

第五章 結論與後續發展

一 結論

偶戲是一種具有親和力的民間藝術，以區域性來分，在全世界各地皆有其代表性的偶戲文化，在戲劇的發展歷史中，皆佔有重要的地位。近年來，在一群熱愛偶戲的藝術工作者規劃及劇團相互合作下，台灣陸續舉辦了幾次國際化的偶戲活動，經過各國偶戲劇團的交流及學術研討會下，社會大眾對於偶戲有了新的認識及新的看法。

隨著科技日新月異的進步，數位化的時代的來臨，布袋戲在台灣並未因此而消失，主要是因為布袋戲百年來，已長時間融入台灣的習俗與教育文化中，傳統偶戲雖源自福建泉州，然而，隨著台灣社會型態得改變，台灣主流偶戲的表演，已發展出完全屬於台灣風貌的多元風格的偶戲文化，使得布袋戲目前在台灣的傳統戲曲表演中，仍保有其領導的重要地位。但不管目前的電視布袋戲如何以高科技的演出方式吸引觀眾的目光，其基本精神仍與傳統布袋戲息息相關，提振傳統偶戲之精神，再造其新的生命與價值，將是刻不容緩的工作。本次創作研究過程中，一方面蒐集相關文獻、偶戲素材與數位影像工具，另外，將研究者二十年來所蒐集的布袋戲資料作系統性的整理，並將歷年來從事布袋戲演出活動的心得，應用於個人創作表現上，藉由傳統偶戲的數位影像創作，呈現傳統偶戲古法新創的新視覺效果，以期達到再造傳統偶戲新的生命。

在本次研究主題原本以神怪角色作布袋戲偶頭的創作，經過多次修正之後確立以戲偶角色、古典愛情交響詩、傳說故事等主題，表現數位影像創作海報之主架構。每一張作品皆以豐富的色彩及強烈的故事風格表現畫面主題。在布袋戲偶頭方面，取西遊記之主題人物做研究與製作，運用平面影像及立體模型的搭配，豐富傳統偶戲本身具有之工藝美術的藝術與價值，藉由本次的研究及創作所得，將可豐富傳統偶戲之藝術價值，並提供鄉土藝術課程更多元之教學資源，為台灣的偶戲藝術，貢獻學術交流及文化傳承的力量。

二 後續發展

經由本次研究及創作，共計創作完成西遊記人物之立體偶頭及數位海報作品十幅，已完成傳統偶戲之學術理念的認知及相關作品的創作經驗，未來將可達成以下的幾項推廣偶戲文化活動的目標：

(一) 結合流行風潮、發揮教育文化功能：

過去傳統偶戲大多呈現其中國固有工藝美術的價值性，在傳統的偶頭雕刻及刺繡的服飾之外，應注入新的元素，結合復古流行風格，並與文教業者結合，設計並創作新的偶戲文教產品及藝術人文教材，提昇傳統偶戲新的教育功能。

(二) 規畫布袋戲劇團校內外公演及演講：

製作偶戲數位影像之相關作品，配合布袋戲社團的演出加強對傳統偶戲的宣傳，以寓教於樂的方式展示學校課外活動學習成果，強化校際之間鄉土藝術與人文的交流活動；並成為社區活動的一環。

(三) 充實布袋戲相關教材與平面海報的宣傳：

藉由研究所得與從事教職的相關教學課程，利用課程的推廣，提昇從事藝術創作之教師及學生參與傳統偶戲數位影像創作之興趣。

(四) 開發、研究傳統與現代的表演課程：

依研究者既有演出之基礎及研究所得，協辦國內布袋戲的研討會及活動營，由校內教師及校外偶戲專家學者擔任講師；運用校園專業的數位影像軟體及設備提供開發、研究，結合傳統與現代的表演模式，以新的視覺設計方式包裝傳統偶戲，呈現新的風貌，開拓傳統偶戲新的國際視野。

二 檢討與改進

本次研究及創作所規劃達成之目標雖已達成，但在以下幾項必須再作增強及改進，以期對本研究內容有更深入之探討及落實數位影像之功能：

- (一) 因限於研究者數位影像之 3D 能力不足，在偶頭的創作上僅以 2D 之數位影像發展設計圖，並利用手工完成偶頭作品，如能利用 3D 影像先行繪製模擬圖案，將可節省偶頭創作的時間，並能發展更多樣的造形創意。
- (二) 台灣傳統偶戲之數位海報作品雖極為稀少，但應走訪各劇團蒐集更多樣的作品，才能提出完整的創作比較分析，以期能使本研究所創作之數位影像作品呈現更多元的風貌。
- (三) 未來應結合多媒體之數位影像製作，將研究者創作之作品應用於布袋戲演出並作成教學光碟資料，提供作為校園鄉土藝術推廣之教材。