

第一章 緒論

台灣的戲曲，傳自大陸，主要分成大戲、小戲、偶戲等三類，至今已有一百多年的歷史，透過偶人操演的戲曲稱之為偶戲，目前存在台灣偶戲類型有懸絲傀儡戲（提現木偶）、布袋戲（又稱掌中戲）、皮影戲等三種，目前傀儡戲後期的發展以祭祀除煞為主，已漸漸沒落，皮影戲多半應用於小學的鄉土課程教學中，唯獨布袋戲能以戶外演出、劇場表演及電視傳播的方式作完整的戲劇表演。

布袋戲起源於福建泉州，傳入台灣之後，隨著台灣社會不同時期的發展，已有近一百年的歷史，其藝術表現方面主要分為兩個項目：一為表演藝術、另一項為戲偶的工藝製作藝術部分，布袋戲在歷經傳統布袋戲、金光布袋戲、電視布袋戲等三個時期的演變與發展，在發展的過程中，不僅在演出的方式上有了重大的改變，成為風貌多樣的台灣布袋戲，因應社會變遷、政治因素導致演出模式的不同，布袋戲戲偶也經歷了多次的改良，呈現出與大陸傳統戲偶迥然不同的風貌；無論在哪一個時期，布袋戲皆呈現一種完整的通俗戲劇模式吸引觀眾，受到社會各階層的觀眾所喜愛，目前霹靂布袋戲表演，並有效發揮周邊商品行銷的功能，是台灣布袋戲的一項重要特色。

布袋戲偶又稱布袋戲尪仔，主要分成偶頭、頭戴、頭(髮)飾、服飾、內體五大部分，其中戲偶最重要的造型及性格特徵表現於偶頭，台灣布袋戲發展至金光布袋戲時期之後，除了生、旦、淨、末、丑保留大陸戲偶特色外，其它角色皆加入台灣的多元創意特色，另外在其演出上更不斷地加入聲光科技，演變至今日數位影像及動畫科技已成為電視布袋戲不可缺少的元素，布袋戲從傳統工藝及表演藝術邁入新的紀元，值得去研究與探討。

本論文之偶戲研究以傳統偶戲之數位影像創作為主要研究對象，加以重新設計新戲偶造型創作立體偶頭、並運用戲偶角色系列、古典愛情交響詩系列、傳說故事系列主題，以數位影像呈現布袋戲多元表現之新風貌。

第一節 研究背景與動機

布袋戲在台灣已有一百多年的歷史，布袋戲因有其獨特的藝術價值及幽默趣味的演出模式，在每個人成長的背景中皆曾留下深刻的印象及互動的關係。

研究者在求學及擔任美術教學的歷程中，專研布袋戲的演出、教學及戲偶製作已有近二十年的歷史，近幾年來，自從九年一貫的課程實施之後，藝術與人文課程受到重視，時常獲邀至各級機關及學校任教布袋戲課程及演出，在演出的過程中一直受限於戲偶角色固定，無法以新的造形呈現戲劇風貌，在台灣用於演出的戲偶大約可分為三種模式：來自大陸及台灣藝師製作的傳統戲偶、台灣藝師所製造的金光戲偶、及新一代雕刻師配合電視布袋戲所製作的電視戲偶，目前除了時下流行的霹靂布袋戲有結合新的設計應用於週邊商品之外，代表早期風格的傳統偶戲及金光布袋戲皆缺少設計與數位影像之運用。

早期的台灣布袋戲演師因沿習傳統劇本，數十年如一日，沒有注入新的演出方式及缺少設計行銷，使得觀眾日漸流失，民間技藝日漸式微，研究者因自幼學習美術設計，且從事布袋戲的演出及推廣已有二十年的經驗，希望藉由本身教學工作及校園推廣的優勢條件，藉進一步的研究，將本土的偶戲藝術結合現代設計的風格，再造傳統偶戲新的生命。

第二節、研究方法與目的

- 一、透過傳統偶戲之相關文獻資料，將各時期之布袋戲各種角色分析比較，並歸納出現有布袋戲的風格特徵，以提供傳統偶戲創作之視覺參考運用。
- 二、運用現代數位視覺影像設計方法，將傳統木雕方法結合不同素材，作現代化的改良與創新，並為鄉土教學的課程提供研究所的之資料，強調教育文化應用於社區活動及鄉土藝術活動的推廣。
- 三、以立體偶頭製作、戲偶角色、古典愛情交響詩系列、傳說故事系列等主題運用數位影像之現代科技呈現傳統偶戲之新風貌。

第三節 研究範圍與限制

- 一、布袋戲可研究之項目共有傳統偶戲、金光布袋戲、電視布袋戲等項目，因傳統偶戲長期以來缺少平面影像之藝術創作，故而優先取傳統偶戲作為作品研究及創作主題。
- 二、可運用於製作偶頭的材質很多，僅取最常用的木材及可配合之素材作為研究。
- 三、數位影像呈現方式，以 Photoshop、CorelDraw 兩種軟體運用於偶頭造形設計、數位影像海報設計、展示空間的平面設計部份。
- 四、在霹靂布袋戲的數位海報出現之前，學術界少有數位影像應用於傳統偶戲的設計作品，所以在創作研究分析上，主要以研究者之創作主題模式做說明。

第四節 名詞釋義

- (1) 布袋戲：布袋戲的稱呼主要來自於早期對演出的戲偶形狀、戲台造型、裝戲偶之袋子的稱呼而來。
- (2) 耍苟利子：可能在明末清初，由沒落民間的小棚杖頭傀儡戲演變而來，分布於中國各地。特徵為單人演出，有簡單鑼鼓，無管絃戲曲。只有短齣小戲，沒有全齣戲目。
- (3) 皮影戲：台灣皮影戲屬潮州皮影系統，俗稱皮猴戲或皮戲。皮影戲的表演是藉著一面影窗，利用燈光照射原理和平面映象來表現，將紙偶或皮偶影射出來，配合音樂、唱白來表演戲劇故事。
- (4) 傀儡戲：根據出土文物與歷史資料顯示，傀儡戲是中國歷史上最早出現具有表演功能的戲劇，傀儡戲的表演在春秋戰國時代就已經出現了，其中臺灣流傳的傀儡戲以懸絲傀儡是最主要的代表項目。
- (5) 南管戲：是福建泉州的一種古樂，隨著移民而傳入台灣，運用南管音樂伴奏的戲曲，稱之為南管戲。
- (6) 亂彈：又稱「北管戲」、「外江戲」，其名稱起源於清乾隆年間，因混雜各式腔調演奏樂曲，統稱「亂彈」。

- (7) 三大偶戲：一般對傀儡戲、布袋戲、皮影戲統稱為三大偶戲。
- (8) 傳統布袋戲：沿習大陸福建閩南泉州、漳州地區傳入的小戲偶、木雕彩樓搭配現場鑼鼓戲曲演奏演出，稱之為傳統布袋戲。
- (9) 金光布袋戲：金光戲的濫觴，可追溯到1948年，亦宛然掌中劇團的李天祿從中國攜帶了一部上海出版「清宮三百年」的小說殘本，演出大受歡迎後來吳天來把清宮三百年接了下去，也開啓了金光戲的先河大量應用聲、光技巧的演出方式被稱為「金光布袋戲」，轟動民國40、50年代的台灣社會。
- (10) 電視布袋戲：民國五十年代，電視台開播，布袋戲躍上電視螢光幕推出更為轟動的電視布袋戲，一齣雲州大儒俠史艷文帶起台灣布袋戲的狂熱欣賞風潮。民國八十年代霹靂布袋戲崛起，吸引了新的族群觀賞，進入錄影帶時期的另類電視布袋戲。
- (11) 花園頭：源自福建泉州環山鄉花園頭村的花園頭，又稱鴻文頭，自江加走(長清)(同治十年1871-1954)經子江朝鉉，孫江碧峰，及鉉徒黃義羅，共歷經三代。
- (12) 阿森頭：光復後戲班恢復演出盛況，戲偶需求量大增，尤其當漸漸改演劍俠戲及進入戲院演出時，在所有雕刻師中，以彰化巧成真佛具店的徐圻森(1906~1989)最具代表性，其作品一般以阿森頭稱之(或稱臺灣花園)。
- (13) 塗門頭：來自泉州義泉後街"西來意"塗門街周冕齋的黃讓司和子黃良司，黃貞司，黃才司兄弟，其偶頭雕工和粉彩均十分精良，亦是古董界的珍藏藝術品。
- (14) 大戲：是指由演員扮演各種腳色，裝扮各種人物，且情節完整，足以反映社會人生，藝術形式完整之戲曲。
- (15) 小戲：就是演員少至一個或三兩個，情節極為簡單，藝術型態尚未脫離鄉土歌舞的戲曲之總稱；其具體的特色是：就演員而言，一人單演的叫『獨腳戲』小旦小丑二腳合演的叫『二小戲』，加上小生或另一旦腳或另一丑腳的叫『三小戲』。

- (16) 數位影像：數位影像處理起源於影像視覺品質之改良及自動化機器視覺之發展之兩個主要應用領域，以數位電腦處理二維影像之工作。
- (17) 霹靂布袋戲：民國 七十二年黃文擇在中視演出霹靂系列布袋戲，後來轉戰錄影帶市場，並成立霹靂衛星電視台及霹靂後援會，其製播的布袋戲風靡全台，霹靂布袋戲便成爲大眾對其布袋戲的統稱。
- (18) 璐頭：賽璐珞 (celluloid) 是一種類似塑膠，卻比塑膠更早發明的化學材，由其材料所生產之偶頭，稱之爲璐頭。

第五節 研究方法與架構

本論文的研究方法分爲三部分，除條例說明之外，並以研究流程與架構圖示之(圖 1)：

- 一、文獻探討：蒐集有關傳統偶戲之起源背景、構成要素、藝術與人文之文獻資料，歸納整理之後，作爲創作的理論依據及發想構思參考。
- 二、創作研究與分析：分析各時期布袋戲偶頭風格及海報圖例，將傳統偶戲之戲偶特色及故事風格，應用於偶頭及數位海報創作。
- 三、創作成果：根據主題與創作理念，創作出布袋戲立體偶頭及應用於數位海報設計、教材、流行商品、生活精品及各種數位影像設計應用上。

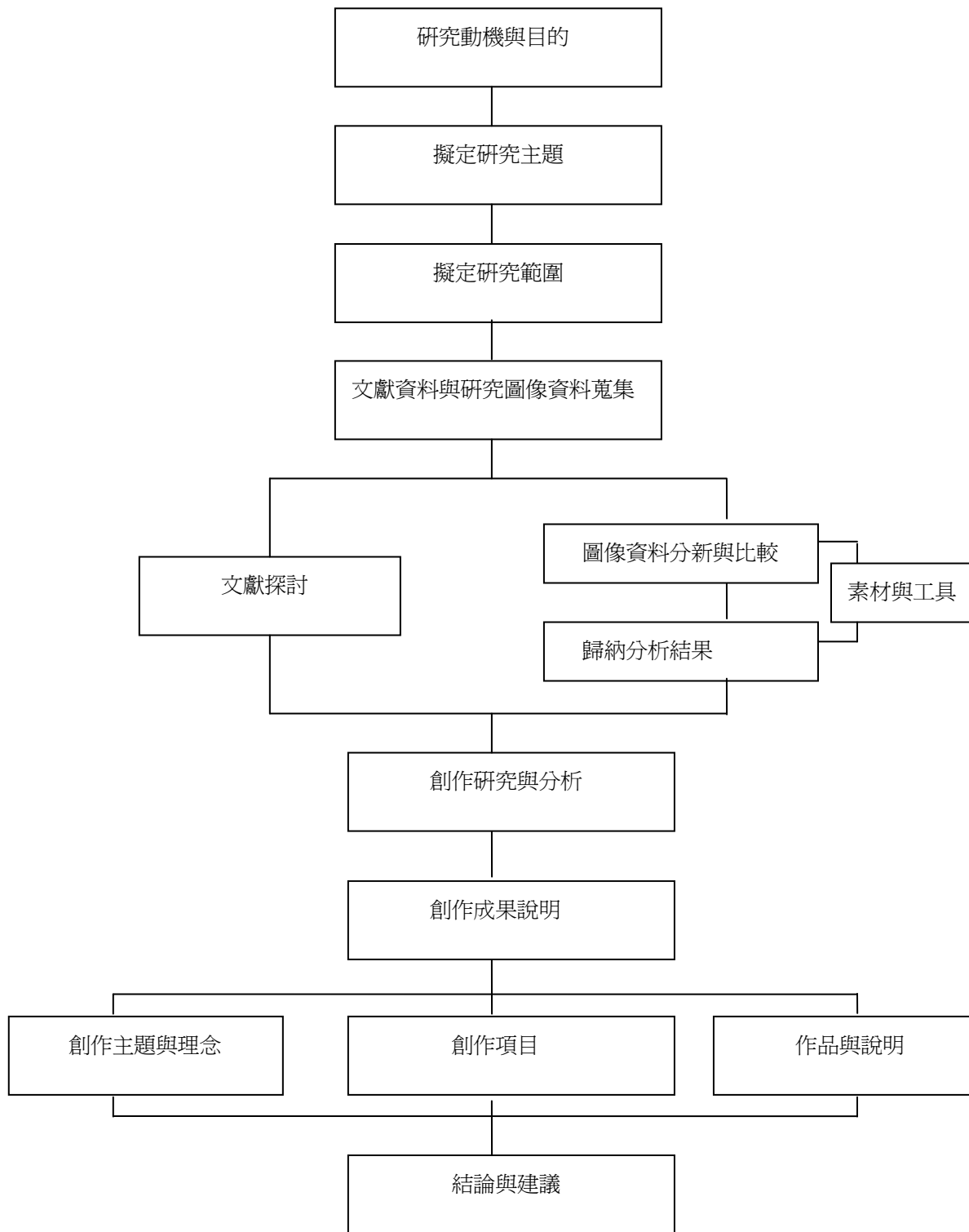


圖 1 研究流程圖