

# 金庸武俠文學中的影視世界

## ——大眾文化的淺白與僵化

李星璇

### 摘要

武俠文學此一作品是因應大眾消費者所創作出來的作品，因此具有強烈的市場機制與生產機制。透過不同的行銷手法以及行銷管道，而使得武俠文學得以蓬勃發展，進而衍生出各個層面的發展方向。例如：電視、電影、漫畫、卡通、廣播，甚至是電玩等等各種形式。然而，其中有值得深刻省思之處，為何武俠文學能發展至此種境界？然而透過這種方式的傳播行銷，是否真為讀者所樂見的，亦或是商業競爭的考量？本文欲以金庸武俠文學為中心，探尋其關聯與目的，進而了解武俠由文學而發展至電影其中的差異與訴求。

關鍵詞：武俠文學、電影、大眾文化

## 一、前言

人類初始先藉由語言傳達訊息，而後進化至由語言符號表示意義。其中文字符號的傳達表現，關係著文學中所探討的命題。什麼是文學，一直是文學研究者所關心的議題，而文學所要表現的又為何種思想或事物？文字符號是否只是表現文字的字義，而無背後深層的涵義？這一系列的問題，都是文學議題所欲探討的核心。而在符號與意義相互二者的探索之下，發現符號與象徵兩者有著範圍上的差異。符號所指涉的範圍較小，而象徵的範圍較大。因此，當出現一個符號時，就符號意義是簡單而具侷限性；當面臨一個象徵時，其象徵意義是複雜而具多元性。例如：符號紅，所指涉的意涵為紅色，但其象徵卻有熱情、勇氣，亦或流血、革命等不同感受。象徵較為廣泛而不固定，而相對於符號則是武斷而有其所指，因此語言為約定俗成的符號，故一個文字符號或一段文字描述，每個人所了解的文字意義大抵不差，但所感受的亦或聯想的部分，卻受到自身文化或社會的影響而有所差別。故中國古人常說：書不盡言，言不盡意、言外之意等，皆是表達出這一論點。

通常文化背景與社會風俗的整體思想包含在語言符號當中。

人類利用說話和文字表達他想傳達的意義。這些語言不僅充滿象徵，而且往往運用並非精密圖形的符號或意象，……我們所謂的象征是個名詞、名字，甚至是個日常生活熟悉的景象，可是在其傳統和表面的意義下，還含有特殊的內涵。這意味象征含有模糊而未知的東西，而且隱藏不見。<sup>1</sup>

因此，當文學作品創作之時，這種「模糊未知的東西」就已經含藏在文字符號中，藉由讀者的閱讀去發現它，當讀者閱讀文本之際，面臨真實作者創作的目的與想法，抑或是隱指作者所表達的思想與文化<sup>2</sup>，這些通常包含有歷史文化、宗教信仰的因素於其中，而這一部分是為文學不可或缺的內涵所在。

當文學符號被與以轉換為其它形式之藝術作品時，是否能保有其中的文學內涵，這一點是值得深思的問題。而文學若喪失其內涵，是否仍能稱為文學？這一點在定義文學之際，時常被提及，在此不多贅述。然而，當文字符號運用於表現一些生命內涵時，「不知道文字代表什麼意義而隨加運用，那是徒勞無功的。」<sup>3</sup>因為在運用這些文字之際，已喪失文字符號原有的內涵思想。而在這一點上，大

<sup>1</sup> 卡爾·榮格(Carl G. Jung)等著，黎惟東譯，《自我的探索——人類及其象徵》，臺北市，桂冠圖書股份有限公司，1991.07年初版，頁19。

<sup>2</sup> 參考，趙毅衡，《文學符號學》，北京市，文藝新學科建設叢書，1986。

<sup>3</sup> 同注1，卡爾·榮格(Carl G. Jung)等著，黎惟東譯，《自我的探索——人類及其象徵》，頁116。

眾文化的生產創作模式，時常忽略這一點，使得文學或影視等傳播成爲一種公式化產品。<sup>4</sup>失去涵義的作品，就如同徒具形式的儀式一般，只有空泛的表象。

大眾文化通常將讀者式文本與作者式文本對比，然而中間地帶的生產式文本，則與大眾文化結合<sup>5</sup>。然而筆者在此認爲，文本的閱讀與體驗，與是否爲作者式文本亦或爲生產者式文本、讀者式文本相關，但最重要因素在於讀者的詮釋。當文本含有文學深刻內涵與作者意圖，並希望讀者參與中激盪思維時，稱爲作者式文本，而若爲大眾文化下所生產，讀者於其中找尋新思想與內涵時，稱之生產者式文本，然而若是只提供閱讀經驗，文學符號不帶染深刻思想內涵，稱作讀者式文本。<sup>6</sup>因此，筆者認爲讀者的閱讀認知與體驗佔據了重要的部份，因此當閱讀《神鵬俠侶》、《笑傲江湖》等書時，閱讀者對於書中描述楊過、令狐沖等人各有所不同的解讀與體認，但由於大量的大眾文化產物的引導，使得許多可能的讀者詮釋漸趨於被導向單一認知。例如當閱讀者接收不同金庸武俠故事的漫畫、卡通，而容易對於人物、劇情等產生某些單一印象，如情感專一、行事無羈當印象一多便無法自由揮灑，而將人物形象平板化。

當讀者未明白文字符號時，解讀文本便容易產生歧異，或解讀不清，而產生對文本的認知有誤、有限。然而當因爲讀者的認知有所差異時，將文字符號的作品轉化爲其它形式的作品時，容易造成作品內涵的逐漸消失。而不論是何種形式的文本，因爲內涵的流失與不彰，而使得作品漸趨於俚俗而淺顯，甚至趨於毫無內容。在此筆者所欲探討的部分即是文本在轉化爲其它影視產品時，文本所蘊含的思想文化是否有所流失？以及武俠文學即是大眾文化下的產物，當大眾文化在生產這些文本之際，是否有逐漸僵化的趨勢，套用而至電影與影視的生產，是否亦即如此？而在此以金庸的武俠文學爲例子而說明，以及金庸武俠電影與影視的作品爲範例。而選擇金庸的作品是因其改編爲影視的部分最多，並且同一部作品如《神鵬俠侶》即有四部以上的電視連續劇，以及電影作品、動漫製作<sup>7</sup>。作爲一位閱讀者，對於這種現象感到十分有興趣，進而探討分析其中的因素與關聯。

<sup>4</sup> 本文對大眾文化的明確定義將於第三節中詳細論述。

<sup>5</sup> 參考約翰·費斯課（John Fisk），《理解大眾文化》，北京市，中央編譯社，2001，第三章「“讀者式文本”吸引的是一個本質上消極的、接受式的、被規訓了的讀者。……“作者式文本”，它不斷地要求讀者重新書寫文本，並從中創造出意義。」而生產者式文本可說是“大眾的作者式文本”可以輕鬆的閱讀接受文本，也可以簡單的解讀創造文本。但在解讀創造文本時，不像“作者式文本”是具“被建構性”讀者可自行建構文本的意義。生產者式文本只能依文本進行解讀。

<sup>6</sup> 參考同注5，約翰·費斯克（John Fisk），《理解大眾文化》，頁127~128。此爲筆者依閱讀經驗而加以詮釋。

<sup>7</sup> 以上武俠改編資訊參考網站：金庸茶館·飛鴻雪泥：<http://jinyong.ylib.com.tw/snowtalk/Default.asp>  
維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%8F%E8%AF%B4>

## 二、大眾文化下的產品：武俠文學與武俠電影以及金庸作品

當代武俠作品的產生與討論，與武俠概念的釐清有必要的關係。依循陳平原先生的說法「武俠小說是『武+俠+小說』，也即講述以『武』行『俠』故事的『小說』。」<sup>8</sup>當武俠文學發展與討論之際，俠與武的在小說中的比重，一直是被學者探索討論的目標所在。多數的討論皆偏重於「俠」的部分，俠的探討亦為首要部分。

當代武俠小說大家梁羽生說的最清楚：「我以為在武俠小說中，『俠』比『武』應該更為重要，『俠』是靈魂，『武』是軀殼。『俠』是目的，『武』是達成『俠』的手段。」<sup>9</sup>

當然這使得俠客形象與一般暴徒得以區別，當然亦不少人認為這只是武俠文學替自己尋找的藉口。但無庸置疑的是俠的觀念的確是深植於中國文化之中，自先秦之際，諸子之觀念與行為中便隱藏著這一種觀念，而至於「唐人李德裕將『俠』與『義』綁在一起，『義非俠不立，俠非義不成』，變成了後世文人的共同信念。」<sup>10</sup>俠義這一詞存藏在於中國文化之中，而武俠小說中若無俠義之情，便容易流於暴力。當然若武俠小說中只有俠義，亦或偏重俠義情感，也不一定會被讀者所接受，這不過是藉此區別出主角的武力含有正當性的機制。而中國文化思想中固有的俠義內涵，在武俠小中約略可見。「唐宋豪俠小說對後世武俠小說的發展影響甚大。表面上武俠小說家大都推許司馬遷《史記·遊俠列傳》，可是真正激發其靈感和想像力的是唐代豪俠小說。」<sup>11</sup>隨著俠義觀念在文學作品中的闡揚，關於俠義的文學創作逐漸趨多，如在宋元說話分為靈怪、煙粉、傳奇、公案、朴刀、杆棒、神仙、妖術八大類中，朴刀、杆棒，兩類以武為主，其他類中亦包含俠的觀念。而在清朝亦分出俠義小說的文學創作。

然而這一類的俠客形象，隨著文學創作的衍生，愈趨於想像化與類型化，而這一類關於俠義的作品，屬於世俗大眾的喜好。世俗之一般百姓面對於其中不公不義的情況與強權官宦的欺壓，總希冀於一種無形的力量與寄託，而俠義觀念的出現以及其人物形象、故事類型，正符合了一般市井小民的心態與想像。「不管實際上俠是什麼，人們只根據他自己的存在感受和道德盼望去『發明』俠、『製

<sup>8</sup> 陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，臺北市，麥田出版股份有限公司，1997.12初版，頁155。

<sup>9</sup> 同注8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁155~156。

<sup>10</sup> 同注8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁157。

<sup>11</sup> 同注8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁65。

造』俠。」<sup>12</sup>也正因如此，俠的觀念便陷入一種「迷思」，這「迷思」中包含歷史、神話、公平與正義等方面<sup>13</sup>。能消除一切不公不義之事的人、能拯人於苦難的人、能匡扶正道齋助微弱的人、能將生命視之淡然的人，方才是俠的化身。由於先秦建國以來而至明清之際，皆為封建體制。一般民眾百姓多為受打壓或無法翻身的群體，因此在受到欺凌之際，便希冀有一股能救自己的力量，或自己能得到力量，而為自己平反亦或報仇。這種具有仁義道德、濟弱扶傾的俠客形象愈脫離史實背景，愈加反映出人們深層心理的想像與寄託。

然而隨著大眾文化的傳播與行銷方式，使得武俠小說中越趨於商業化與公式化。文學作品本身存有的價值不在於形式與文字所編織而成的故事，而是在「情」中蘊藉與寓含的深刻思想與文化。一旦文學藝術成為追求商業利益下的產品之際，則易流於公式化與商業化，並且難以擺脫市場的規律與制約而趨於流俗。武俠小說作家因是販賣文章，故受制於市場牽制，而無法自由的發揮書寫，亦因定期出刊的機制，而流於制式與形式化。因此若無法突破於讀者閱讀類型的侷限，又不能另樹一格而創作出自己的風格典型，往往只能隨波逐流、套用公式，而致武俠文學的閱讀者視之千篇一律。由於武俠小說屬於通俗作品，主要是為了滿足一般民眾的消遣與娛樂，因此對普遍性讀者而言，作品的文字敘述與行文方式無需過於艱澀難明，文意亦須淺白，故事線軸亦不能過於錯綜複雜，可以輕鬆閱讀。使得武俠文學為屈就於市場取向，而刻意減低文學性質的內涵與修辭，以趨近讀者喜好與可接受的程度。當武俠小說漸趨於俚俗，文本當中的涵意便逐漸流失。當一個市場過於龐大之際，便造成產品的供不及求而至於商品的控管不當，亦或粗製濫造。

讀者越多，其消費行為越缺乏鑒別性，越容易接受粗俗的程式化的作品。反過來，要使作品暢銷，就不能不使用大眾「喜聞樂見」的通用規則。某種小說技法一旦獲得成功，眾人馬上一擁而上，再新鮮的東西，重複千百遍也就成了俗不可耐的老套。創新者沒有「專利權」，同行可以無限量「複製」，這是武俠小說藝術水準不高的原因之一。<sup>14</sup>

因此，在於武俠文學巔峰之際 1962~1976 年後的 1977 年，武俠文學就已經

<sup>12</sup> 龔鵬程著，《俠的精神文化史論》，臺北市，風雲時代出版股份有限公司，2004.08 初版，頁 37。

<sup>13</sup> 武俠小說具類型化，以及心理投射作用。類型化即指角色的形象、言行等極為相似，容易產生出某一種類型。而心理投射則類似移情作用，將讀者心理所欲，加諸書中角色的情境、對話、言行等，進而產生認同。

<sup>14</sup> 同注 8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁 115~116。

趨向於衰微<sup>15</sup>。相對於這時期的武俠小說過於低俗而艷情，金庸武俠小說的解禁帶予讀者一番新氣象。如何不趨於流俗最好的方式，即是令人無法模仿自己的寫作風格。在金庸武俠小說中除了文學性的突破之外，也在武俠的因素中注入了情感因素<sup>16</sup>。這一「情」並不僅止於男女之情，還包括世俗人情、天理人情以及豪情壯志。例如《神鵰俠侶》的楊過在養育之情、殺父之仇、國家存亡中反覆糾葛掙扎。《天龍八部》喬峰面對於殺父之仇、男女之情中的抉擇，以及在祖國遼任職與宋朝養育之恩、金國患難友誼的難為，當中的抉擇思考，使得故事具有多元性，與文學深意。藝術創作本求於藝術家的不斷突破與創新，金庸的武俠作品並非是一種僵化的範例，而是一種突破的範例。有些學者認為將金庸的武俠小說推至極至典範，反而造成了武俠小說的衰微，但反向思考，這也可為武俠小說帶來寫作的新觀念。只是身為大眾文化下的產品，武俠小說如何去突破這層藩籬，這值得作家們去努力經營。

而同為「武」的性質，武俠電影的起源，在於戲曲與武術的影響。這時「武」的動作與招式，仍帶有傳統戲劇或武術的精神所在。如圓融、虛靜等方面。而中國第一部戲劇的拍攝是於1905年的《定軍山》，戲劇性質仍屬於京劇中的武戲，而至1906年至1909年所拍攝的《青石山》、《艷陽樓》、《收關勝》、《白水灘》、《金錢豹》等部作品，武打部分的效果為真功夫的展示，造成萬人空巷的盛景。<sup>17</sup>隨著大眾傳播的誕生與製作，武俠電影的發展狀態，有其歷史背景與文化思維。當時武俠電影興起，而後發展至巔峰時期，正值中華民國處於動盪危亂的部分，外有列強的欺壓與割據，內有軍閥的統治與分裂，政治上、經濟上都是紛擾不斷。在這種民生塗炭百業凋弊的時期，古裝武打片的製作如《劉關張大破黃巾》、《五鼠鬧東京》、《武松血濺鴛鴦樓》<sup>18</sup>等，這類懲惡揚善的故事內容，正好迎合了觀眾對現實不滿的寄託，給予心靈上的慰藉。然而隨著電影事業的蓬勃以及外來電影的輸入，武俠電影逐漸有所變化，俠的思想內涵並不再純粹。有時武電影流於武打，抑或摻雜其他戲劇成分於其中。例如金庸武俠小說中戲劇化的部分《神鵰俠侶》應是被改編拍攝最為多部的作品<sup>19</sup>。其中楊過與眾多女性的男女之情部分，被過分地放大。《神鵰俠侶》中男女情感固然佔據了相當的比重，但其中並非只是楊過個人的感情史敘述，由一開始李莫愁之情仇展開鋪述、武三通的癡情、眾

<sup>15</sup> 林保淳著，〈台灣的武俠小說與武俠研究〉，《20世紀臺灣文學專題：II：創作類型與主題》，頁312。

<sup>16</sup> 參考同注8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，〈第四章 二十世紀武俠小說〉。

<sup>17</sup> 參考賈磊磊著，《中國武俠電影史》，北京市，文化藝術出版社，2005.08一版，〈第二章 初創〉。

<sup>18</sup> 取材於賈磊磊著，《中國武俠電影史》，〈第三章 形成〉。

<sup>19</sup> 2006年之際共計，六部以上的電影，七部以上的電視劇。以上資料參考網路資料「維基百科」網址：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%A6%96%E9%A1%B5&variant=zh-tw>

多小輩的情感糾葛，公孫止的情感轉變等，在小說中有細膩的鋪排，然而其中意象的消逝是顯著的關鍵，使得文學作品漸趨於個人詮釋的演出。抑或如《笑傲江湖》<sup>20</sup>的電影拍攝，人物形象與文學創作截然不同，亦成爲主角令狐沖的個人表現。並且其中最具深意的偽君子岳不群於戲劇中，表現演出之部分既不鮮明也不顯著，原本在武俠小說中的深意完全喪失。

陳平原先生曾提及：

對武俠小說構成威脅的是武打電影。但武打電影容易陷於「打鬥」而不能自拔，無法表現好武俠小說那種豐富的思想內涵及文化氛圍，而俠客形象的神秘性與多面性，留給讀者思考也比直接呈現在銀幕上更有魅力。<sup>21</sup>

然而，爲何武俠小說成爲電影與戲劇搬演，會成爲這樣的形式與成品，這與大眾文化有關。大眾文化的概念構築在市場及商業定義之上。因此，武俠影視爲符合市場需求與表現手法，最後將趨於淺白俚俗與死板僵化。

### 三、大眾文化下之武俠文學至武俠電影的表達：淺白俚俗

#### ——金庸武俠作品爲例

電影文化藝術的產生，是爲大眾傳播的重要環節，電視劇的普及也成爲大眾傳播的主力。不論是電影抑或電視，通俗淺白而簡明易懂的要素是爲最重要的部分。大眾文化的消費市場之要點在於消遣與娛樂，因此不論對於武俠的影視方面亦或小說部分，亦是有著相同的要求。在大眾文化中以銷售商與消費者爲主要考量的情形下，武俠電影的趨向易形成兩種發展，一是崇尚暴力美學的拍攝手法或專注於武術的表現手法上，二是爲將武打動作結合詼諧戲謔的表現方式，呈現「諧趣武術」的表現方式。純粹的武打動作與陽剛印象，使得一般觀眾沉溺於視覺的觀感之中，對於劇情鋪述與內涵可以極度簡化。過於崇尚武打與暴力的電影，在視覺表現上可能給予觀眾一種充滿驚艷，結合力與血的暴力美學表現。而在大量複製之後則也無法打動人心，在此引用對於評論張徹武俠電影的敘述。

「……只有很稀薄的美學傾向。在更多的情形下，似乎更傾向於商業考慮和性情上的縱情發洩。」……張徹的電影，以武打為主，而在他的武打電

<sup>20</sup> 1990年的《笑傲江湖》，胡金銓、徐克導演。

<sup>21</sup> 同注8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁43。

影世界，無論是硬橋硬馬的中國功夫，抑或是以電影特技創造的動作，我們都看到非常多的暴力，有很多時畫面經常帶血。……「張徹電影不重理想昇華，而重情緒發洩……在電影化的誇張下，變成斬瓜切菜，盤腸大戰。」

22

而詼諧戲謔的表現形式，則容易偏移主題的陳述與寓意。詼諧與戲謔的要素通常蘊含在字詞、語言間的調笑與打諢，一如丑角的逗笑。然而戲劇中以丑角為主，則易失去內容的深度。在《文化批評與華語電影》中吳昊曾評論：

很多功夫喜劇在激烈的打鬥情節中所製造喜劇調際性的場面卻喧賓奪主，把情節的主調完全破壞了。有些功夫喜劇製作者把握不到喜劇的文學性，便走江湖的小丑傳統，總能夠繼承——懂得自我塑造喜劇的形象，當無法賣弄情結的時候，就賣弄自己。<sup>23</sup>

在此就如同「文化工業」<sup>24</sup>所提及的，大眾傳播將整個文化社會以較為平庸、狹隘的表現手法表現出來，透過一定形式的複製而大量生產製造，再藉由傳播力量的推行、包裝、銷售，而達到商品化與量產化。使得觀眾沉醉於視覺表現或感官愉悅的表現手法上，忽略了文學藝術與文化價值的逐漸流失。金庸武俠戲劇拍攝時過於暴力的畫面並未過多，然而由於金庸比下的人物形象鮮明，因此許多人物由天真爛漫、詼諧逗趣，流於風癲古怪。例如《神雕俠侶》的老頑童、《射鵰英雄傳》的洪七公即難以用影視拍攝方法去詮釋人物形象。

大眾文化的特點是「過度性與淺白性」<sup>25</sup>當武俠小說為大眾傳播的一環時，無可避免的使得武俠文學容易流於一成不變的公式套用之中。然而金庸的武俠小說中，含有些許中國古典固有的文學內涵。龔鵬程先生曾提及金庸小說的研究有兩方層面的探討：一是將金庸小說逐漸文本經典化、研究專業化、論述高雅化。二則將欲顛覆金學，將金庸小說仍視為大眾文化下的產物。<sup>26</sup>武俠小說為大眾文

<sup>22</sup> 廖金鳳、傅葆石、卓伯棠、容世誠等著，《邵氏影視帝國——文化中國的想像》，臺北市，麥田出版有限公司，2003.11 初版，頁 307~309。

<sup>23</sup> 鄭樹森編，《文化批評與華語電影》，臺北市，麥田出版有限公司，1995.10 初版，頁 176。

<sup>24</sup> 在大眾文化中，法蘭克福學派的霍克海默（Max Horkheimer）及阿多諾（Theodor Wiesengrund Adorno）認為文化工業造成大眾不加思索的消費。其認為在文化工業以求取利益為主，而在其包裝、行銷之下，消費者只能被動地接受文化工業所給予的商品。以武俠電影為例，文化工業不會在乎觀眾想要看什麼樣的武俠電影或戲劇，只以最大利益為訴求。因此武俠影劇越趨於僵化，千篇一律。亦或給予觀眾選擇，也是由文化工業以服務群眾之名，行推銷商品之實。藉由文化工業的強力傳播，何為潮流已被局限，藉由文化工業塑造文化霸權，掌控主流價值。

<sup>25</sup> 同注 5，約翰·費斯克（John Fisk），《理解大眾文化》，頁 140。

<sup>26</sup> 參考同注 12，龔鵬程著，《俠的精神文化史論》，〈十六、E 世代的金庸：金庸小說在網路上和

化下的產品，是無庸置疑的一件事實。然而金庸人物塑造成功、字詞典雅卻也是事實，文本中值得玩味之處也不在少數。金庸自己也承認說：「武俠小說雖然也有一點點文學的意味，基本上還是娛樂性的讀物。」<sup>27</sup>而作為大眾文化下的產物，武俠小說的文本是為可供讀者去創作、思考、想像的生產者式文本。然而能給予讀者多少去衝撞、思考的空間，各個文本所給予的程度不同。是否有值得衝撞、思考的空間，需視文本所蘊含的深意。然而這文學深意，個人領略不同，創造激發也有差異，但若轉化為更通俗的電影戲劇，則其中深意便更為減低。由於影視戲劇講求張力與觀眾即時領悟了解劇情的需求，許多情節、對白務求一目瞭然，使觀眾容易接受劇情，以便馬上接收下一情節，也因此文學中隱藏的深意並不容易顯現於影視劇情中。

金庸小說解禁前夕，張徹執導的《射鵰英雄傳》(1977)正式以金庸原著為號召，掀起了一股「金庸電影熱」。此後金庸、古龍小說雙雄並峙，均為港台影壇所重。如張徹、胡金銓等都熱衷改編拍攝金庸原著。<sup>28</sup>

在賈磊磊的論著《中國武俠電影史》中訪談了許多位導演，其中訪談內容與對話，讓人了解到每位導演對於武俠電影的要求與目的皆不相同，對於劇本表現的理解也不一致。因此，在拍攝武俠影視產品時，自然各有所長而忠於本身感受。文學意在言外的特質，在武俠小說中雖不顯著但也含藏有性質，而當文本在改編之際，已經可能與原著有差距，再加上導演所要求的戲劇表現與張力，容易使得文學的美感喪失於戲劇中，儘管劇中所呈現的是另一種美感，但已偏離文本深意。在此借用羅曼司小說的說法「它們（小說）是大眾的讀物，這不僅僅是因為他們讀起來很輕鬆，還因為它們反映了……女性日常生活中普遍存在的心理和社會特點。」<sup>29</sup>大眾文化中本來便含存某些社會背景、文化意識的部份，一如榮格心理學分析中所蘊含的部份。當然有些作家的表現手法不同，有些將這一意識運用的十分刻意，能使讀者察覺；有些將這些意識運用的非常自然，使讀者需思考探究其中奧秘。然而第一手的創中保有的作者意圖與潛藏意境是較為深刻的，透過第二手的表達傳述則難免失真。武俠小說之間的模仿寫作就如同刻鵠不成仍似

---

點子遊戲上的表現)。

<sup>27</sup> 此句引用自同注 8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁 104。原出處於《諸子百家看金庸》，〈金庸訪問記〉。

<sup>28</sup> 葉洪生、林保淳著，《臺灣武俠小說發展史》，臺北市，遠流出版股份有限公司，2005.06 初版，頁 334。

<sup>29</sup> 安·芭·斯尼陶(Ann Bar Snitow)著，〈大眾市場的羅曼司：女人的色情文學是不同的〉，《視點·大眾文化研究》，頁 158。

驚，而武俠改編的影視創作則有畫虎不成反類犬的感受。

文字符號所寓含的象徵意義十分的豐富，給予讀者想像創造的空間，這是視覺影像的電影無法呈現之處。影像所呈現的美感，是觀眾情感經驗上的投射，文學所傳達的美感，是讀者思維感受上的理解，二者並不相同。在言不盡意的文學表達中，欲將一段文字再次轉化為影像視覺的表現是十分困難的，加上這種影像視覺的表現必須符合於一般觀眾所能接受的範圍與可理解的表達，必定又更為的困難。因此，在影視的呈現上便趨於表現明顯化、內容簡明化、語言通俗化。相對於電視劇的表現與拍攝，電影的播出時間往往在一至二小時之間便結束，如何將一部在報紙連載多時的武俠小說翻拍成為電影，其中劇情的掌握表達已十分困難。加上武俠小說連載的本質本是為了吸引讀者閱讀，因此常常有意想不到的情節與轉折，而電影如何將這些融於極短的時段中呈現也是一個難處。因此文本較易掌握的劇情便即為精簡內涵不多，而文本較為複雜的劇情則多偏離文本而自行斟酌創作。而使觀眾有空打小說名號而無小說內容，名存實亡而藉由小說知名度銷售同名作品的感受。相對於電視劇則無時間上的限制，但為使一般觀眾容易進入情，情節刻意選擇消費市場的喜好而有所偏重，以爭取消費市場，因此造成部份情節的忽略。而心理層面的描寫因受限於無法演出，而常常草草帶過，抑或以言詞表現，不論何種表現形式都未及文字符號的美感，不是過於淺顯便是世俗。加上人物形象的表現，容易侷限於演員的演技之中，許多過於難詮釋的技巧與動作則往往自行詮釋，而使得文本與影視表現上有所歧異。

#### 四、大眾文化下之武俠文學至武俠電影的發展：僵化死板

##### ——金庸武俠作品為例

在此先行介紹金庸武俠小說改編為影視的狀況以及發展情形。以作為下文陳述之說明與論據。在此以林保淳先生所整理出的資料為依據。

金庸小說改拍成為電影，始於 1958 由胡鵬編導、曹達華主演的香港粵語片《射鵰英雄傳》。其後，金庸小說開拍成電影的約莫有 50 部以上，清一色是為港產影片。由於禁令之故，金庸小說改編的國語片《射鵰英雄傳》(由香港紹氏製作、張徹導演)要遲至 1977 年才開始獲准在臺灣上映。在以後 20 年間，又陸續開拍了 30 部左右；而 1993 年則連拍 6 部之多，達到新的高峰。綜觀這些影片，早期還頗忠實於金庸原著；但自 1990 年《笑傲江湖》起，擅改原著成風，以致「名存實亡」之作大量出現，多半乏善

可陳。……金庸小說改編的電視劇，香港早在 1970 年代就已紅紅火火；臺灣則於 1983 年由台視首度引進《天龍八部》，開啟臺灣金庸武俠連續劇的先河。其後，無論是港產片或臺灣三家電視台自製的劇目，無一不受到觀眾熱烈歡迎。1998 年甚至有三家電視台於同一時間推出《神鵰俠侶》打對台的輝煌紀錄，可見其搶手的程度。<sup>30</sup>

金庸武俠小說改編拍攝為電影以香港為先驅，而後臺灣也風行效法。「大眾文化不是因為大眾，而是因為其他人才得到命名的，它仍然帶有兩個舊有的含義：低等次的作品和刻意炮製出來以博取歡心的作品」<sup>31</sup>金庸武俠電影或電視劇的拍攝為符合觀眾的需求，易趨向而形成兩種發展，一是以表現武術的形式呈現，二是為劇情走向的情節鋪述。

武術形式呈現的作品部份，戲劇中講求武術動作的力與美，由肢體動作的表現與武術招式的演練為主要比重。由於屬於動作成分居多，無法一再重複而使觀眾覺得了無新意，其中以電影所拍攝的作品佔據較多比例。但由於此類電影偏重於武打動作的表現，而使劇情容易有所偏廢，以致於淪為單調而只重動作的武俠動作影片。而這一類影片由於注重動作表現，而容易給予人過於暴力的感受，又由於劇情無法吸引人，而只能以人物對話中的詼諧逗趣吸引觀眾或以電影特效吸引觀眾。而在電視劇部份由於武打動作在戲劇中必須不斷出現，並且因為電視劇是屬於多集數而且長時間的拍攝並且經費也不如電影般充裕，為了尋求招式的美觀與新鮮，因此動作較為多元，這也造成招式的繁複與套招的煩瑣。然而武術表現的部份並非演員所擅長之處，抑或武術導演也不夠多，較為生硬，也易淪為花拳繡腿的表現形式。然而隨著電影與電視劇的不斷拍攝，動作使人覺得千篇一律，尤其金庸武俠小說敘事的風格，造成許多動作無法搬演，而造成動作重複性高以及特效用的多，使觀眾覺得了無新意。

武俠動作的不足，則可在劇情中補足，以吸引觀眾。這樣的電影拍攝至於後來逐漸趨多，因為不斷的拍攝同樣的劇碼，許多吸引觀眾的要素已不再新鮮。在劇情部份則因為每位編劇、導演對於文本的解讀差異，而造成同一部題材，拍攝出不同的劇情，表現手法也不盡相同。「『文采與意想』無法複製，行俠故事則不難模仿。」<sup>32</sup>然而文采與意想的揣摩因人而異，理解亦有所差，故當武俠小說改拍成影視商品時，容易更侷限劇情的發展與想像。並且，由於影視商品亦為大眾

<sup>30</sup> 同注 28，葉洪生、林保淳著，《臺灣武俠小說發展史》，頁 367~368。

<sup>31</sup> 陸揚，〈大眾文化面面觀〉，《視點·大眾文化研究》，頁 8。

<sup>32</sup> 同注 8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁 43。

文化下的產物，必須受市場取向與消費行為的牽制而創作，因此本已受市場牽制的武俠小說再次貼近於市場機制，而遠離文化內涵。金庸武俠小說中關於男女情感的部分不在少數，但所欲說明的是一般人情義理，與情感抉擇。情感部分的寫作在新派武俠小說中並不罕見，這一點由許多作家的武俠小說中都可見得。然而金庸之作品畢竟屬於武俠小說，而非羅曼司愛情小說，但到後來許多金庸的武俠小說改編之後，武俠功夫與招式草草帶過，打著武俠的名號行愛情劇之實，並且這類作品還不在少數。並且許多改編拍攝為求新求變以吸引新觀眾，便依循市場機制而創作劇情，而給予觀眾意料之中、情理之外的僵化推銷模式。

金庸武俠小說本先於報紙連載，因此為吸引閱讀群眾的消費，因此劇情鋪述會過於繁複與曲折，甚至主線劇情支線劇情交雜分說。抑或劇情鋪述是以時間的跳躍給予讀者懸疑緊張的氣氛。然而這些表現方式有時因過於繁複雜亂以及難以詮釋，因此多數改編的影視作品都會將其簡易化與單一化。許多旁枝末節則予以刪消。而造成劇情單一固定，事件依時推演的僵化表現。由於許多作品重複性甚高，因此格式化套用的劇情模式也時常可見。有時只抽其男、女主角姓名於上，再而套用故事敘述模式，又是一部影視作品，乍然見之除姓名相關，完全不明白其作品與金庸武俠小說有何關聯。

由於金庸作品改編過多，造成許多部相同小說可能有許多部影片的拍攝。而其中最為人詬病的是劇情幾乎沒有任何改變，而只是販賣演員的個人魅力。林保淳先生曾提及金庸現象的發酵是屬於經銷商的策略與包裝。而生為大眾文化下的產物、電影與電視劇等，皆為這行銷管道的環節之一。觀眾透過對於不同演員的印象與喜好，而選擇所要觀賞的劇碼。這其中行銷的不是戲劇的劇情與戲劇的內涵，而是要行銷演員的個人魅力。這種迷思造成文本的僵化，因為劇情不是要素只是過程，演員才是重點。因此花大錢聘請演員卻不重視劇情，甚至挑選演員只重容貌而不重演技的荒誕現象。但由於是市場取向，有觀眾即是目的與重點。而演員的表現影響著人物形象的詮釋。金庸筆下的人物形象多元而且形象鮮明，許多人物已成為典型化的角色。然而其中許多的形象必須訴諸於虛構方式表達，而非演員所能表現，若以演員實際的表現方式呈現，將使得人物形象表現趨於僵化。

## 五、結語

讀者式文本是一種僵化、封閉的文本，在身為生產者式文本的武俠小說改編中，因為是第二手文化意義的傳播與改編，而使得這些改編拍攝的作品越趨向於讀者式文本的模式。對於新派武俠小說，如金庸等作家的作品來說，情感因素及

作品的多元性是以往武俠小說或俠義作品所缺少的。金庸曾論「文學是人學」：

高雅文學對二十世紀武俠小說的影響，最值得注意的，不是某位作家某部作品中的某種技巧表現，而是從總體趨向上使得武俠小說不在局限於講述緊張曲折的故事，意識到「我寫小說是想寫人性，就像大多數小說一樣」（金庸〈《笑傲江湖》後記〉）。<sup>33</sup>

武俠小說雖為大眾文化下的產物，但讀者應對於大眾文化中的深刻內含產生知覺與反映，而非沉溺於讀本之中受之局限。而影視等傳播媒體所給予的訊息是否正確，當值得觀眾深思，並且擺脫於大眾文化下的資源與工具所予以的既定概念。許多的語言文字符號，都包含著歷史文化的觀念脈絡在其中，而單向片面的使用與理解，將造成語境語意的認知有誤。透過對於大眾文化所提供的娛樂及消遣，而使自己更進一步了解語言文字背後所蘊含的意義，可使得自身能更清楚這整個社會的背景文化與歷史傳承，而對藝術作品能有更深的了解與體會，及多方面的視角觀賞。

電影並非是低俗而無價值的藝術作品，但是在文學轉化為視覺表現中的過程，使得許多文學性質與文化思想喪失，使得原本身為大眾文化的產品——武俠小說更趨於淺白俚俗與僵化死板。在此以曹文正先生所提及之金庸武俠小說中重要及代表的兩部書籍為例證。曹文正先生認為《雪山飛狐》對金庸武俠小說有承先啓後的作用，認為《雪山飛狐》情節撲朔迷離又能運用倒敘法與時間跳躍去突顯情節上的起伏，以及製造緊張氣氛。並且「金庸運用了電影手法與歐美心理描寫方式，來渲染惡戰前的氣氛以及各大高手的內心活動，以一天來寫一百年來的恩怨糾纏。」<sup>34</sup>其中許多人物的心理層面有時運用戲劇手法表現是不夠細膩，而場景變遷則是以影視方式呈現較為鮮明。例如「其時月明如洗，長空一碧，月光將山壁映得一片光亮。那山壁上全是晶光的凝冰，猶似鏡子一般，將苗人鳳背心反照出來。」<sup>35</sup>這種影像若能呈現於觀眾眼前應十分具有美感。然而：

胡斐舉起樹刀，一招就能將他劈下岩去，但想起曾答應過苗若蘭，決不能傷她父親。然而若不劈他，容他將一招「提撩劍白鶴舒翅」使全了，自己非死不可，難道為了相饒對方，竟白白送了自己性命麼？霎時之間，他心中轉過了千百個念頭：這人曾害死自己父母，教自己一生孤苦，可是他豪

<sup>33</sup> 同注 8，陳平原著，《千古文人俠客夢：武俠小說類型研究》，頁 123。

<sup>34</sup> 曹正文著，《俠文化》，臺北市，雲龍出版社，1997.07 初版，頁 166。

<sup>35</sup> 金庸著，《雪山飛狐》，臺北市，遠流出版股份有限公司，1995.01 二版，頁 248。

氣幹雲，是個大大的英雄豪傑，又是自己意中人的生父，按理這一刀不該劈將下去；但若不劈，自己決無活命之望，自己甫當壯年，豈肯便死？倘若殺了他吧，回頭怎能有臉去見苗若蘭？要是終生避開她不再相見，這一生活在世上，心中痛苦，生不如死。<sup>36</sup>

這種心理層面的論述便無法詳加表現，許多影視作品喜在螢幕上以口語自言的方式表現內心的情感，但這種「內心戲」實則過於淺白，而喪失了言不盡意的美感。而又如「她（苗若蘭）站在雪地之中，月光之下，望著那嬰兒的小衣小鞋，心中柔情萬種，不禁癡了。胡斐到底能不能平安歸來和她相會，他這一刀到底劈下去還是不劈？」<sup>37</sup>這種讀者想像的空間，也非影視中所能給予的結局。而在曹文正先生所評述的《笑傲江湖》認為其人物個性是最為多元的，並且全篇高潮起伏不斷，對於人性的描寫更趨深入、真實。人物形象諸如桃谷六仙等的對話生動，及行為舉動、人物相貌，以文字可加深讀者想像，然而若以演員或動畫表現，則使形象趨於死板。而再論人物性格，有田伯光、岳不群為代表，許多人物性格的轉變，並非演員人物所能加以表現的細膩之處。近代仍有許多人熱衷於拍攝影視作品，觀眾必須從中尋得文本深意，並予以思考與應對，而非單一接受，而或只為尋求各演員的丰采，方為對大眾文化有所認知。

---

<sup>36</sup> 同注 35，金庸著，《雪山飛狐》，頁 248。

<sup>37</sup> 同注 35，金庸著，《雪山飛狐》，頁 248~249。

## 參考書目

### 一般書目

- 中國人影評協會發行，《影像與印象》，臺北市，中國影評人協會出版，1995.12 出版。
- 金庸著，金庸作品集 1~36 集，臺北市，遠流出版股份有限公司，1995.01 二版。
- 陳墨，《視覺金庸》，臺北市，遠流出版股份有限公司，2001.09 初版。
- 陳墨，《文學金庸》，臺北縣，雲龍出版社，1997.12 初版。
- 陳墨，《美學金庸》，臺北縣，雲龍出版社，1998.08 初版。
- 曹正文著，《俠文化》，臺北市，雲龍出版社，1997.07 初版。
- 葉洪生、林保淳著，《臺灣武俠小說發展史》，臺北市，遠流出版股份有限公司，2005.06 初版。
- 賈磊磊著，《中國武俠電影史》，北京市，文化藝術出版社，2005.08 一版。
- 趙毅衡，《文學符號學》，北京市，文藝新學科建設叢書，1986。
- 廖金鳳、傅葆石、卓伯棠、容世誠等著，《邵氏影視帝國——文化中國的想像》，臺北市，麥田出版有限公司，2003.11 初版。
- 鄭樹森編，《文化批評與華語電影》，臺北市，麥田出版有限公司，1995.10 初版。
- 嚴加炎著，《金庸小說論稿》，北京市，北京大學出版社，1999.01 一版。
- 龔鵬程著，《俠的精神文化史論》，臺北市，風雲時代出版股份有限公司，2004.08 初版。

### 翻譯文獻

- 卡爾·榮格(Carl G. Jung)等著，黎惟東譯，《自我的探索——人類及其象徵》，臺北市，桂冠圖書股份有限公司，1991.07 年初版。
- 約翰·費斯克(John Fisk)，王曉珏、宋偉杰譯，《理解大眾文化》，北京市，中央編譯社，2001。
- 麥可·米德維(Michael Medved)著，黃蕨蕨譯，《顛覆好萊塢》，臺北市，中正書局，1995.06 年初版。

### 單篇論文

- 安·芭·斯尼陶著(Ann Bar Snitow)，〈大眾市場的羅曼司：女人的色情文學是不同的〉，《視點·大眾文化研究》。
- 林保淳著，〈台灣的武俠小說與武俠研究〉，《20 世紀臺灣文學專題:II:創作類型與

主題》。

陸揚著，〈大眾文化面面觀〉，《視點·大眾文化研究》。

安東尼奧·葛蘭西著 (Antonio Gramsci)，〈文化與意識型態霸權〉，《文化與社會》。

索緒爾 (Ferdinand de Saussure) 著，〈符號與語言〉，《文化與社會》。