

第一章 緒論

1.1 研究背景

布袋戲早在明末清初流傳至台灣之前，就已經在閩南地區廣為流傳，形成農業社會的傳統文化之一，它不僅是一般的大眾文化，生活習俗的一部分，同時在生活條件不高，物資缺乏的農業型態社會中，也具備有娛樂群眾的功能；而早期野台戲形式的演出方式，往往是伴隨廟會祭典的活動來進行。於是乎，布袋戲與宗教信仰又有了另一層面的關聯；此外，演出的劇情內容也多半取材自忠孝節義的歷史典故，在資訊傳遞不發達的年代，人們的是非道德與價值觀念自然受其影響深遠。

隨著時間的推進，布袋戲的演出方式也跟隨著時代、人潮的變遷而不斷的變革著，由古早時期的一人戲棚演出方式《圖 1》到後來的傳統戲棚、潮調、北管戲曲、日治時期的「皇民化布袋戲」、民國四十年初期的「反共抗俄布袋戲」方式，再到後來的金光布袋戲系列《圖 2》、電視型態播出，演出的戲碼劇本也經過了不少的變化；戲偶的造型、尺寸；戲棚佈景、背景配樂、聲光特效……等，同樣也隨著時間流轉，因應創新，才形成今日非常不同於以往的全新面貌。



《圖 1》單人戲棚



《圖 2》金光戲時期戲棚

1.2 研究動機

早期的台灣人生活，必定有部分的時光是與布袋戲一同度過的。不論是廟會街口的外場野台戲，還是電視螢光幕裡的電視金光戲，劇中角色如：雲州大儒俠史艷文、駕駛幽靈馬車的黑白郎君南宮恨，亦或是後來的《火燒紅蓮寺》中的小金剛、帶領九龍重返彩虹故鄉的兩卷書；紅透海峽兩岸的清香白蓮一素還真……，無一不是在每個台灣人成長的各個時期，陪伴左右，並且每一次的演出，必定都會有令人驚豔的進步，但是卻又有著莫名的親切與熟悉感，就像許久不見的老朋友，伴隨左右，共同成長，並且期待下一次的重逢。

時至今日，霹靂集團在 2000 年發行的《聖石傳說》，更是開創了布袋戲在各方面的全新局面，例如：戲偶製作、戲偶操控、拍攝技術、場景設計、聲光、影音特效，每一環節皆是花盡心思，以時間、人力堆疊出的史上鉅作，同時獲頒 2000 年台北電影節「商業推薦類一年度最佳技術獎」、入圍 2000 金馬影展「最佳視覺特效」獎項，同年受邀至海外參各項大小影展，頗獲好評。

然而，類似這樣耗資上億的佳作，儘管的確打開了國際視野，但結果卻是叫好不叫座。進一步了解，發現到現行的電視布袋戲雖然有著光鮮亮麗的畫面表現，戲偶製作極盡華美、機關設計極盡複雜，原本初衷是爲了求真求美，但是在分析影片構成後，將發覺戲偶許多的動作行徑已經不像傳統掌中戲那般表演一直接以操偶師傅的手上功夫表現肢體美感，而是改採電影拍攝的分鏡剪輯技巧與合成手法，代換了原有的細膩動作。例如：利用局部特寫足部，再以剪接方式完成腳步行走或踢腿的動作；早期劇中角色的抽煙、提筆寫字、斟酒倒水、拔劍拆信……等擬人動作，在現在的新型態戲劇中也已經不易見到，多是運用跳接方式將畫面完成；另外，當時爲了創新、突破劇情，而由真實演員穿戴服裝扮演出的大尺寸角色，例如金鋼、怪獸……等，在今日以特效掛帥的時代裡，這類型如同日本早期「特攝影片」風格的技術也已經不見蹤影，銷聲匿跡了。

所以，此研究創作的動機主要是布袋戲在演出及效果運用上，多媒體的搭配部分比例逐漸增加，對於尚能附加上何種素材來發展演出這議題上仍有探討空間；以及這名爲「掌中戲」的文化藝術似乎因其他外加元素而模糊了部分原創精神。故希望能藉此機會，對這個美好的文化藝術再作進一步的探討與認識。

1.3 研究目的

由於近二十年來台灣社會組織架構、生活型態變動的速度飛快，國人生活水平提昇，價值觀轉變，台灣早已自傳統農業的社會生活型態脫離並轉為工業社會型態，尤其加上多項政策的推波助瀾，致使多項產業資本的高度集中與技術密集化，更確立了台灣自農業社會過渡至工業社會，再接著轉向為資本主義的社會型態。

在面臨台灣經濟社會的巨大轉變下，傳統的布袋戲文化結構再次遭受另一次的考驗。為了能在新環境下繼續生存，布袋戲業者亦不得不設法在表演形式上創新轉型，發展出特殊的表演「風格」，並開始以集資大量成本的企業營運模式來經營布袋戲劇團，更同時將自身的特殊文化特色給「商品化」，以錄影帶、影片、電視頻道的播出方式來開拓其發展舞台。然而，製作流程工業化的結果雖然為新型態的布袋戲文化暫時地尋找到因應時代改變後的安身之處，但是另一方面，亦使得傳統演出方式的布袋戲劇團，要在資本主義運作下的市場空間裡發展愈發困難，最後便呈現出這項傳統文化逐漸凋零的現象。

因此，本創作研究的目標即在嚐試藉由新科技媒體的技術來輔助發展新形態的表演形式或空間，期望讓對布袋戲有興趣的群眾可由不同路徑再次認識這日漸式微的傳統藝術，並期許最終產出新式的平台模擬介面，以跳脫往常的刻板印象，試圖帶給觀者全新的認知體驗，並喚回似曾相似的往昔記憶與熱情。

1.4 研究範圍與對象

研究的內容主要限定為與布袋戲相關的議題與對象，至於布袋戲於文化上的藝術價值評斷則不列入研究範圍內。另外，由於木偶、戲台的雕刻、衣服刺繡與用畫的感覺在台下看起來都一樣，是屬於一種靜態的東西，以展示的方式讓它盡善盡美；而舞台是屬於表演，表演者一定要求效果、演出要有人看(陳木杉，2000)。此故，戲偶的雕刻與服裝佩飾不作藝術價值上的探討，僅就展演方式上的可能性作為訴求要點，以能夠與科技媒材適切搭配的前提為考量方向。

此研究創作的主旨是在探究虛擬角色應用於傳統戲偶演出方式的可能性，因此，研究上不限定戲偶的造型樣式，不強調劃分是歸屬於「籠底(頭盔)尪仔」或是「神秘頭」抑或是「電視戲偶」；後場音效部分屬相關性低的對象，未避免模糊焦點，故不包含於此研究內容項目裡，背景音樂以無聲音效果為主；敘述中對於戲偶與場景的互動、攝像設備的配置搭載、輸出等問題不列入深究；虛擬實境系統搭配的軟硬體細節由於並非所學專長，僅簡介目前可供使用種類，作為運用上的參考資料，而不再加以贅述。

1.5 研究架構與創作步驟

本研究在初步確定研究方向之後，是以資料彙整的方式，藉由蒐集研讀與布袋戲相關的文獻資料，整理歸納一發展簡史，從中分析布袋戲與當前多媒體技術應用上的可行性，並尋找相關的技術性資料以確定適當的發展方向與主題。進一步訪談相關專業人士，訂定創作預期呈現的內容與形式。最後依據現況條件作結果修正。論文架構如下：

