殊性。

超自然神、佛之類的師父在英雄即將回到世俗世界時，賦予他們降魔除妖的武器，如「子午悶心釘」、「西方白蓮劍」、「八卦劍」、「紅雲大劍」等。《五美六俠》最重要的英雄趙飛翎，也是受佛祖法令以「西方錦飛箭」下山行俠仗義，因而這齣戲也稱為《錦飛箭》。這些穿梭戲偶舞臺的飛劍等武器，伴隨著黑管吹奏音樂而出現的場面，是民間藝人熟悉的劍俠戲特色。如果以學術語彙來理解，或可說是劍俠戲的「操作型定義」。英雄的師父除了賦予任務之外，有時也預言英雄的未來前途，例如《五美六俠》的趙飛翎必須受滿百劫，或《蕭保童白蓮劍》的蕭保童也必須除一百零八魔才能功德圓滿。師父賦予的預言，除了主要任務之外，也包含未來婚配的對象。這充滿著濃厚宿命色彩的言語，也將牽動整體戲劇未來的發展方向。

若減低宿命的色彩，將賦予任務的超自然的人物，改為「皇帝」，於是相對應的角色幾乎一律改為「按君大人」，整個敘事變成按君大人奉旨辦事的過程。如黃海岱演的《武童劍俠》，秦少白奉旨平定四絕山叛亂。《五虎戰青

19 同註16，頁98。
20 陳龍廷，《臺灣布袋戲發展史》，頁148。

龍》也出現詩人李白官拜十三省巡按，奉旨出巡。柳國明演的《白蓮劍》，沈天宗官拜三省按君，七省大巡按，奉旨平定江西七星殿造反，擒拿天寶道人。《大破迎風山》鄧廷贊為江南巡按，奉旨擒拿盜寶賊玉面狐公孫智、二者捉拿弒駕大盜玉菩提，三者獎賞揚州三世子。[21]

「先師命令英雄」的語句，在此轉變為「皇帝命令某人」。按君大人被皇帝賦予任務的語句（表二），與先師賦予英雄任務的語句（表一）也頗為類似。「先師」變為「皇帝」，不僅是詞彙範疇的差異，更是將戲劇想像的空間由神奇法力的世界，轉變為人間法律的世界。接受皇帝任務的欽差大人，顯然褪去超自然的色彩，而幾乎都是肩不能挑，手不能提的文弱書生，一旦在執行任務的過程遇到的危險，或暴力威脅時，往往需要其他的英雄俠客相助與保護，才可能功德圓滿。

英雄任務的敘事，對表演者有相當實際的意義。一開始，英雄就被賦予任務，甚至訴諸超自然的預言，主要目的在於確立戲劇的主軸，不致於迷失在複雜變化的情節而找不到出口。不過明顯的缺點是，觀眾與創作者對於整齣戲劇未來發展的掌握有著同樣認知，因此欣賞的過程較欠缺戲劇性的懸疑感。隨著觀眾看戲的經驗累積越多，這種有著濃厚宿命色彩與超自然力量的英雄任務情節幾乎越來越少出現，反而是直接呈現戲劇的衝突與危機。

三、危機的產生與解除

當年在台灣各地戲園叱吒風雲的掌中班主演，幾乎都間接或直接地指出：危機在戲劇表演中有著舉足輕重的地位。鄭壹雄據他長年戲園表演的經驗認為：如果長達三個禮拜的一戲齣，最後目的是擊破壞人的巢穴，如果才演到第三天就已經被攻破了，那麼接下來的戲齣幾乎就沒辦法演出，「歸棚戲，總倒」。

以戲劇理論的觀點來說，他們已自覺戲劇危機對於整個戲劇推展的重要性，也相當小心細膩地處理環繞危機的相關敘事。危機的產生與解除，可以說

21 同註16，頁89。

是一齣布袋戲表演的重心，也是推動戲劇前進的動力來源。如果缺乏戲劇危機，那麼整個表演便顯的軟弱無力。

西洋戲劇理論對於危機的相關研究已相當成熟。十九世紀末法國的戲劇學者布魯尼提耶（Ferdinand Brunetière，1849-1906）曾發表相當著名的意志衝突理論（Conflict of Wills）。他認為戲劇表現為個人的意志對於某一目標的追求，當意志遭遇阻礙時便產生衝突。無論衝突能否逾越，皆從而產生戲劇。他的理論可簡單歸結為：沒有衝突，就沒有戲劇；沒有阻礙，就沒有戲劇；沒有奮鬥，就沒有戲劇。[22] 英國戲劇理論家亞契爾（William Archer，1856-1924）則認為這樣的理論還不夠充分，因而提出戲劇危機理論（Theory of Crisis)。他認為戲劇的本質就在危機。一齣戲是在命運或環境當中，或多或少發展出危機。而一齣戲的場景，則是從一個危機，過渡到另一個危機，明顯地推向最後的事件。[23]

戲劇理論家瓊斯（Henry Arthur Jones，1851-1929）嘗試調和這兩種理論的矛盾。他認為戲劇的意志衝突與危機，是同時發生的，是同一個問題的兩個面。一齣戲劇可以說是一系列的懸疑與危機，或一系列的衝突，從開始到結束的之間，不斷上升、加速，推展到最高潮。從人物意志的觀點來看，戲劇的衝突，無論是自覺的，或不自覺的意志衝突，都可以是戲劇的動力來源。從危機的觀點來看，只要人物意志與自己發生衝突，或或他人產生衝突，都會形成一種戲劇危機，危機的產生與解決也可以說是戲劇動力的來源。[24] 無論是意志衝突與危機，都是戲劇相當重要的動力，差別只是從不同的觀點來看待。

戲劇進行的邏輯，可以說是一系列的懸疑與危機，或一系列的衝突。布袋戲的情節結構的安排是否也是如此？

《五美六俠》這個「站頭」的危機，可說是由巡按大人李文英的個人意志，以及山賊土匪哈虎、哈彪的意志之間發生衝突而展開，最後卻造成巡按大人部屬的三位俠客被哈虎、哈彪捉走的危機。他們是否即將被剖取心肝來下酒

22 姚一葦，《戲劇原理》（台北：書林出版公司，1992），頁29-35。
23 同註22，頁36-44。
24 同註22，頁45-56。

或遭受不測，顯然就這場戲的危機所在。最後殷飛虹的出現，不但解救了三俠脫險，而且剿滅一班匪徒，化解了這場戲的危機。但《五美六俠》「齣頭」並非這樣就結束，據黃海岱指出，這齣戲的主軸在於：奸相盧禮壽陰謀造反，暗中慫恿七省叛亂。因此非得要新科狀元李文英，奉旨為巡按大人，必須平定各地叛亂，最後揪出策劃叛亂陰謀的幕後主使者，才能算是整齣戲的完結篇。

由此可知，布袋戲至少有個主要的戲劇危機，以及一連串次要的戲劇危機。

《五美六俠》的主要危機就是奸相陰謀造反，而巡按大人與眾俠客最後平定叛亂，就算是整齣戲劇的危機完全解除。次要危機，如這場戲巡按大人與眾俠客受困於山寨土匪的阻撓的主題。排戲先生的職責，主要在於絞盡腦汁安排角色之間的恩怨情仇，並不斷地衍伸出無數的危機。較小的戲劇危機，可能一場戲的長度，即一個「站頭」就可獲得解決。複雜的戲劇危機，可能要花上一個三、五場表演才能夠完全解除。主要戲劇危機的長度，相當於一個「齣頭」，古冊戲可能一個禮拜就解決，而劍俠戲可能要花上兩、三禮拜，到了金剛戲的創造，甚至只要仍有觀眾的欣賞與支持，其主要的戲劇危機就永遠沒有解決。

（一）主要的戲劇危機

從戲劇動力來看，主要危機可說是一齣戲的主軸，而次要危機則是旁生的衍生物。布袋戲的主要危機，可由戲劇的標題，或開演時人物對談的主題，即可明瞭整齣戲未來的走向。主要危機的產生與解決，約略相當於整齣戲的開始與結束的長度，因此通常都是相當嚴重而不易解決的命題，如人類生存面臨生死存亡的關頭、國家面臨危機的侵害，或者社會遭受嚴重的打擊與破壞等。至於次要危機，則是視情況而增減地穿插在主要危機的產生與解決之間。

布袋戲常見的主要危機，可分成外國侵略、國內叛亂，以及邪惡組織造成的危機等。

1. 外國侵略的危機

外國侵犯所引發危機的戲劇，大都屬於古冊戲的範圍。戲劇主軸大多環繞著某位外國的政治野心家的陰謀意圖稱霸，而引起一連串腥風血雨的戰爭與

殺伐。解決危機的方式，有時由皇帝親自率軍討伐，而更多的是由大將出征，最後平定外國來的侵略，整個危機就算是解決。如1986年柳國明演的《萬花樓》，主要的戲劇危機是西夏國侵犯邊疆，狄青、張忠、劉慶。李義、石玉等五虎將奉旨出征，最後平定西夏。這齣戲的主要危機及解決，很明顯地分成兩個層次：

（1）西遼國侵犯邊疆。

（2）英雄平定西夏國。

第一個層次，屬於整齣戲的發展過程與結果，即英雄平定某國；第二個層次則揭示戲劇危機產生的原因，如某國侵犯領土。有時戲劇危機產生的原因，並非直接訴諸武力侵犯，而是巧妙陰謀的執行。如1980年鄭壹雄主演的《五虎戰青龍》，渤海國採用金壁風大徒弟海長眉的計策進貢寶物到中原，先進獻黑蠻書而被李白識破，後來命安祿山混入宮中作亂。危機產生的原因，與最後解除的手段息息相關。如果原因越複雜越棘手，最後解決的方式也越艱辛。這類危機解決的處理過程，可整理如（表三）。

因外國入侵引起的主要危機，其基本語句可簡化為「某英雄平定某叛國」。實際的戲劇呈現，卻可能經由轉換形式而衍生出其他的語句，如「冒充的英雄平定某叛國」，例如《薛仁貴征東》這齣戲前半部的敘事核心，主軸圍繞著真實出征的英雄「薛仁貴」與假冒的功臣「何宗憲」之間的混淆。此外，這句基本語也可變形為「英雄錯誤地平定某國」，如《萬花樓》相當鮮明的主軸情節，卻是發生在原本狄青奉旨要平定西夏國，先鋒官卻弄錯方向，錯誤地引軍攻打單單國，而意外引出狄青與八寶公主之間的愛情。雖然基本的敘事語句相同，但經過轉換形式而衍生為不同的戲劇危機語句，再加上戲劇人物個性及平定過程的差異，最後會讓觀眾產生產生截然不同的觀劇感受。

2. 國內叛亂的危機

因國內叛亂而引起戲劇危機，可說是劍俠戲習慣採用的手法。戲劇的主軸，大多環繞在野心勃勃的當朝權臣，他們陰謀篡位造而引起的危機。這些陰謀造反者所建造的重要基地，如某機關樓，即整齣戲劇的重要象徵。

1999年黃海岱主演的《武童劍俠》，安化王朱展謀建造四絕山秘密基地意圖謀反。皇帝命令秦少白為按君大人，要大破四絕山。秦少白派北斗夜探四絕山，不料四絕山天羅地網而受傷，甚至秦少白也被安化王朱展謀派人逮捕。最後經過群俠的努力，終於大破四絕山，擒拿叛國奸王朱展謀。雖然這齣戲的王爺朱展謀具有政治野心，希望能夠奪取皇位。若只有朱展謀一人並不足以成事，因此需要建造某秘密基地，如「四絕山」來作為叛亂匪黨的根據地。

這類型的戲劇，最後都以大破秘密基地作為結局。基本上國內叛亂而引起戲劇危機及解決的過程，可分成兩個層次：

（1）奸王建造四絕山（謀反基地）。

（2）按君擒拿奸王。

布袋戲的叛國者非只有個人政治野心，或陰謀造的反想像，而是已經著手進行叛亂的行為，如布置叛亂機關為基地，才能算是「奸王」；否則，只能說是「王爺」。簡言之，由王爺的身份，轉變為奸王的必要條件，就是出現叛亂機關。因此這類型戲劇的敘事模式，大多圍繞著邪惡勢力的巢穴，無論「四絕山」、「江南水晶宮」、「玉青樓」、「八寶樓」、「鴛鴦樓」、「飛虎樓」「八卦乾坤樓」、「十二連環島」、「江南九雲寺」或「七星殿」，總是有著複雜危險的機關陷阱，讓不少英雄喪命其中。文人出身的按君大人往往無法解決危機，反而經常讓自己身陷險境，無論是被俘虜，或坐困愁城，總是必須等待某英雄的協助。尤其是藉助於英雄的神物寶劍力量，或找到機關設計的藍圖等，最後侵入邪惡巢穴並捕獲叛亂黨羽，整個危機才告解決。

這齣《武童劍俠》又稱《秦少白巡按大破四絕山》，後者其實就是「站頭」。四絕山，可說是叛亂機關往往成為整個戲劇危機的象徵，一旦破獲機關也就相當於整個危機的解決。民間藝人經常直接以此叛亂機關，而作為戲劇標題的元素。戰後台灣戲園布袋戲的這類戲劇標題，大都偏好採用「大破」之類的動詞語彙，來強調消滅罪惡的勢力。參照〈台灣戰後初期戲園劍俠戲〉，[25] 重新放在戲劇危機的語句思考，可整理出如（表四）。

25 陳龍廷，《臺灣布袋戲發展史》，頁138-140。

這類戲劇危機，可簡化為「英雄大破某邪惡機關」的語句，相當直接地指出整齣戲的未來方向。但如果無法在這個前提底下，塑造令人印象深刻的次要危機，很可能太過流於形式而缺乏深度。有的劍俠戲並不單獨突出某一叛亂基地，而將重點放在一群叛亂黨徒為非作歹，因此某叛亂基地可以在被破壞之後，另外再設另一處機關，重新改頭換面發展，甚至最後叛亂幕後的主謀者，竟指向當朝的宰相。從布袋戲發展的角度來看，這種手法可說已經開啟金剛戲的先驅。

劍俠戲的主軸，大抵是以奸臣造反、陷害忠良為戲劇開始的引子，忠良後代流落江湖，往往結識英雄俠客而結盟，號稱「十三劍」、「三十六俠」、「五鳳」、「江南五俠女」或「四蝴蝶」等，最後協助皇室平定叛亂。如1970年6月15日，玉泉閣在中國電視公司播出的《揚州十三俠》，戲劇一開始出現某朝代的朝中權臣張麗華，因私心圖謀不軌，暗中結交草寇謀反。他最重要黨羽「賽諸葛」潘明全，在揚州建立「八寶玉青樓」，經常派爪牙向鄉民索糧，並逼迫鄉民加入匪黨。[26] 可見這齣戲也採取「英雄大破某邪惡機關」的敘事模式：包括奸臣、機關樓「八寶玉青樓」，及標題的「揚州十三俠」即終結國內亂黨的一股重要力量。

由此可見，「按君擒拿奸王」這樣的語句，顯然有相當嚴肅的政治思想與命題（proposition），似意味著違反正統的統治者的勢力，最後都得遭受遭受滅亡的命運。這樣的政治思想，顯然有一定的社會背景，而後台灣布袋戲卻從這些基本模式加以抽象化，而抽象化為二元論的主要危機。

3. 邪惡組織引發的危機

無論「英雄平定某叛國」或「按君擒拿奸王」，顯然有其相當嚴肅的政治思想與命題。來自外國的侵略，或國內的叛亂最重要的先決條件是，有位野心勃勃的政治人物，由他所組織的集團所發動的不法戰爭。如果忽略「按君擒拿奸王」的政治合法性，單純思考民間藝人習慣的語句「英雄大破某邪惡機

26 陳龍廷，〈黃俊雄電視布袋戲研究〉（台北：文化大學藝術研究所碩士論文，1991），頁14。

關」，而戲劇也將聚焦在某野心家領導的組織企圖想稱霸天下，因而引起整個武林混亂的危機。對於口頭表演而言，這種抽象化的戲劇危機顯然有更寬廣的揮灑空間。野心家擴張的邪惡組織所造成的戲劇危機，可說是金剛戲相當重要的主軸。這種因邪惡組織而引發危機的戲劇類型，可說是將古冊戲、劍俠戲等傳統戲齣予以抽象化的結果。

傳統戲劇中的英雄或梟雄，往往有著貴族身份，為非作歹的是「一人之下，萬人之上」權傾一時的當朝宰相，而平定叛亂的英雄也是權貴的後代，只因父親蒙冤被奸臣陷害，而走上政治的不歸路。金剛戲發展出另類戲劇危機的戲齣，叛亂者的角色不再具有王公、貴族的身份，而是單純的邪惡組織所造成的戲劇危機。如果說戲劇的舞臺上反映著某種社會現實的面貌，那麼戲劇中呼風喚雨的角色不再具有貴族身份，而是平民的現象來看，似乎反映了台灣逐漸步入民主化歷程。[27]

2001 年劉祥瑞主演的《大俠百草翁：八卦千刀樓》，叛亂的主謀洛陽王建造八卦千刀樓，在樓中修練脫凡胎的蓋世武功，而整個戲劇的主軸卻放在劉伯溫、百草翁代表的東南派，與洛陽王代表的西北派兩派之間的對抗。古冊戲、劍俠戲的基本情節的國內叛亂，卻轉變為東南派與西北派之間的鬥爭，進一步抽象化成為兩派之間無止盡的戰爭。

「東南派／西北派」兩派的對立關係，可說是戰後台灣戲園掌中班將戲劇創作抽象化的概念，如「新興閣二團」曾聘請吳天來排戲，主軸放在「西北派」黨羽意圖霸佔天下，而欲消滅代表正義一方的「東南派」。光興閣鄭武雄《鬼谷子一生傳：大俠百草翁》、小西園許王《金刀俠》等大部分台灣的掌中

27 如果說平凡人的舞臺，呼應了台灣走向「總統頭家」的時代脈動，那麼相關的觀察可以思考一下解嚴前後出現的早期霹靂布袋戲：舞臺上活躍的要角越來越看不出是王公貴族，或王侯將相，或者說已經是王公貴族的黃昏時代。而最令人驚訝的現象就是，戲劇中叱剎風雲的反面角色，不再是萬惡罪魁的奸臣謀反，而是來自「內鬥內行」的陰謀家。例如《霹靂金光》中，為對抗「黑色十字會」而集合正義人士成立了「三聖門」，其排行老二的領導人「武尊」，借用史豔文門徒的名義，招搖撞騙，又操弄外在敵人的勢力，包括霹靂門、魔火教的武力，除掉同黨領導階層中的「文皇」、「法王」，最後掌控整個組織機器。這些好聽的名稱「文皇」、「武尊」等，只是從古代借來的詞彙而已，真正的內涵卻是屬於結黨結社活動所推舉的職位。陳龍廷，〈第 15 章 文化創意產業的典範：早期霹靂布袋戲的解讀〉《發現布袋戲：文化生態・表演文本・方法論》（高雄：春暉出版社，2010.02），頁 432-435。

班，大都延續「東南派／西北派」的模式。[28]

《金刀俠》東南派教主「劍俠神鷹」、「六合金剛」等，他們是站在正道的「東南派」。而對立的一邊的「西北派」，如「盲中俠萬面神龍」，既與「六合金剛」結下仇恨，又與東南派教主東南派教主約在「孤島無人洲」決戰。

錦五洲蘇志榮主演的《小顏回》也採取這種對立模式，戲劇主要的危機起因於西北派「烏色太陽盟教主百頭獅子地龍俠」要消滅三教，挑戰東南派「周遊萬邦勝孔子」。而整個戲劇中最活躍的，卻是「周遊萬邦勝孔子」的徒弟「小顏回」，他所持的理由是「有事，弟子服其勞」，因此幾乎都是由他來面對一波又一波的敵人挑戰。

1989年陳山林演的《南俠翻山虎》，其戲劇主軸放在邪教教主「幽靈世界、不服盤古開天地、混沌人間再創世、救世真主阿修羅」野心勃勃，想要獨霸武，急於消滅代表武林忠義的岷江派，因而引發一連串的戲劇危機。邪派的重要主角幾乎很少出現，反而只有他的代言人，或代理人，如長江後浪推前浪一般不斷地前來挑戰，戲劇的焦點放在兩派之間的纏鬥。

戰後風行一時的布袋戲齣《怪俠紅烏巾》，有相當多的劇團都曾經創作過類似標題的表演。除關廟玉泉閣演的《怪俠紅烏巾》[29]，新興閣在戲園也曾演過《黑衣大俠紅衣大俠大破桃花湖》（1953），陳俊然灌錄的布袋戲唱片（1965~1969），以及他的門徒黑人陳山林灌錄的廣播布袋戲（1990s），都曾演過《紅黑巾》，大臺員劉祥瑞近年來也灌錄過《紅黑巾大決鬥》（1999）。《紅烏巾》的戲劇主軸都差不多，如陳俊然的表演文本，戲劇主要危機來自「紅龍派」教主孫臏與「烏龍派」教主「白猴」之間的鬥爭，雙方約定8月15日在燕子磯大決鬥。由此可見基本的敘事架構，採取「紅龍派／烏龍派」二元對立的戲劇發展模式。較特殊的是黃俊卿1966年主演的《蒙面怪俠紅黑巾》。雖然名稱頗類似，但是他似乎是延續《火燒少林寺》的基本命題，而以「反清復明」為基調的戲齣。

28 同註25，頁173-174。
29 楊雅琪，〈玉泉閣布袋戲團研究〉，頁98-102。

獨樹一格的是黃俊雄，他創作《六合》系列戲齣，則採取「東北派／西南派」的對立模式。目前能整到最早的有聲資料，應該是1966年電塔唱片出版的《六合血染風波城》。表面上看來，整齣戲仍延續劍俠戲「破某邪惡機關」的敘事模式，例如毒蟻城、地獄城、風波城等，但實際上整齣戲的核心仍圍繞著最厲害的邪惡角色「獨眼靈光五象尊」，一旦這個大魔頭死亡，整齣戲就算結束了。同樣的，《流星人血戰死刑島》則塑造出不可一世的「死刑天子地獄尊」，而《六合魂斷雷音谷》則環繞著幕後兇手「五雷天師」。這些邪惡大魔頭以西南派，作為觀眾認同的標誌。在不同的戲齣裡，永遠還有更神秘的厲害角色會接替其魔頭的位置。這類型邪惡組織而引發危機的戲劇，真正的大魔頭似乎永遠是退居幕後，永遠讓人捉摸不定。一旦他們現身，露出「廬山真面目」，就逐漸失去其不可一世的魅力。

如果整齣戲都環繞著一位攻於心計的野心家，以及他周邊形成龐大的組織，而隨時可對群俠發動慘烈的攻擊。這種幾乎無法看清楚的，卻又擁有強大武力的敵人，只能以抽象「正派／邪派」二分模式作象徵。這類型的戲劇危機，可以簡單以語句概括為「邪派企圖稱霸武林，而欲消滅正派」。這種二元論的模式（表五）與其說這是為了給觀眾留下印象深刻，不如說是為了讓表演者更容易在即興表演中，掌握整個戲劇情節的發展趨勢。

（二）次要的戲劇危機

傳統章回小說《西遊記》，基本命題雖是唐僧赴天竺國取經，而取經過程經歷的「八十一難」，卻才是創作者所致力營造與構思的焦點。筆者曾經從頭至尾閱讀百回本的《西遊記》，感覺卻有些失望。這些書面文字的描述，反而不如聽講古，或看戲劇表演那麼讓人興高采烈。最讓人不耐煩的是，有些劫難的經歷頗雷同，似乎只是為了湊足81個。但是如果以「話本小說」的概

念[30]，從口頭—聽覺（oral-aural）的方式來接受，那麼不見得我們有如同閱讀時所感受的稍許不耐煩，反而可能是重複強調危難的過程。

主要戲劇危機，可清楚辨識未來整齣戲的走向。對於觀眾而言，可說是相當重要的路標。對創作者而言，卻必須思考在這樣的框架底下如何發展出許許多多高潮迭起，又合情合理的次要戲劇危機。布袋戲的次要危機，就像是八十一難，雖然唐僧赴天竺國取經的基本命題不變，但路途所經歷的危險與挑戰，可能才是創作者與觀眾所關注的焦點。布袋戲各劇團之間，類似的主要架構可能沒有多大的差別，但是次要戲劇危機的編排，乃至戲劇人物對答的細節處理，可能因主演個人基本訓練或偏好，而整齣戲劇的呈現往往有其相當不同的面貌。簡單說，不同掌中班各有其獨特處，而主要差異就在於次要危機的處理與編排各有所不同。

透過反覆檢驗，最後可歸納出次要戲劇危機，大抵包括好人為壞人所害、花花公子強擄美女、搶劫、擂臺比武、復仇、妖怪危害生靈等類型。略論如下：

1. 壞人陷害好人

布袋戲的次要危機的基本類型之一，就是好人為壞人所害。

「好人／壞人」的對立原則，是來自道德標準的判斷，尤其是宗教所強調人性的善與惡的關係，以及勸人為善的主張，其基礎的出發點都是來自形而上的道德判斷。布袋戲表演偶而也有「善有善報，惡有惡果；不是無報，是時機未到」，或「善似青松惡似花，青松冷淡不如花；有朝一日濃霜降，只見青松不見花」之類的道德警語，多少反映了台灣觀眾基本的善惡觀。但實際戲劇危機的處理，往往從挑戰這樣的基本道德信念作為開始，最明顯的「好人為壞人所害」的危機模式，就是將道德觀念所認定的「善有善報，惡有惡果」的世界完全顛覆，而以惡人為非作歹、猖狂不可一世，以及善人受到迫害的基本敘事來建構戲劇的危機。

---

30 據學者研究，「話本」一詞源自唐宋時代的說話藝術，即說話人表演的底本，並非供一般人閱讀的。而後代人將之整理成冊印刷發行，則是提供作為閱讀的對象，可稱為「話本小說」胡士瑩，《話本小說概論》（台北：丹青出版社，1983.05），頁153-154。可見即使經過吳承恩的整理而成為通行的《西遊記》，似乎仍然有相當強烈的口頭文學的風格。

古冊戲常見的戲劇危機，就是忠臣為奸臣所害的敘事模式。「忠臣／奸臣」的關係，可說是從「好人／壞人」的道德判斷衍伸來的。1994年張俊郎主演的《天寶圖》，戲劇危機從安南國進貢「天寶圖」獻給元朝皇帝開始，因皇帝無法瞭解「天寶圖」的奧秘，唯有蘇定國因過去曾經出使安南的經驗，而識破其中奧秘。國丈花登雲貴為當朝太師，卻暗中卻勾結一群蒙面黨，企圖顛覆元朝，滿朝文武官員只有蘇定國與他作對。因此花登雲藉機誣陷蘇定國，指控他陰謀圖反。皇帝誤信奸言，不但未賞賜蘇定國解開謎題的功勞，反而以叛國罪將蘇定國斬首。蘇定國的子女蘇子建、蘇鸞嬌因而逃離家門流浪江湖。

這類戲劇危機，肇因於奸臣陷害忠良，握有權力的皇帝缺誤信奸言而引起一連串的危機。忠良不是面臨死亡，就是流放他鄉。這樣的敘事可分為兩層次：

（1）奸臣陷害忠良。

（2）忠良可能面臨死亡，或被流放他鄉

觀眾所認知有功勞的「忠臣」，不但未獲得應得的獎勵，相反的卻被握有權力者予以最嚴厲的懲罰。這種危機的基本語句，可說是將「壞人陷害好人」，放在封建官僚體系的「君臣關係」來看，才有所謂的「奸臣陷害忠良」的命題。

如放在「朋友關係」的脈絡來看，可能又有不同的風貌，如2003年江黑番主演的《孫臏鬥龐涓》，其齣戲危機放在朋友關係的背叛與信賴。孫臏與龐涓不但是鬼谷子門下的同學關係，還結為異姓金蘭。龐涓出仕魏國，並貴為駙馬爺。後來龐涓怕孫臏的光芒蓋過他，暗中誣陷孫臏私通齊國，以賣國罪將孫殯逮捕入獄，並以砍斷雙腳的「臏」刑伺候。此後，孫臏開始著手一系列復仇的行動，從佯裝發瘋，逃離魏國，到最後協助齊國戰勝魏國，並且引導龐涓兵陷馬陵道後，自殺身亡。「壞人陷害好人」的基本語句，在此被轉換形式為「壞朋友陷害無辜者」。一旦變成職場上的同事競爭關係，昔日的友誼關係也可能因而變質。這齣戲最無辜的人是孫臏，他誤信壞朋友的話而陷入危險，幸好能即時逃脫險境並等待日後的復仇。

無論是「壞朋友陷害無辜的人」、「奸臣陷害忠良」，都可說是「壞人陷害好人」基本語句經過形式轉換所衍生的。「壞人陷害好人」所呈現的整個戲劇

世界，是一種價值顛倒的世界，觀眾所持的「善有善報，惡有惡果」等基本價值觀不斷地被挑戰。整齣戲的張力，就來自這種基本價值觀被挑戰之後，是否能夠有所彌補。以陷害為始的戲劇危機，通常都接續復仇為主軸的危機。復仇，可說是對基本價值觀的彌補動作。對觀眾而言，如此才符合道德正義的程序。

2. 花花公子強擄美女

花花公子蹂躪鄉里的危機，最常出現就是當街強擄民女，民間藝人稱這些情節為「siáu公子--仔掠查某」。「siáu公子--仔」膽敢目無法紀，所仰賴的就是他有個偉大的爸爸位居當朝宰相，或皇親國戚。花花公子為非作歹的戲劇危機，很容易讓觀眾瞭解其背後特殊「裙帶關係」所形成的權力，甚至更進一步揭發整個錯綜複雜的邪惡勢力，甚至衍伸為國內叛亂的主要戲劇危機。因此這類的次要危機，可說是重要的導火線。

古冊戲《五虎戰青龍》頗有代表性。鄭壹雄的演出版本曾出現過「siáu公子--仔掠查某」的情節，即〈郭子儀鬧花燈〉。時值元宵，百姓在長安城欣賞花燈，而奸臣李林甫的兒子李桂卻貪婪虞賽花的姿色而當街擄人。郭子儀等人在看花燈人群中，因路見不平，搭救虞賽花而大鬧長安。弱女子能否逃離虎口，而英雄又能否從戒備森嚴的皇城，可說是這個「站頭」的焦點。這類危機及解決，可分成兩個層次：

（1）花花公子強擄美女。

（2）英雄拯救美女。

「花花公子」令人憤慨的並不是他的好色，而是他將女性「物化」的態度：凡是他想要的，就非得要到手。因此在街頭所看上的對象，即使是一位活生生的女子也被當成物品，可以任由他買賣、掠奪。隨著「花花公子強擄美女」危機的產生，緊接著而來的「英雄拯救美女」也就是危機解決的過程。

類似的戲劇危機，1970年代黃俊雄的《六合魂斷雷音谷》也出現過「地方ê惡霸金光腿」趙天化，因嫉妒同業「秦樓」的競爭而憤恨不平，同時又好美色而想將對手最頂尖的女子「文玉」佔為己有，因而大鬧秦樓。正好秘雕等人也在酒館現場路見不平，為搭救文玉而雙方大打出手。

如果將敘事次序顛倒，從「英雄拯救美女」開始，也能產生另類的戲劇危機。1994年張俊郎主演的《天寶圖》，危機起因於施碧雲母子三人流落揚州，突然母親去世、兄長生病，施碧雲想要賣身葬母，正巧遇上揚州大善人李泰答應援助。不料，揚州惡霸華子林看上施碧雲的美色，派人假稱李泰的母親因讚賞孝女而將她騙入華府。落入虎口的施碧雲，是否能否全身而退？被人假冒名號的李泰，是否能夠衝入王府救出受困的女子，便成為全劇的焦點。「花花公子強擄美女」的基本語句，在此被轉換形式為「假冒英雄的花花公子強擄美女」，顯然這齣戲的花花公子並非只會訴諸暴力脅迫的歹徒，而是會使心機的惡棍，因此危機的處理也較困難。

1998年黃海岱演的《二才子——大鬧養閒堂孝子救父》，或1999年小西園演的《二才子》，可說是將戲劇的危機由「花花公子強擄美女」轉換形式為「大闕侯強擄美女」。危機起因於大闕侯看上民家女子韓湘絃，派家童求親被拒，而強行擄人關在養閒堂。養閒堂屬於皇帝御賜的地方，一般人不得其門而入，最後得等待英雄鐵中玉前來拯救。原本由仰仗權勢而作奸犯科的「花花公子」，直接轉換為當權者，其危機的解決反不如「花花公子強擄美女」那麼複雜。由此可知這齣南管布袋戲的長度並不會太長，只要「英雄拯救美女」成功，整齣戲也就演完。

一般而言，「花花公子強擄美女」的戲劇危機並不是孤立的。《五虎戰青龍》的李桂膽敢這樣目無法紀，可說是肇因於他仰仗父親定國王李林甫的權勢而胡作非為。同樣的，《天寶圖》的華子林如此膽大妄為，所憑藉的是父親華登雲身為國丈的身份。這類危機只是一條導火線，並不會隨著英雄出現而解決，反而向上發展將焦點移至他們背後的靠山，即更高層的權力來源，無論是皇親國戚的政治陰謀，或暗中勾結不法組織，甚至引至危機火線盡頭的「外國侵略」或「國內叛亂」等議題。

3. 土匪搶劫

搶劫，是布袋戲表演常見的主題之一，尤其是古冊戲、劍俠戲。在戲劇主軸進行的過程，半路遇到土匪攔截、打擂臺比武，其主要的目的可說是增加英

雄完成任務的困難度，增加更多的衝突，回應布魯尼提耶所說的「沒有衝突，就沒有戲劇」。

搶劫的戲劇危機，以1960年代黃俊卿主演的《忠勇孝義傳》為例。這齣戲的主角史炎雲，與書僮庸兒在進京的途中，從桃花山腳下經過，不料遇上桃花山的土匪范應龍、李彪搶劫，雙方發生衝突。土匪被史炎雲打敗求饒，願意改過前非，為皇家出力。基本上這樣的危機危機及解決，可分成兩個層次：

（1）土匪攔截英雄。

（2）英雄打敗土匪。

「土匪攔截英雄」所造成的危機，考驗英雄展現蓋世的武功。而英雄不但打敗匪寇，還勸對方改過從善，將危害人間的惡勢力轉變成正面的力量，甚至英雄與向善的匪寇義結金蘭，諸如此類的「站頭」可稱為〈桃花山英雄結義〉。

類似的戲劇危機，如鄭壹雄主演的《五虎戰青龍》〈二龍山結拜〉，郭子儀路過二龍山，遇山賊土匪張信、王奇攔路搶劫，幸好被軍師諸葛英調停而結為金蘭。以平定李林甫換亂朝綱，及安祿山叛亂的戲劇主軸中，這些英雄的結拜卻扮演著支持政府的重要力量。這類危機往往不是完全藉著武力解決，而是藉此強調英雄的智勇雙全。例如2001年聲五洲主演的《孫臏下山：七國軍師》，可說是孫臏官拜七國軍師以對抗秦始皇主要危機底下的小插曲：如何收服九曜山的山大王袁達，將他收為麾下的重要大將。孫臏利用九曜山的山大王袁達生日的機會，命令士兵扮成清歌妙舞的女子迷惑袁達而收為階下囚。袁達輸得不服氣，於是演變成「三擒三縱袁達」。

「土匪攔截英雄」的戲劇危機，也有將焦點放在法寶的競賽，如《五美六俠》，按君大人李文英前往江西平定叛亂，中途被飛虎山土匪夏虎、夏彪攔截，不料土匪祭出法寶「子午神光罩」將三俠抓走。劍俠戲的攔阻土匪，不僅使用暴力而已，而且會施展法寶妖術，因此「英雄打敗土匪」的語句，在此應該先插入另一語句「英雄被土匪打敗」，最後才又回復為「英雄打敗土匪」。如此戲劇危機更進一步往上推昇，非得等待女英雄殷飛紅攜帶法寶「子午悶心釘」前來搭救，否則整個戲劇危機不一定能夠那麼順利地解決。這樣的敘事處理，除增加戲劇危機的困難度，也藉著解決危機的功績，來凸顯新出現的英雄。

「土匪攔截英雄」的戲劇危機，對於創作而言，除增加主要危機的困難之外，主要的目的可說是為了凸顯英雄超人一等的武藝，以及不平凡的度量，或者藉由某些俠客的受困過程，來彰顯新鮮面孔的英雄的到來。

4. 擂臺比武

打擂臺，可說布袋戲表演中常見的次要危機。所謂「擂臺」，是學武藝者之間的競賽，既是競賽就有輸贏。安排打擂臺的動機各有不同，出自朝廷招賢的「招賢擂臺」，員外招婿的「招夫擂臺」，或以武會友，挑戰天下英雄的「無敵擂臺」。

1960年代黃俊卿的《忠勇孝義傳》，朝廷國術師仉文龍（Chiáng Bûn-liông）擺擂臺，行走江湖打拳賣藝的解昆（Hāi Khun）登擂挑戰而被打傷。解翠蓮一度以為兄長被打致死，遇史炎雲而獲救。隔天史炎雲前去打擂臺，一出手就打死仉文龍。官兵上報安天祥元帥，元帥率軍圍困史炎雲下榻的客棧。這齣戲的邏輯過程：擂臺王仉文龍打敗解昆，史炎雲前去挑戰仉文龍，可說是為解昆報仇。史炎雲打敗仉文龍，安天祥元帥為他報仇。

打擂臺的敘事危機，基本上是語句之間的循環，可分成以下層次：

（1）擂臺王打敗挑戰者，或相反。

（2）失敗者的親友前去挑戰勝利者。

（3）返回（1）。

武術擂臺稍有不慎，不是受傷就是喪失性命，雖然一開始雙方約定「死傷自行負責」，但是失敗者往往由師傅、親戚再度前來復仇。如此惡性循環，無論誰死誰傷，仇恨總是越結越深。因此布袋戲口頭表演出現的「打擂臺」，比「土匪搶劫」還要更複雜，危機經常不會因擂臺拆除而解除，而隨著展開一連串的復仇行動，將戲劇推向另一個高潮。

相當典型的打擂臺敘事，如《少林英雄傳》的〈方世玉打擂臺〉，其戲劇危機因為危機語句的不斷循環，而仇恨越結越深。雷老虎在廣州擺無敵擂臺，西禪寺三德和尚的門徒楊仔三、王仔傑，挑戰雷老虎的門徒被打傷。三德和尚為復仇而前來挑戰雷老虎，最後無功而返。方德攜子方世玉前來廣州收帳，方

世玉聽聞雷老虎擺擂臺，好奇前往觀看。童千斤前來挑戰雷老虎，結果童千斤中鐵殺掌而受傷，輪到三德和尚登擂，仍不敵雷老虎。雷老虎得意洋洋，方世玉看不過而登上擂臺，三兩下打死雷老虎。雷老虎的妻子李玉環為夫報仇，而打傷方世玉。如此從挑戰到復仇，不斷循環下去。打擂臺並不只是單純的武藝競賽，而演變成勝負雙方攸關「面子」的爭鬥，如武當派的擂臺號稱「腳踢少林派」，那麼身為少林派的門徒無論如何也得前去挑戰。雙方的衝突雖肇因於打擂臺，而最後竟然成為少林派與武當派之間的恩怨。

打擂臺的後續復仇行動，有時並非直接訴諸武力，而是訴諸謀略。如1999年黃海岱主演的《荒山劍俠》，彭大能為了報仇，在紅花墩設下無敵擂臺，盼以此引出魏大虎。紀冠英登擂臺，卻打死王小虎。王小虎的妻子張巧雲欲為夫報仇，彭大能及時阻止，並傳令拆掉擂臺，邀請紀冠英前往紅花墩作客。紀冠英在宴席中醉酒，遭彭大能軟禁，欲置之於死地。這齣戲的復仇行動，是相當委婉的。彭大能阻止王小虎的妻子為夫報仇，並不是完全放棄復仇行動，而是改為以酒席將對方灌醉的謀略。

有的戲齣則採取復仇與愛情並存的互相衝突命題。1980年代鄭壹雄主演的《五虎戰青龍》〈鮑金岡招賢打擂〉：山東節度使鮑金岡擺擂臺，一者為朝廷招賢納士，其次為鮑金花招夫。當地拳頭師傅「阿傑師」上擂臺與鮑金岡交手，沒幾回合已經喪命。劍道場的場主與鮑銀岡交手，被打至吐血。郭子儀登擂挑戰，不小心打死鮑銀岡。鮑金岡前來復仇，卻被郭子儀踢下擂臺。最後鮑金花與郭子儀對打，卻被鐵頭峰認出雙方師出同門，因此鐵頭峰作主將鮑金花嫁與郭子儀。但是鮑銅岡心生復仇，藉洞房花燭夜，擒拿郭子儀復仇。這齣戲的敘事將「招賢擂臺」與「招夫擂臺」混合為一體，使得打擂臺之後的復仇行動與愛情之間，形成天人交戰的衝突。

打擂臺戲劇危機，比土匪搶劫還要更複雜的是，後續的復仇，除了直接訴諸武力，也有訴諸謀略，甚至加上愛情的戲劇因素，而使得整個敘事更加複雜化。

5. 復仇

無論好人為壞人所害、花花公子搶擄美女、擂臺比武等戲劇危機後續的敘

事處理，可能都與復仇行動有關。復仇的行動，即失敗者的親友前去挑戰勝利者。復仇的理由，不外乎殺父母之仇，或斷臂之仇，或者單純為了贏回面子，都可能使得復仇者義憤填膺。

以復仇為名的戲齣，如1999年鍾任壁主演的《孝子復仇記》，又稱《雙孝子復仇記》。其戲劇危機因比武而惹出恩怨，最後由死者的兒子拜師學藝而完成復仇，可說是典型的「父仇不共戴天」。玉面虎孫錦與屈元泰元帥比武，不料被殺。孫錦遺腹子寶元，童年時代因同學譏笑他無父，因而開始尋訪父親故人，最後得知實情，而拜別母親，拜師報仇。寶元16歲武藝學成下山，打敗屈元泰，正欲下手復仇，被屈元泰之子金童阻擋。吏部天官告知金童，其父為屈元泰所殺，其母亦受辱含冤13年。隔日比武，寶元、金童聯手殺死屈元泰。

這齣戲的基本語句與打擂臺的敘事危機相似，只是將「擂臺王打敗挑戰者，或相反」轉換形式更抽象為「比武者雙方，有人被打敗」，而後「失敗者的親友前去挑戰勝利者」是完全一致的。雖然基本語句頗類似，但是《孝子復仇記》的重心完全是放在如何復仇的過程，而非比武的勝負。

派系理念不和，也能成為復仇的導火線。如陳俊然主演的《紅黑巾》，可說是典型例子。連天鵬、蘇振方是結拜兄弟。蘇振方力邀連天鵬加入烏龍派，但是連天鵬卻早已加入紅龍派。蘇振方批評紅龍派總是拿自己的錢財，做他人的工作，可說是「江湖的戇派」。連天鵬則反唇相譏烏龍派，太過重視錢財而非道義，違反君子立身處事的原則。雙方因語言及意念的衝突而兄弟絕交，當晚蘇振方夜襲連家堡，手臂卻被連天鵬斬斷。蘇振方前往清風洞，拜師清風道人傳授飛劍術「清江劍」，為了復仇而斬殺連天鵬夫婦，文弱書生連雲鶴卻成為漏網之魚。連雲鶴此後如何為父母復仇而棄文就武，便成為觀眾注目的焦點。這齣戲從結拜兄弟的雙方開始，卻因派系路線而起爭執，演變到絕交，甚至入侵民宅，及斷臂的冤仇，自此以後，復仇的行動開始成為戲劇的主軸，最後演變成紅龍派與烏龍派的大決鬥。

因派系立場的不同，最後卻形成不共戴天的仇恨，似乎是戰後台灣地方政治生態的縮影，如某些傳統地方派系分為紅派、黑派、白派，在歷經幾次選舉的

洗禮之後，很可能連原本結拜兄弟般親近的好友，也因立場不同而反目成仇。

親屬之間的恩怨而產生的復仇，在金剛戲的時代發展為更細緻的敘事處理。例如1989年陳山林主演的《南俠翻山虎》所展現的複雜恩怨情仇：「白骨千姬」與岷江派「燈影人」結婚，三天之後燈影人為搭救走火入魔的南俠，卻將他的大舅「金眼神翁」雙眼取出。「魔髮俠」奔走江湖，就是為了找到仇人南俠報仇，要求他挖出眼睛還來。南俠不得已施展功夫，在肩胛上出現兩尾白金龍，使得魔髮俠認出南俠是他的恩人而當場跪下。事件的起因於金眼神翁屬於十惡不赦的罪犯，而萬教公開亭的亭主曾經下達格殺令，燈影人才想兩全其美的方法，取其雙眼以保住其性命。不料金眼神翁因而自殺，白骨千姬無法諒解燈影人，追趕途中不小心跌落冰崖，而魔髮俠也不慎摔下懸崖，幸好被南俠救走，並贈送一本武功密集。雙方的誤會因此煙消雲散，但當年跌落冰崖的白骨千姬，後來另外拜師即將復出報仇。復仇行動的安排顯得相當戲劇性：原先認定不共戴天的仇人，後來卻才發現同時也是恩人；仇恨的事件，卻因見證者另類的解釋而化解雙方的心結。這樣的復仇行動可說是「虛假的危機」，因為真正的危機才剛要開始。換句話說，復仇行動並未就此結束，而是延遲展開。戲劇危機因時間的延遲與反覆，而使觀眾產生的期待與焦慮，將戲劇推向更強的高潮。

復仇主題，有時甚至成為角色塑造的基本元素。陳俊然《南俠》「復仇俠」、陳山林《南俠翻山虎》的「替人復仇俠」、廖來興《五爪金鷹》「天涯海角為妻查仇俠」等角色，更直接以復仇為名號，可見其生命最大動力來源就是報仇。而復仇的過程，更與整個戲劇主軸交織在一起。

布袋戲齣的復仇行動，雖然是常見的戲劇危機的處理手法。但是如果缺乏合理動機，容易給人過於浮濫的刻板印象。因此，復仇的行動必須有足夠令觀眾同情的理由，才是較成功的戲劇手法。

6. 妖怪危害生靈

妖怪的出現而引起的戲劇危機，可說是古冊戲、劍俠戲常見的手法。對劇場表演而言，舞臺上偶而穿插動物，或超自然的怪物的場景，都是視覺設計工

作者有相當大發揮空間的地方。

柳國明主演的《月唐演義：五虎戰青龍》，其中郭子儀探地穴的齣頭。郭子儀與眾英雄到長安城，要參加武科場考試而借宿百花樓。百花樓後花園出現妖怪，店小二將後花園圍起來，以免驚嚇無辜顧客。不料，張信、王奇、洪亮、游海等人不信，到後花園一探究竟，果然妖怪出現嚇壞眾人，幸好郭子儀前來平妖捉怪。所謂的妖怪，原來只是一匹「雙頭寶馬」與一支「安邦定國槍」所化。郭子儀因平妖而得到兩項寶物，為日後得以對付安祿山的「火龍駒」與「金鳳寶刀」而埋下伏筆。

妖怪危害生靈而產生的危機，大抵可分成「妖怪造成災害」、「英雄降服妖怪」兩個層次。這類戲劇危機可說是「妖怪造成災害」所引起的，最後經過英雄展現蓋世的武功，不但打敗妖怪。妖怪的出現，其實是為了襯托英雄超人一等的勇氣與擔當。

對於視覺表演而言，妖怪的主題是最自由的創作機會。妖怪既然就沒有固定的形象，可以是一匹馬，也可以是一支槍，可以有人的形象，也可以是移動的石頭，或任何想像得到的物質。柳國明演出版本，就以洪亮、游海兩人闖入後花園喝酒划酒拳，卻感到座下的「石頭軟軟」之類的天真對話，盡可能發揮恐怖又帶著幽默的氣氛。這齣戲的戲劇危機雖是妖怪所引起的，但似乎還看不出嚴重的災害，因此整齣戲的張力也不是那麼強烈，反而有著輕鬆的氣氛。相對的，如果妖怪所引起的災害越顯而易見，那麼戲劇的張力也越強。

2001 年黃俊雄主演的《史豔文與女神龍》，妖怪所引起的災害已經入侵民宅，並假冒為正人君子成功地誘惑女子。危機起因「豬哥魔」變成史豔文的模樣，侵入吳家莊誘惑吳小姐而致病。吳家莊貼告示昭告天下名醫，如能醫好他女兒病者，田園三百甲，並可招為女婿。劉三前去看病，才發現吳小姐得的是相思病，而且得知史豔文半夜會出現在吳家後花園，劉三請群俠來此埋伏，等待豬哥魔再次現身。這齣戲的妖怪所造成的災害，比起《五虎戰青龍》以捉弄闖入者為樂的妖怪更嚴重。妖怪的手法也更高明，不是單純地驚嚇對方而已，而是以化身為史豔文的模樣，贏得女子的芳心。其創作靈感的源頭似乎來自《西遊記》高家莊收八戒，以及真假唐三藏的相關敘事。危機的基本語句

「妖怪造成災害」，經過變換形式而為「妖怪以欺騙的手法造成災害」，而災害的定位也更嚴重，從「捉弄闖入者」，變成「闖入民宅引誘女子」。災害越嚴重，戲劇危機也越強烈，而觀眾看戲的趣味也越強烈。

《西遊記》故事的妖怪，比起《五虎戰青龍》、《史豔文與女神龍》更面目猙獰，不僅會法術變化，甚至還會騙人、擄人，甚至吃人，因此引起的戲劇危機更為強烈。典型的《西遊記》表演，如亦宛然、新興閣常見的演出劇目〈火雲洞〉。這齣戲的危機起因於唐三藏師徒經過火雲洞，唐三藏被紅孩兒所俘虜。火雲洞主紅孩兒，聽聞食唐僧肉可長生不老，變成小女孩的模樣以博取同情，而趁機抓了唐三藏。孫悟空三人為救師傅，來到火雲洞與紅孩兒大鬥法，忽而幻化為老虎、猛獸，仍敵不過紅孩兒，最後請求觀世音菩薩相救而化解一場危機。這齣戲的災害的定位，從「捉弄闖入者」、「闖入民宅引誘女子」，變成「擄人，並準備要吃人」，越來越嚴重。至於「英雄降服妖怪」危機解除的語句，也轉換形式為「請求更厲害救援者降服妖怪」。

布袋戲藝人稱妖怪的戲齣為「變化戲」。所謂「變化」，指戲劇人物由A角色，可自由轉換為B角色，而後者可男可女，可老可少，可以是飛禽走獸，甚至也可以是橋樑、屋舍等。雖然宗教或哲學對妖怪各有形而上的解釋，布袋戲表演卻以「操作型定義」（operational definition）來認定。〈火雲洞〉的妖怪，可以變成小女孩的模樣，來博取唐三藏的同情；《史豔文與女神龍》的妖怪，變成史豔文的模樣，侵入吳家莊誘惑吳小姐。值得注意的，這些妖怪的危害最深的是變化成人形，讓人失去提防心而達成他們的私慾。這種簡潔直接的民間思維，可說是面對詐騙集團，或人世間虛情假意的高度警戒。

（三）危機的組合關係與轉換形式

危機，是催促戲劇發展與進行的主要動力來源，如同心臟一般。布袋戲的「站頭」通常包含一個以上的戲劇危機，至少是一個次要危機的產生與解決的過程。表演的長度如果延伸成為一個「齣頭」，則會豎立一個主要危機作為整齣戲的未來目標，這麼做與其說是為了讓觀眾明瞭，不如說是為了讓布袋戲主演不至於迷失。主要危機只是讓觀眾與主演瞭解整齣戲的骨架，而真正將這樣的衝突加

以進一步具體化，還必須要次要危機的搭配。簡單說，主要危機與次要危機之間，屬於骨架與筋絡的關係。將這兩者之間的組合關係整理如（表六）。

戲劇危機較穩定不變的常數（constant），應來自國內叛亂等的主要危機。其基本語句可歸納為「按君擒拿奸王」與「英雄大破某邪惡機關」兩層次。前者有嚴肅的政治思想與命題，蘊藏的語意是按君奉皇帝命令辦案，與陰謀竄奪皇帝位置的奸王，形成尖銳的語意對比。如果省略「按君擒拿奸王」的政治合法性，單純思考「英雄大破某邪惡機關」，其實已經跨越傳統戲齣的「奸王」或「叛國」政治意涵，將戲劇危機焦點放在「邪惡機關」，簡單說，即野心勃勃的人所領導的組織，以及黨羽企圖想稱霸天下，因而引起整個武林混亂的危機。民間藝人往往以抽象的「正派／邪派」二分模式，如「東南派／西北派」，頗接近摩尼教（Manicheism）以光明／黑暗二分鬥爭的象徵。

至於其他並非完全死板的戲劇危機，則屬於可變的變數（variable）。法國結構主義的理論家托拓洛夫曾討論敘事轉換形式。他從語法的細部差異，將轉換形式區分為簡單及複雜兩種。[31] 參照這種敘事轉換形式的探討，由布袋戲常見的危機語句出發，重新來歸納其轉換的可能性。其轉換形式的原則，由外在人際關係至內在心理狀態（表六），可分析為人際關係、手段、身份狀態、認知、動機等轉換形式。

1. 人際關係的轉換形式

人際關係，指人與人之間的社會階序，即傳統社會所謂的君臣、夫妻、朋友等關係。因「好人為壞人所害」的次要危機，我們發現可能出現「奸臣陷害忠良」、「壞朋友陷害無辜者」等轉換形式的語句。在這些語句裡所此轉換的，其實是「奸臣／忠良」、「壞朋友／無辜者」這些社會關係。「奸臣／忠良」不僅類似現代社會的同事關係，還必須放在「君／臣」的社會階序與相關的價值觀底下，才能瞭解其意義。放在一個不同的社會價值體系來看，觀眾的感受可能比較超然。相對的，「壞朋友／無辜者」，卻屬於平等的人際關係，

31 Todorov, Tzvetan. *Poétique de la prose*. (Paris: Seuil, 1971), pp.117-132.

似乎在任何社會都存在的這類狀況，觀眾的感受可能比較親切。無論如何，這些戲齣所挑戰「好人得好報，壞人得惡果」的價值觀，卻才是造成這些戲劇危機的源由。

2. 手段的轉換形式

手段，指如何達成目的的方式。「妖怪造成災害」的次要危機，可經過變換形式而為「妖怪以欺騙的手法造成災害」。手段的直接性，被轉換成欺騙的方式，可說是更高明的手法。被害人置身於不利的狀況，卻心甘情願地讓自己成為受害的對象。相對的，從頭看到尾的觀眾，已完全明瞭欺騙手段即將造成的危機時，更為蒙在鼓裡的受害者擔心，即是這種戲劇張力的來源。

3. 身份狀態的轉換形式

身份狀態，指身份是否符合的問題，最簡單的就是由「正牌人物」，變形為「冒牌人物」。因外國侵略而引起的主要危機，基本語句雖可歸納為「英雄平定某叛國」，但可變換形式為「冒充的英雄平定某叛國」，如《薛仁貴征東》主要的敘事核心。「花花公子強擄美女」，也可變形為「假冒英雄的花花公子強擄美女」。這些例子裡「正牌人物」與「冒牌人物」在一系列的敘事順序中先後出現，而後者往往取代前者的地位及權利。因這樣的危機而隨之產生價值的混淆與矛盾，可說是這些戲齣最主要的張力來源。

4. 認知的轉換形式

認知，指對於事情的主觀認定。外國侵略的危機基本語句雖可歸納為「英雄平定某叛國」，但可變換形式為「英雄誤打誤撞地平定某國」，如《五虎平西》。這類戲齣的張力，即是來自錯誤的主觀認知所造成的。

5. 動機的轉換形式

動機，指促成人類實踐行動的心理因素。我們發現無論好人為壞人所害、花花公子搶擄美女、擂臺比武等戲劇危機後續的敘事處理，可能都與復仇行動有關，甚至派系意念不和、親屬之間的恩怨情仇，也會因而產生復仇的敘事處理。這些不同的事件，不同的主觀意念，或不同的恩怨認定等，都可能造成

復仇的行動。而復仇的語句「失敗者的親友前去挑戰勝利者」，基本是不斷循環的語句。但有時復仇與愛情並存，這類戲劇的張力可說是來自基本的復仇動機，與相反力量心理狀態之間所產生的矛盾衝突。

三、結語

台灣布袋戲班自發的創作，雖然不一定如知識分子所書寫的劇本看起來那麼完整，但這並不一定意味著他們缺乏某些戲劇觀念的自覺。本文從他們的戲劇危機論展開，並嘗試藉由表演文本的分析，並尋找布袋戲表演是否存在基礎的敘事語句製造器，及其轉換形式的可能。戲劇危機的存在，似乎是等待身負任務的英雄前來解決。但從危機語句的轉換形式可能性，由外在人際關係至內在心理狀態，包括人際關係、手段、身份狀態、認知、動機等來看，可發現布袋戲的口頭創作並非完全一成不變的、靜態的；相反的，是動態的，是充滿各種可能的。從敘事轉換形式的觀點來看，戲劇危機的組合關係與轉換形式，是充滿各種可能的。

透過本文的分析可以發現，表面上看似可截然區分的南管籠底戲、古冊戲、劍俠戲、拳頭戲、金剛戲等戲劇類型概念，實際上並未如此。[32] 至少它們所共同具備的基本敘事架構，如喬姆斯基所說的深層結構，我們試著將之分析為英雄的任務，及危機的產生與解決等兩個層次的結構。

其次，透過危機的敘事分析，我們瞭解布袋戲齣至少有一個主要的戲劇危機，以及一連串次要的戲劇危機。主要危機標明整齣戲的未來目標，這麼做與其說是為了讓觀眾明瞭，不如說是為了讓主演不至於迷失。如果說主要危機是整齣戲的基本骨架，那麼次要危機就是筋絡。這些分析讓我們清楚地掌握布袋戲敘事模式的骨架，但實際上真正的表演還必須賦予它血與肉。如果說布袋戲

32 以往研究布袋戲時，我們往往會採取傳統／現代，或古冊戲／金剛戲等二元的區分觀念來思索，但主演實際創作新戲時，未必會受到這些範疇觀念的束縛。筆者在曾藉著本文藉著李天祿的三齣南管籠底戲，及黃俊雄橫跨古冊戲與金剛戲的表演文本作為比較基礎，企圖指出這些表演的精彩片段，即口頭文學裡的典型場景，或彈性的創作單位，可能出現在同一位主演的不同戲齣，重新以嶄新的面貌而令觀眾驚豔。陳龍廷，〈從籠底戲到金剛戲：論布袋戲的典型場景〉《戲劇學刊》12期（2010.07），頁73-93。

表演是有血有肉的，能夠引人入勝，那麼可能相當於處理這些次要危機的藝術手腕，至少又可分為文戲（包括ioh謎猜、猜藥味、作對仔、科場問試）、武戲、笑詼戲（包括語詞喜劇、情境喜劇[33]）等不同的主題。

布袋戲表演令人為之目眩的奇異變化，並非來自主要危機的雷同，而是次要危機處理手法的詭譎多變。舞臺上每個具體而獨特的次要危機敘事段落，其實是由各種腳色的戲所組織的。這正好對應台灣各布袋戲流派的特長，例如擅演小生、小旦、三花等腳，詼諧、調笑、愛情的站頭也較多，稱為「三小戲」，以黃海岱的五洲園派、南投陳俊然的世界派最為揚名。而擅長大花、老生、正旦的戲，武打的站頭，或宮廷戲較多的，稱為「三大戲」，以鍾任祥的閣派最為擅長。更細緻來看，即使來自師承關係的仿作（pastiche），仍容許差異及重新詮釋的可能。[34] 某些古冊戲情節與章回小說有關，或來自歷史演義的靈感，但這並不意味表演者就可以不需經過「撿戲」的階段。相反地，將原始的材料加以增刪，或重新排列組合，往往成為不可或缺的藝術手腕。尤其是細節縫隙的想像，其實是考驗一位民間藝人真正創作功力的深淺。[35]

33 語言喜劇，包括諧音、外來語、供體與譬相，以及語法的喜感。至於情境喜劇，則包括預期與事實顛倒、事件的交互干擾，以及「化裝」產生的喜劇。陳龍廷，〈第五章 笑詼戲的主題分析〉，《聽布袋戲：一個台灣口頭文學研究》，頁263-319

34 沿襲者，或仿作者，也不見得就缺乏創作的可能性。尤其是戒嚴時代台灣大部分的掌中戲班，大多僅能搬演歷史演義，或自行杜撰的金剛布袋戲，雖然內容幾乎大都是固定不變，但也可能存在一種足以讓主演者自由發揮的縫隙空間。就是這種縫隙，才能夠使得延續舊傳統的戲齣，能夠具備新時代的氣息；而表演藝術也只有不斷地展現新意，才能夠吸引新一代的觀眾。這是布袋戲表演真正最寶貴的生命力來源之一，可以經歷不同時代而歷久彌新。陳龍廷，〈第13章 差異與語意：布袋戲口頭表演的詮釋可能性〉，《發現布袋戲：文化生態・表演文本・方法論》，頁386-403

35 布袋戲創造力的源頭，顯然並非完全呆板地接受文人品味，也不是完全複製章回小說的情節與對話。這種富有創造力的表演文本，其實都一而再地向我們展現布袋戲如何透過古冊戲的洗禮，而大步邁出自己戲齣的可能途徑。參見陳龍廷，〈第12章 差異與創意：布袋戲改編戲齣的創作論〉，《發現布袋戲：文化生態・表演文本・方法論》（高雄：春暉出版社，2010），頁348-385

參考資料

一、專書

Chomsky, Noam. *Aspects of the Theory of Syntax.* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1965.08)

———. *Topics in the Theory of Generative Grammar.* (Paris: Mouton, 1975)

Genette, *Gérard. Figures III.* (Paris : Seuil, 1972)

———. *Nouveau discours du récit.* (Paris : Seuil, 1983)

Todorov, Tzvetan. *Poétique de la prose.* (Paris: Seuil, 1971)

片岡巖，《台灣風俗誌》（台北：台灣日日新報社，1921）。

林鋒雄，《布袋戲「新興閣鍾任壁」技藝保存計畫報告書》（台北：文化大學藝術研究所，1999）。

亞里士多德著，姚一葦譯註，《詩學箋註》（台北：中華書局，1966）。

姚一葦，《戲劇與文學》（台北：遠景出版社，1984）。

———，《戲劇原理》（台北：書林出版公司，1992.02）。

胡士瑩，《話本小說概論》（台北：丹青出版社，1983.05）。

陳龍廷，《臺灣布袋戲發展史》（台北：前衛出版社，2007.02）。

———，《聽布袋戲：一個臺灣口頭文學研究》（高雄：春暉出版社，2008.01）。

———，《發現布袋戲：文化生態・表演文本・方法論》（高雄：春暉出版社，2010.02）。

二、論文

（一）期刊論文

陳龍廷，〈臺灣化的布袋戲文化〉《臺灣風物》47卷4期（1997.12），頁37-67。

———，〈五十年來的臺灣布袋戲〉《歷史月刊》139期（1999.08），頁4-11。

———，〈從籠底戲到金剛戲：論布袋戲的典型場景〉《戲劇學刊》12期（2010.07），頁73-93。

（二）學位論文

陳龍廷，〈黃俊雄電視布袋戲研究〉（台北：文化大學藝術研究所碩士論文，1991）。

楊雅琪，〈玉泉閣布袋戲團研究〉（台南：成功大學藝術研究所碩士論文，2004）。

鄭慧翎，〈台灣布袋戲劇本研究〉（桃園：中央大學中國文學研究所碩士論文，1991）。

附錄

表一　布袋戲英雄任務的語句分析

NP	V	NP	布袋戲表演文本出處
慈悲仙姑	命令	殷飛虹	《五美六俠》
天竺國神衣佛祖		「西方大俠」蕭保童	《蕭保童白蓮劍：白蓮劍與斬仙刀》
白雲洞紅雲老祖		「小羅成」黃劍秋	《華山女俠大破日月陰陽樓》
梨山老母		「華山女俠」左紫琴	《華山女俠大破日月陰陽樓》
陳靖姑		「華俠女」羅瑞霞	《三雄二俠女》
梨山老母		許麗蝶	《四蝴蝶大破八卦乾坤樓》
孫臏		「小霸王」白全	《怪俠紅黑巾》

表二　布袋戲按君大人的語句分析

NP	V	NP	布袋戲表演文本出處
皇帝	命令	秦少白	《武童劍俠》
		沈天宗	《白蓮劍》
		鄧廷贊	《大破迎風山》
		李太白	《五虎戰青龍》

表三　英雄決危機的語句分析

NP	V	NP	布袋戲表演文本出處
薛仁貴	平定	高麗國蓋蘇文	《薛仁貴征東》（柳國明，1990s）
狄青		南蠻王	《五虎平南》（陳俊然，1964）
羅通		北國狼主寶康王	《羅通掃北》（柳國明，1990s）
楊文廣		南閩王藍鳳高	《楊文廣打南蠻十八洞》
狄青		西夏國	《萬花樓》（柳國明，1986）

表四　劍俠戲的語句分析

NP	V	NP	布袋戲表演文本出處
秦少白巡按	大破	四絕山	《武童劍俠：秦少白巡按大破四絕山》（黃海岱，1999）
四蝴蝶		八卦乾坤樓	《節女忠義俠》又名《四蝴蝶大破八卦乾坤樓》（玉泉閣，1952）
三十六俠		七寶樓	《三十六俠大破七寶樓》（玉泉閣，1952）
江南十六俠		飛虎樓	《江南十六俠大破飛虎樓》（玉泉閣，1952）
十三俠		玉青樓	《十三俠大破玉青樓》（玉泉閣，1952）
神馬怪俠		白牛島	《神馬怪俠大破白牛島》（玉泉閣，1952）
五鳳		宗保樓	《五鳳大破宗保樓》（玉泉閣，1953）
雙俠劍		十二連環島	《雙俠劍大破十二連環島》（玉泉閣，1953）
五貴		龍宵閣	《五貴大破龍宵閣》（廖萬水，1951）
高彥輝		鴛鴦樓	《清朝奇劍俠》又名《高彥輝大破鴛鴦樓》（員林慶樂園，1952）
十三劍		水山寺	《十三劍大破水山寺》（周坤榮，1952）
江南五俠女		八度山	《江南五俠女大破八度山》（新興閣，1953）
南北斗		水晶宮	《南北斗大破水晶宮》（新興閣，1953）
黑衣大俠紅衣大俠		桃花湖	《黑衣大俠紅衣大俠大破桃花湖》（新興閣，1953）
新俠白蓮劍		七星殿	《新俠白蓮劍大破七星殿》（柯瑞福，1952）
五美六俠		江南九雲寺	《五美六俠大破江南九雲寺》（賜美樓，1952）

表五　布袋戲常見的對立模式

正派	邪派	布袋戲表演文本出處
岷江派	天地會八卦教	南俠
紅龍派	烏龍派	紅烏巾
東南派	西北派	大俠百草翁
東南派	西北派	金刀俠
東南派	西北派	小顏回
東北派	西南派	六合魂斷雷音谷

表六　主要危機與次要危機之間的組合關係

主要危機	次要危機
外國侵略的危機	好人為壞人所害
	花花公子蹂躪鄉里
國內叛亂的危機	山賊搶劫
	擂臺比武
邪惡組織引發的危機	妖怪危害生靈
	復仇