

# 這座島上的布袋戲偶與我們 偶們的故事



## 認識藝術 | 期末策展報告 | 第一組

組長	黃宏偉	111082035		
組員	陳昱璇	114593122	邱子軒	114593226
	王子榮	114000120	曾亭瑜	114593117
	蘇郁晴	114593104		

- 展覽 hashtag -

#布袋戲偶 #傳統文化 #科技藝術融入 #數位策展 #文史保存

## - 目錄 -

壹   策展理念 .....	1
貳   展區規劃 .....	1
一   前言 .....	1
二   展區一：傳統偶戲的生根 .....	1
三   展區二：電視影音的轉型 .....	3
四   展區三：新世代的互動模式 .....	3
五   展區四：異地共演的可能性 .....	5
參   作品分析 .....	10
一   展區三：不同時期的戲偶分析 .....	10
二   展區四：以《功名掌上尋》與《凝視舞臺》作比較分析 .....	18
肆   展場設計 .....	20
一   為何選擇雲林布袋戲館？ .....	20
二   展場動線與整體架構 .....	21
伍   個人心得 .....	29
陸   參考資料 .....	33
柒   附錄 .....	34
一   企劃書原稿 .....	34
二   簡報連結 .....	34



“我們的策展，偶們的故事”

- 掌中連線策展團隊

## 壹 | 策展理念

布袋戲隨漢人移民而傳過來，百餘年的時間，發展出獨特屬於台灣的布袋戲文化，而布袋戲隨著時代變化，也有諸多改變，比如影視化、出現屬於布袋戲的文資料庫、以及結合科技而產生的 3D 列印、VR、AR 等跨世代結合。

布袋戲曾是不只一個時代的風潮，也曾因為政策問題而被限制，在這個有些人認為布袋戲式微的時代，我們以「偶們的故事」為題，不只是一要說布袋戲偶的故事，也是訴說他們與島上的我們到底有怎樣的連結與可能性。

## 貳 | 展區規劃

### 一 | 前言

布袋戲偶與傳統布袋戲的演進是台灣本土娛樂文化重要的一條支線，從過往的廟口表演，陸續到電視節目的演出、電影作品的呈現。隨著科技發展，更出現了數位展演、異地展演、VR/AR 結合等不同呈現手法，使得布袋戲偶、偶戲能與時俱進，展現出獨特性與生命力，並作為在地特色讓更多新世代的族群、不同國家的朋友認識這個特色文化。

本展將劃分為四大展區，規劃實體與線上展，並按照時間線陳列展區空間內容，帶觀者從最初的廟宇文化啟航，看台灣如何發展出自己的偶戲文化、經典大家 - 「小西園」與「霹靂」布袋戲的崛起，以及他們如何讓偶戲文化從街邊演出慢慢變成電視影音，新世代又有哪些新變化。

### 二 | 展區一：傳統偶戲的生根

本展區可分成兩小段，屬於小展區，預計透過本展區讓觀眾能夠更認識傳統偶戲在台灣的發展，以及認識傳統偶戲的代表團體 - 小西園。

## 01 | 傳統偶戲的起源

關於傳統偶戲的起源有諸多說法，可以確定的是隨著漢人移民過來時，布袋戲本身已經具有一定的發展水準。

在傳統台灣社會中，布袋戲多作為「酬神」用，多半會出現在廟埕，由操偶師在前場操作戲偶，後場有專屬樂隊與口白師（念台詞的），以台語為主，在是五零年代的回憶。

而在其中有一大代表團 - 小西園

## 02 | 古典袋戲團 - 小西園的崛起與特色

小西園掌中劇團創立於日治時期<sup>1</sup>，是臺灣早期代表性的古典布袋戲團之一。劇團最初由民間藝師匯聚而成，從地方戲班逐漸走向專業化，在各地廟會、慶典與巡迴中累積了大量的觀眾。透過師徒傳承與家族式營運模式，小西園在競爭激烈的戲界中嶄露頭角，並奠定其「古典派」的地位。

小西園以典雅細膩的表演風格聞名，重視武戲身段、文戲唸白與精準操偶，讓角色呈現高生命力。劇團保留南管調性與傳統戲曲結構，展現古典布袋戲特有的節奏與韻味。面對時代變遷，小西園積極參與文化資產保存，透過演出、示範與培訓持續推廣傳統技藝。堅持使古典布袋戲在當代仍保持鮮明價值與活力。

本展區將展出相關歷史文獻與相片紀錄，讓大家了解傳統偶戲的樣貌，同時認識傳統偶戲在台灣扎根、小西園在台灣傳統偶戲的重要性。

---

<sup>1</sup> 教學工坊 | 來源：中央社 CNA <https://www.cna.com.tw/postwrite/chi/400765?>

### 三 | 展區二：電視影音的轉型

#### 01 | 展區理念

傳統的現場表演形式轉向新展演呈現的一個重要里程碑，敘述故事的方式與觀看角度因鏡頭、音效與特效的加入，讓布袋戲由地方走向更加大眾化，也是文化得以保存的媒介化，電視影音與節目的出現無疑是一個展現形式革新的重要轉折點。

#### 02 | 展區預計內容

展區介紹布袋戲從民間表演轉為電視影像的歷程，呈現媒介轉變帶來的敘事革新與文化意義，並展示偶戲實體、影像片段與製作技術，加入一些節目片段模擬正在觀看電視節目的感覺。

#### 03 | 偶戲影視的名著

雲州大儒俠黃（作者黃俊雄）這齣戲在 1970 年代首次出現在台電視節目當中，並創出高達 97% 的高收視率，劇中主角史艷文以俠義與智慧聞名，劇中融合忠孝節義與江湖情義，深受觀眾喜愛。此劇開創了布袋戲的電視化風潮，奠定台灣本土戲偶文化現代化的基礎。

其後經典有霹靂布袋戲與素環真（前身為史艷文）。

### 四 | 展區三：新世代的互動模式，

展場設計以場景為單位布置，避免出現戲偶呆立枯燥無聊的展場。

#### 01 | 靜態展櫃

##### 第一展櫃

早期場景，以木板為主，較平面，搭配 1980s - 1990s 初期的戲偶。

### 第二展櫃：

中期場景，以保麗龍雕刻假山、岩石與洞穴，開始有景深，搭配 1990s 中期 - 2000 年的戲偶。

### 第三展櫃：

更加高級逼真的場景，使用 1:1 擬真道具，並有 360 度環景，讓觀眾能身歷其境，搭配 2000 年後到現代的戲偶。

在以上三個展櫃中將戲偶擺出正在打鬥、互動的場景。

## 02 | 螢幕互動區

為了讓整個展場更有趣因此設計了互動體驗區。布袋戲最大的特色之一就是透過操偶師精湛的技術，為戲偶注入靈魂。此區結合科技設計成互動展場，透過鏡頭捕捉觀眾的手部動作，讓螢幕中的戲偶能夠同步動作，讓觀眾體驗當操偶師的感覺。

## 03 | 周邊展示區

展示霹靂布袋戲推出的周邊及衍伸的其他不同形式作品，例如電影、徽章、資料夾等等。

## 04 | 展場理念

布袋戲在家族傳承到第三代（黃強華與黃文擇）後，逐漸開始轉型。第三地傳人黃文擇曾分析霹靂布袋戲能成功之主因 - 係因其以「傳承」為軸心不斷突破創新，包括音樂、布景、戲偶造型皆翻新，劇情的節奏也變得更加緊湊；不過在創新的同時，依舊保存著老觀眾們愛的操偶術與口白。此展場將以霹靂第三代作為過渡，介紹霹靂戲在美學工藝上的演變及電影、商業模式、IP 經營。

## 五 | 展區四：異地共演的可能性

### 01 | 展區理念

以「科技延伸傳統、連結異地共同感受」為主題，也重新定義「共演」的意義-讓距離成為創作的一部分，使布袋戲文化繼續延續下去。

### 02 | 展區預計內容

展場可以放許多不同造型、大小的液晶螢幕或以多媒體投影，即時連線，模糊現場與異地的界線，讓觀眾在不同空間共同參與一場跨地域的演出。每個螢幕中的背景可依照當地的特色去做發想，如食物或建築。或是當地的時間，有白天、中午、下午、黑夜。

異地共演可分為以下幾種方式：

### 03 | 跨域共演

#### | 身體：虛實跨域共演

- \* 將手勢與戲偶的連動關係投射為人的身軀動作。
- \* 以慣性捕捉設備如 Xsens、Kinect
- \* 透過動補模擬技術，試圖以人的身軀動作操控布袋戲虛擬偶。
- \* 實例：《功名掌上尋》



圖一 功名掌上尋劇照 <https://www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm>

※本作品由臺灣藝術大學多媒體動畫系副教授李俊逸老師帶領團隊（包括許芷榕、劉富承、潘奕均、張妙瑄等學生和畢業生）與交通大學合作，並結合了傳統布袋戲的義興閣掌中劇團，共同改編與創作的科技藝術跨域劇場作品<sup>2</sup>。

**圖片說明：**動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名掌上尋》，虛實交錯拓展經典文本詮釋空間<sup>3</sup>；參考：[https :](https://www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm)

[//www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm](https://www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm)

**創作靈感：**取材自布袋戲起源傳說《功名歸掌上》<sup>4</sup>。

**藝術形式：**融合了現場操偶、虛擬偶戲、肢體表演<sup>5</sup>，並運用了動態捕捉（Motion Capture）及全息投影（Holographic Projection）等技術。

**主題與目標：**旨在突破傳統布袋戲的表現方式，透過虛實互動探討文本主題，開展操偶美學的新境界。

**獲獎情況：**此作品曾榮獲美國繆思創意大獎（Muse Creative Awards）<sup>6</sup>金獎。

\* 邀請傳統劇團演員進行演出，藉由動作捕捉裝置將動態轉化為操作虛擬偶的姿勢，並結合 3D 動畫演出。

\* 跨領域合作的表演藝術試圖突破藝術的界限，進行融合和重構，形成全新的藝術形式，使傳統技術與新技術共存。

\* 以人體動作操作虛擬偶，探索人類身體表演之可能性，使觀眾對傳統布袋戲產生不同體驗，進而誕生新的認知和想像。

---

<sup>2</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>3</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>4</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>5</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>6</sup> 美國繆思創意設計獎 [美國繆思創意設計獎 MUSE Creative Awards](#)

## 04 | 人機：跨時空共演

在科技藝術的創作中，人機互動一直是重要的設計概念。

### \* 以動捕手套操作虛擬偶：

以動捕手套擷取手指、手掌的動作資訊，藉由 IoTalk 技術接收與傳輸手勢變化的訊號，將其轉化為虛擬布袋戲偶的表演形式，呈現對應的模型動畫影像。

### \* 機械手臂操作布袋戲偶：

以「反向運動學」解決模型自由度與手指關節數量的對應關係，設定與實體操偶相符的手勢操作，如以右手食指、大拇指、中指分別對應布袋戲偶模型頭部、左手、右手；以左手食指、中指分別對應布袋戲偶模型左腳、右腳。在技術細節方面，每個手指關節可以彎取的最大、最小角度，皆特別校正與調整，以接近實體的操偶狀況。



圖二 人機互動實現布袋戲異地共演

<https://nstc-artstech.net/wp-content/uploads/2023/09/1d.jpg>

## 05 | 「異地共演」與「跨時同演」<sup>7</sup>

以 IoTtalk 物聯網技術為核心，創作《手的延伸 掌的傳承 - 機械操偶計畫》，以前瞻科技實現布袋戲操偶的「跨時同演」及「異地共演」，以「掌中戲的文化傳承」和「手延伸到身體」<sup>8</sup>為概念：

\* 舞者使用動捕手套演出，舞者的動態資料被傳輸到機械手臂上的戲偶

\* 強調科技以布袋戲進行的「技」與「藝」的再創造。

\* 實例：

2022 年 9 月，作品受邀至德國 TANZAHoi 國際舞蹈節演出，透過 IoTtalk 技術與 5G 高速網路傳輸速度，完成在臺北與漢堡兩座城市的異地共演。

\* 未來可能出現各種互動框架的作品。例如：以 IoTtalk 多組行動裝置攝影，建構高畫質影像 5G 互動劇場，加入不同的互動設計元素，如：

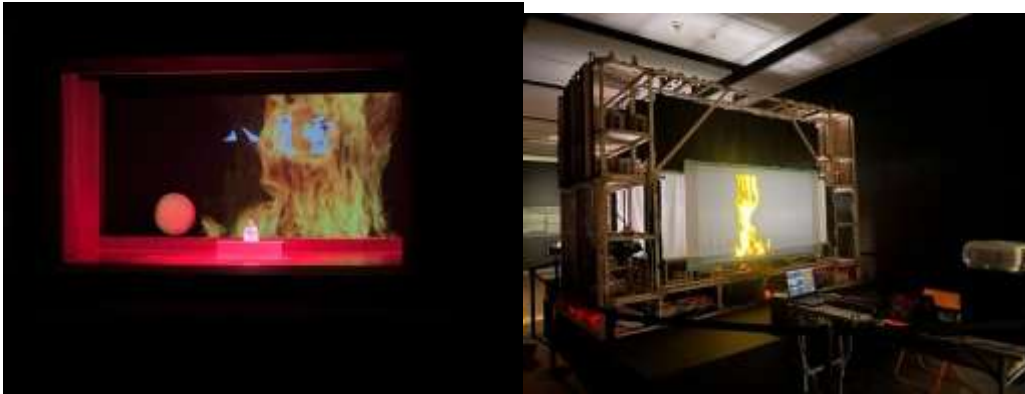
1. 動捕操偶遠端異地控制機械手臂戲偶
2. 動捕操偶遠端異地控制虛擬布袋戲偶
3. 增設控台人員，遠端異地控制聲光效果
4. 遠端異地傳輸並顯示操偶的即時或非即時影像等等
5. 讓民眾使用智慧型手機參與進行操偶體驗，參與虛擬劇場的演出

---

<sup>7</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>8</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

## 06 | 《凝視舞臺——聶光炎和我們的劇場時代》<sup>9</sup>



圖三 〈凝視舞臺〉實體劇照；組內成員自行拍攝

聶光炎先生，臺灣劇場設計的奠基者，其非寫實的設計風格以簡潔俐落的線條與人文素養著稱。（由高行健編劇，聶光炎做劇場設計）

\* 作品分為兩大方向：

傳統劇種，如：京劇、崑曲、歌仔戲等

多元表演形式，如：現代舞、芭蕾、交響樂等

\* 從《暗戀桃花源》到《牡丹亭》，再到《薛丁山與樊梨花》，以東西合璧的美學創造出膾炙人口的舞臺視覺。

\* 《八月雪》動態模型展演實錄（4K 版）

<https://www.youtube.com/watch?v=RB04ZEi53OI>

<sup>9</sup> 凝視舞臺-聶光炎和我們的劇場時代-關渡美術館

[https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST\\_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccbf3a80dea5ffdc039](https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccbf3a80dea5ffdc039)

## 參 | 作品分析

### 一 | 展區三：不同時期的戲偶分析

在這個展區裡主要想呈現出在霹靂布袋戲是如何在第三代（黃強華、黃文擇）的帶領下，在保有傳統的同時也隨著時代創新，讓霹靂布袋戲成為從小孩到老人都喜歡的節目。

在這個展場裡，我設計了三大展櫃、結合科技的互動區及周邊展示。

第一展櫃我選擇展示 1980s-1990s 初期的戲偶，那個時期的戲偶還保留傳統野台戲的造型，偶頭的臉比較平面，並沒有立體的五官塑造。人偶的眼睛是畫上去的，眼線較粗，眼睛無法靈活活動。衣服也較單調，沒有複雜的工藝。在場景部分，我搭配了最初期的場景，以木板搭建，較平面，鏡頭無法移動拍攝出完整的立體場景。

第二展櫃則是用 1990s 中期-2000 年的戲偶。在這個時期，為了適應電視的特寫鏡頭，將偶頭尺寸放大。眼睛部分不是用手繪而是引入玻璃眼珠及活動眼皮，讓戲偶表情變得更加靈活。場景採用中期的場景，以保麗龍雕刻假山、假石頭，整體場景更加立體逼真。

在第三展櫃展示了根據現代技術改良後最精美的版本。隨者時代演變，為了符合大眾及年輕人的審美，參考 BJD 人偶的造型，將戲偶改為完美的九頭身比例。五官方面變得更加精美，也參考動畫造型讓戲偶長相更符合年輕人的喜好。衣服方面作出更多精緻的細節，像是蕾絲或其他細節紋理等等。在場部分，採用 1:1 擬真道具及 360 度的環景設計，讓觀正更有身臨其境的體驗。因為技術的提升，也加入了更多精彩的特效，將實體爆破及操偶技術與現代 CGI 融合，打造出創新但又不失傳統的獨特創作。

## 01 | 偶頭與造型：以素還真為例

### 第一階段：傳統過渡期（1980s - 1990s 初期）

特徵：保留較多傳統野台戲與劍俠戲的風格

偶頭：較小，臉部線條圓潤，五官較為平面，多為傳統木雕彩繪

眼睛：多為手繪眼畫上去的，眼神較呆板，無法活動

身形：比例約為 5-6 頭身，身高約 70-80 公分

服裝：布料較簡單，多為單層刺繡，缺乏層次感



圖四 1988 霹靂金光偶像照

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>



圖五 1989 霹靂眼

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

### 第二階段：金光改良期（1990s 中期 - 2000 年）

特徵：為了適應電視螢幕特寫，偶頭開始變大，五官開始立體化

眼睛：開始廣泛使用玻璃眼珠或鑲嵌式眼珠，並出現活動式眼皮（可以眨眼），讓角色表情更生動

臉部細節：出現明顯的雙眼皮刻畫，臉型開始變長

服裝：開始加入墊肩、披風，增加角色的份量感



圖六 1995 霹靂狂刀

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>



圖七 2000 聖石傳說

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

第三階段：BJD 偶像美學期（2000 年 - 2015 年）

特徵：受到日本動漫與 BJD 文化的影響審美改變，追求唯美、花美男風格。臉型變尖、鼻子變挺、皮膚變白晰

身形拉長：戲偶身高長高至 90-100 公分 甚至更高，比例達到完美的 9 頭身

頭髮材質：開始使用高級化纖髮絲，髮型設計複雜化（挑染、層次剪裁）

手部關節：從傳統的布袋手，進化為可活動手指的精緻手模，能做出細膩手勢



圖八 2003 霹靂九皇座

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>



圖九 2010 霹靂震寰宇之兵甲龍痕

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

第四階段：影視高規寫實期（2016年 - 至今）

特徵：技術引入，大量使用 3D 列印技術製作頭飾、鎧甲與配件，精細度大幅提升

材質突破：服裝運用皮革、蕾絲、金屬等多種複合媒材，強調布料的垂墜感與真實紋理

擬真化：偶頭膚質處理更接近真人皮膚質感、毛孔感，眼珠更加晶透逼真

風格多元：因應《東離劍遊紀》等跨國合作，造型風格更具國際動漫感



圖十 2018 霹靂英雄戰紀之刀說異數

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>



圖十一 2022 素還真電影版

<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

## 02 | 場景

### 早期（平面時期）：

布景：多使用手繪布幕或木板作為背景（類似傳統野台戲的延伸）

限制：鏡頭只能單向拍攝，缺乏景深，空間感較平面

### 中期（保麗龍與造景時期）：

材質：大量使用保麗龍雕刻假山、岩石與洞穴

突破：開始有了前後景深，戲偶可以在場景中走動而非只是在背景前移動

### 現代（電影級實景時期）：

1:1 擬真道具：為了配合高清攝影，場景中的桌椅、兵器、宮殿裝飾，都採用電影美術規格製作。甚至會為了特定劇集搭建真實的水池、森林或沙漠場景

360 度環景：場景設計不再只有一面，而是可以 360 度旋轉拍攝，配合軌道運鏡，讓觀眾感覺置身其中。

透視技巧：運用透視法（前景大、後景小），在有限的攝影棚空間內創造出萬里江山的遼闊感。

## 03 | 特效

### 物理特效（Practical Effects）

爆破技術：霹靂以精準的爆破聞名。利用火藥與土石掩埋，製造出角色出招時山崩地裂的震撼感。戲偶甚至會被直接炸飛（偶頭通常有保護措施，或使用替身偶）。

自然元素：真實的噴水、噴火、乾冰（製造仙氣）以及麵粉（製造煙塵與衝擊波效果）。早期的「氣功」常是利用灑粉末來表現力道

操偶特技：為了表現輕功，操偶師需要吊鋼絲（威亞），甚至將戲偶拋向空中進行空拍。

## 電腦視覺特效 ( Visual Effects / CGI )

光波與氣功：從早期的簡單手繪光束，進化到現在使用 AE ( After Effects ) 或 3D 軟體製作複雜的龍形氣勁、魔法陣與劍氣

綠幕合成：讓戲偶可以在虛擬背景中演出，或是合成千軍萬馬的場面，突破攝影棚空間限制

3D 動畫角色：部分非人形的魔獸、巨大的神龍，會直接使用 3D 動畫製作，再與實體戲偶進行合成互動 ( 例如電影《聖石傳說》中的魔獸 )

### 關鍵里程碑

**電影《聖石傳說》 ( 2000 年 ) :**

技術的分水嶺。為了這部電影，霹靂搭建了超巨大的實景，並大量引入好萊塢等級的 CGI 特效，證明布袋戲可以像電影一樣壯觀

**《東離劍遊紀》 ( 2016 年至今 ) :**

結合了日本的美學風格。特效不再只是追求多，而是追求精緻與氛圍感。例如雨景、血濺的特效處理，更具備動漫風格的藝術感

霹靂布袋戲的成功除了與工藝的進步以及與科技的結合外，也歸功於其成功的商業經營模式

#### 1. 一源多用：

劇集、電影、遊戲、漫畫、周邊商品

#### 2. 跨國合作：

與日本知名編劇虛淵玄合作的《東離劍遊紀 ( Thunderbolt Fantasy ) 》，成功打入日本動漫市場，讓布袋戲國際化

### 3. 粉絲經濟：

Pilifan 服務：早期透過月刊發行，讓戲迷優先掌握霹靂布袋戲新資訊，且互動交流的平台。為了提供更多元並逐漸邁向數位化、社群化的服務，自 2020 年起實施全新制度，並正式更名為 Pilifan 在這個展區也將展示霹靂的不同周邊及不同形式的作品。

## 二 | 展區四：以《功名掌上尋》與《凝視舞臺》作比較分析

以動態捕捉與全息投影打造的未來布袋戲《功名掌上尋》<sup>10</sup>，與聶光炎劇場思想所呈現的《凝視舞臺——聶光炎和我們的劇場時代》<sup>11</sup>，前者為當代科技的劇場創作，後者為反思劇場本質與觀看方式的文本。二者表面上屬於不同領域，然而放在「劇場如何面對時代變遷」的框架下，兩者皆指向同一問題：當演出媒介轉變，劇场的核心如何被重新定義？

《功名掌上尋》最明顯的特徵是以動態捕捉重新理解操偶身體，並以全息投影取代實體偶戲。劇場空間不再只是舞台，而是虛擬與現實重疊的場域。觀眾看到的不再是布袋戲師徒傳承的操偶之手，而是被轉譯後的數位身體。此劇場強調的是動作可以被數據化以及敘事可跨領域呈現。呈現的布袋戲偶身體不再受限於布袋、木頭或重力，新的虛擬形象可變形分解，擴展了布袋戲的「身體語言」。布袋戲重視的是「手」的技藝，然而，動態捕捉技術將操偶者的身體動作轉化為數位資料，使傳統偶戲的身體被解構、變形。以全息影像打造沉浸式視覺，讓科技不只是工具，而是敘事與表演語言的一部分。觀眾的「觀看方式」也轉變為多方面的角度，所面對的是布袋戲長期以來的武俠敘事傳統，（其故事多跟義理、功名、家國與個人命運有關。）藉由科技媒介，傳統敘事能以全新視覺語言被解構、重組，並讓敘事空間跳脫固有的舞台。

---

<sup>10</sup> 動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名歸掌上》。2024.11.24

<sup>11</sup> 凝視舞臺-聶光炎和我們的劇場時代-關渡美術館

[https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST\\_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccb3a80dea5ffdc039](https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccb3a80dea5ffdc039)

反觀《凝視舞臺》，聶光炎所強調的，是劇場作為人與人面對面的瞬間，「共同體感」建構其獨特的價值。他將劇場視為探索「凝視」與「被凝視」關係的場域，強調觀眾與演員之間的交流。始終將「演員的真實身體」作為劇場核心，聶光炎認為舞台存在的基礎是演員與觀眾共享時間的一致性。聶光炎所推崇的現代劇場，如布萊希特或格羅托夫斯基，對科技態度往往是節制的。格羅托夫斯基甚至提出「窮劇場」概念，主張剝除一切技術性裝飾，只留下演員身體與觀眾的交流，以對抗過度科技化造成的感官麻痺。《凝視舞臺》則與文本本身關係不大，更多是在探討如何在舞台上看待「文本與身體的關係」。聶光炎認為文本並非劇場的必然核心，表演與觀眾產生的意義才是重點。因此，相較《功名掌上尋》使用科技延展文本，《凝視舞臺》更重視舞台的語法與觀看方式本身。它討論的是劇場在 20 世紀至 21 世紀的思想轉變，重點在於劇場如何抵抗被娛樂工業同質化或淪為消費文化的一環。聶光炎提醒劇場需保留其批判性與公共性，不應單被科技或商業牽引。

科技布袋戲嘗試解決傳統表演面臨的問題：受長輩歡迎與市場縮小，科技讓布袋戲與年輕世代建立連結。《功名掌上尋》是以科技保存與更新傳統，而《凝視舞臺》則以反思保存劇場的精神核心。二者代表的是劇場的兩種未來：一種以科技擴張表演可能性，一種以思想回到劇場最核心的人在現場。或許，兩者能在未來達成平衡。

## 肆 | 展場設計

### 一 | 為何選擇雲林布袋戲館？

雲林具備台灣布袋戲發展中最完整的歷史體系，是布袋戲文化的自然聚落，也是台灣掌中戲在情感、產業與文化上的核心基地。布袋戲最早於南部沿海（台南—嘉義—雲林）蓬勃發展，其中北港、虎尾、斗六一帶自清末便形成興盛的班社活動。此區擁有最完整的掌中戲派系、跨越多代的家族劇團，以及植根於民間信仰與廟會文化的野台布袋戲，使雲林成為布袋戲文化累積最深厚的一區。

同時，台灣現代布袋戲的重要體系——霹靂布袋戲，即發源於雲林虎尾。自黃俊雄以《雲州大儒俠》開創布袋戲電視化後，其後黃文擇與黃強華更透過霹靂國際多媒體，將布袋戲拓展至影視、音樂、模型與遊戲，完整塑造 20–21 世紀的布袋戲文化版圖。霹靂的發展不僅改變戲偶造型、燈光與敘事語彙，也讓雲林成為全台最具代表性的布袋戲影視產業中心。

此外，雲林—嘉義一帶聚集了最多布袋戲工藝職人，包含偶頭木雕、戲服縫製、道具製作、皮影與戲棚文化，以及配樂、說戲、操偶等重要技藝，使此地成為布袋戲產業鏈最完整的區域。布袋戲在台灣的流傳，更承載先民渡海開墾的文化記憶，是族群在新土地上建立精神寄託與文化認同的重要象徵。

雲林布袋戲館位於日治時期郡役所框架內，其建築本體即是一段可閱讀的歷史文本。作為保存文物、展示技藝、推廣教育與研究的基地，布袋戲館象徵著布袋戲從民間到制度化保存的過程。此次策展以雲林布袋戲館為核心，希望讓觀眾透過時代性的展場動線，看見布袋戲從手工製作、影像媒介到數位模型的多面向演變。

## 二 | 展場動線與整體架構

本展共分為四個展區，採上下兩層動線：

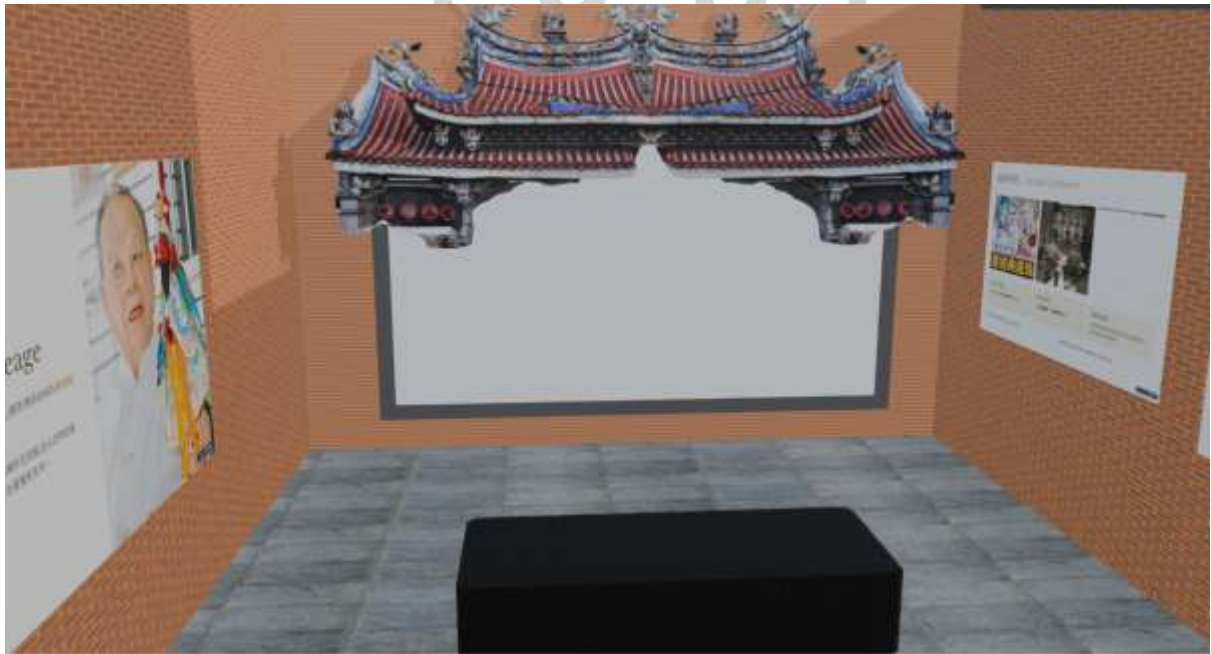
一樓：展區一、展區二、展區三 ( Part 1 )

二樓：展區三 ( Part 2 )、展區四

展覽以「傳統 → 影像 → 虛擬」的時間與技術軸線展開，形成逐層遞進的文化敘事。

### 01 | 展區一 | 傳統戲偶的生根：以小西園為例

( 本企畫書之 3D 建模皆為組員王子榮自行建置 )



圖十二 《偶們的故事》模擬展區建模 ( 一 )

由組內成員王子榮自行建置



圖十三 《偶們的故事》模擬展區建模（二）  
由組內成員王子榮自行建置

展區一奠定展覽的歷史基礎，以「傳統布袋戲的根」作為起點。此區展示臺灣最具影響力的傳統劇團之一——小西園的歷史發展，並呈現其對雲林布袋戲文化的重要性。

本展區展出兩項核心文物：

- 小西園布袋戲台（實體展品）：讓觀眾直接觀看傳統戲台的比例、材質與構造。
- 小西園發展史紀錄片：播放劇團歷史、人物、演出片段。

特別的是，影片布幕上方設置廟宇屋簷造型，象徵布袋戲源自廟會文化，回應戲偶藝術與宗教空間的深層連結。

## 02 | 展場二 | 影像時代的演進



圖十四 《偶們的故事》模擬展區建模（三）  
由組內成員王子榮自行建置



圖十五 《偶們的故事》模擬展區建模（四）  
由組內成員王子榮自行建置

展場二以「布袋戲如何從舞台走向螢幕」為核心，透過互動科技呈現影像媒介對布袋戲美學與敘事方法的再造。

互動時間軸 × 影片庫

觀眾可透過觸控面板瀏覽布袋戲影像的四個重要階段：

1970《雲州大儒俠》：布袋戲首次電視化，確立霹靂美學基礎

VHS 時代：作品大量傳佈至家庭娛樂市場

網路劇集 × 3D 特效：開啟霹靂宇宙，角色、特效與敘事全面擴張

虛擬攝影棚時代：動作捕捉、數位建模導入，開啟布袋戲新世代語彙

每個節點皆可點擊開啟影片片段、劇照、角色設計稿與服飾草圖，使觀眾能同時理解影像內容與幕後製作。

互動燈箱：戲偶服飾細節放大

透過數位放大，觀眾得以看見傳統布袋戲服飾背後高度精密的工藝與文化象徵。

此裝置讓「看不見的工藝」被重新看見。觀眾可：

- 點擊服飾 → 顯示高解析刺繡放大
- 學習符號語彙：
  - 龍紋：象徵權威與氣魄
  - 雲紋：象徵流動、吉祥
  - 色彩：象徵身分、個性、門派

### 03 | 展場三 | 虛擬身體：角色化、數位化與穿戴技術



圖十六 展場三討論布袋戲角色如何在數位時代中被重新建構。

由組內成員王子榮自行建置

#### 3D 虛擬試穿系統 ( Part 1 )

利用 Mediapipe 身體追蹤與 Unreal/Unity AR Try-on 技術，觀眾只需走到鏡頭前即可讓系統即時捕捉身體姿態，並套用布袋戲經典角色服飾。

可切換角色包含：

- 史艷文
- 素還真
- 一頁書
- 黑白郎君

此互動強調布袋戲角色魅力在科技介面的延伸，讓觀眾以自己的身體進入布袋戲的美學系統。

## 3D 服飾模型展示 ( Part 1 )

觀眾可在本展區中：

- 360° 旋轉模型
- 放大觀察刺繡、材質、盔甲結構
- 理解傳統工藝如何轉化為數位模型

展板介紹服飾材料與技法，包括：

- 偶頭木雕
- 纏線與縫製
- 布料打樣
- 金屬 / 皮革裝飾

本區呈現數位科技如何精準保留手工藝，使其在虛擬世界中以新方式被觀看。

## VR 虛擬劇場 ( Part 2 )



圖十七 《偶們的故事》模擬展區建模  
由組內成員王子榮自行建置



圖十八 《偶們的故事》模擬展區建模  
由組內成員王子榮自行建置

走上二樓，觀眾可佩戴 VR 裝置進入 3D 布袋戲劇場。此區靈感源自陶亞倫老師《腦內劇場》的概念，透過虛擬空間重構傳統戲台、廟宇與角色，讓觀眾在沉浸式視角中觀看布袋戲故事。

本區希望強調：

- 傳統空間語彙的虛擬轉換
- 由外在觀演者 → 內在視角的敘事體驗
- 布袋戲跨越媒介的未來可能

## 04 | 展場四 | 異地共演：布袋戲的未來想像

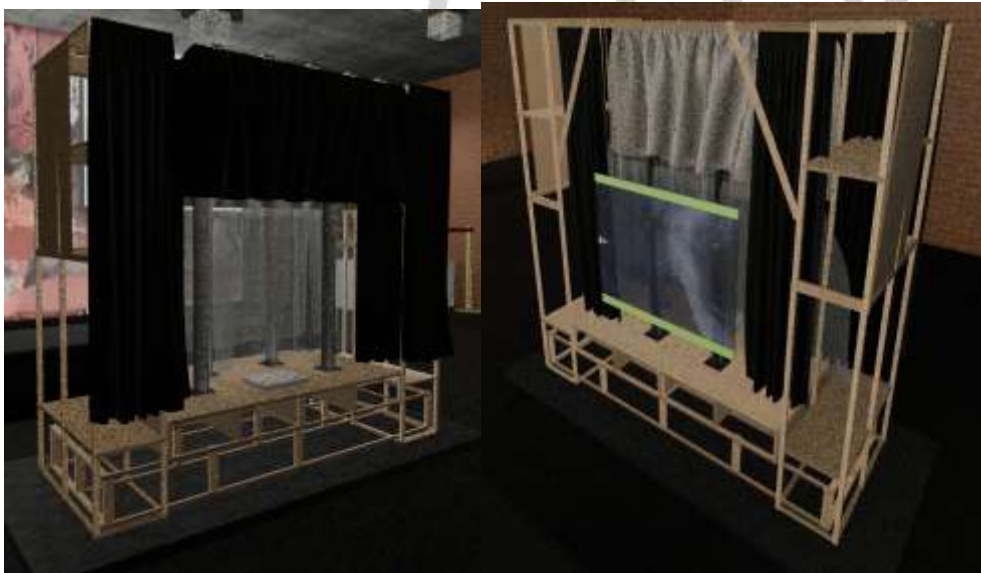
展場四聚焦布袋戲跨越劇場、科技與裝置藝術的前衛創作，呈現「布袋戲如何與新媒體共演」。

展出作品包含：



圖十九、圖二十 《偶們的故事》模擬展區建模  
由組內成員王子榮自行建置

- 機械手臂 × 戲偶共演：討論技術如何介入操偶
- 《功名掌上尋》（影像）：動態捕捉 × 全息投影的未來布袋戲



圖二十一、二十二 《偶們的故事》模擬展區建模  
由組內成員王子榮自行建置

- 《凝視舞台》：思考「被觀看」與「觀看」的劇場本質

《凝視舞台》以長時間運作的方式展現劇場循環，讓觀眾在不斷重複的機械動作中思考當代劇場的意義。

## 伍 | 個人心得

### 一 | 文書處理 | 黃宏偉 | 111082035

工作內容：

進度追蹤、策展理念、資料統整

心得：

本次策展中主力放在「團隊協作」與「專案管理」，我相信一個好的專案除了要有專業的藝術鑑賞家、創意發想者外，也要有人持續的做進度追蹤與專案管理；同時，大學生因為課業與課外事務較多，所以時間規劃/分工更顯得重要，因此本次的策展中，我主要負責規劃進度、切割分工，並和大家敲定會議時間、在討論僵局時設法破冰、引導大家發表意見。

而在大學四年的觀察中，發現到許多大學生對於文書工具的使用也是相對不熟悉的，因此攬下了模板建立與最終的資料統整一職，在期中就先將大致模板建立完成，使用 Google 雲端資料夾讓大家共同編輯，期末再將檔案下載成 Word 檔，並花時間統一格式、調整版面、加入頁碼與目錄等資訊，希望書面報告本身也有符合老師對於策展企畫書的期待。

當然，在本次策展中的另外一個工作是蒐集布袋戲偶在台灣扎根與發展的歷史，以及除了小西園、霹靂之外，台灣還有哪些經典的布袋戲，不過這部分花的時間心力較少，最終也在篇幅考量之下，暫時沒有使用到這些資料。

### 二 | 空間設計 | 王子榮 | 114000120

工作內容：

展區地點的選用、平面圖、3D 展程示意圖

心得：

這學期我主要負責的是展區的設計與整體規劃。因為以前完全沒有做過策展相關的研究或實作，這門課對我來說是一個很新的嘗試，也是第一次需要從「場地選擇」這麼基本的地方開始，去思考一場展覽到底是怎麼被完成的。做到後

來我才慢慢發現，策展其實不只是把作品放進空間裡而已，而是要同時考慮空間條件、觀眾的觀看動線，以及整個展覽想要傳達的主題。

在實作過程中，我也第一次把自己原本的 3D 建模能力用在策展設計上，透過建立虛擬展場來模擬實際空間，讓原本比較抽象的策展想法可以被具體呈現出來，也比較方便和組員討論。展場的配置並不是隨便設計，而是參考實際場館的平面圖，再依照展覽內容與敘事順序不斷調整，反覆思考每一個展區的位置與功能。

我認為這次的展覽本身也不是傳統意義上的美術展或工藝展，而是希望呈現布袋戲在不同時代背景下不斷發展、突破，並一路走到現在逐漸融入新興科技的過程。也因為展覽的性質本身就比較不受傳統形式限制，我發現自己在空間表現與設計上的發揮空間變得更大，但同時難度也明顯提高。以前有時候會覺得某些展覽很無聊，卻說不出原因，但實際參與策展後才發現，要辦好一個展覽真的沒有那麼簡單，除了現實層面的經費、場地與動線安排之外，還需要同時思考作品之間的敘事關係，以及它們在空間中被觀看與理解的方式。

---

### 三 | Part 01 傳統偶戲 | 邱子軒 | 114593226

工作內容：

小西園資料蒐集與整理與作品分析介紹

心得：

在這次策展報告中，我主要負責展區—「小西園」的崛起與特色，以及作品分析。起初在整理小西園的發展脈絡時，我著重在資料蒐集與內容分類，但隨著進一步分析劇團的表演風格與作品，我逐漸理解到小西園之所以被視為古典派代表，是來自他們對技法的精準操控與美學上的堅持。透過分析《虎尾關》的武戲段落，我開始注意到操偶時的節奏控制和南管音樂、口白與動作之間的搭配，這些元素表現出角色的生命力與古典戲曲的韻味。整個策展過程中，挑戰在於如何將複雜的歷史背景等，轉化成觀眾願意停下來觀看去了解呈現方式。這次的經驗，讓我學會用更細膩的視角看待傳統藝術，也重新思考文化在當代被保存與延續的可能性。

---

## 四 | Part 02 電視影音 | 陳昱璇 | 114593122

工作內容：

黃氏家族資料蒐集與整理、展區二內容彙整

心得：

布袋戲對我而言比較陌生，家附近的廟雖然偶爾會有布袋戲或歌仔戲的演出但都較少注意，這次組報告正好可以重新認識布袋戲；我是負責電視影音轉型的部分，也從搜尋資料的過程中，看見這幾年布袋戲截然不同的演進與發展，以及在這背後將技藝傳承的重要人物如何把布袋戲推入大眾的視野，更成為電視潮時代興起下台灣人民共同的回憶，更從這些布袋戲史上重要人物的背景經歷之中，見識到布袋戲不斷的變化發展，使布袋戲至今日仍可以繼續延續甚至延伸出像是跨媒體這樣的結果，經典角色則像是素還真也至近幾年仍持續推出新的電影，這些都是在查詢資料的過程中讓我感到驚訝的部分，同時這次的分組報告也順便認識了各種嶄新的呈現方式，在挖掘電視影音的轉型這項重要的布袋戲表演轉捩點中，更聊解關於台灣布袋戲史為過去社會時代帶給大眾的重要意義，讓布袋戲透過不斷的轉型，同時兼顧傳統技藝傳承的深厚基礎，使我思考這些事物的背後所隱藏深刻的台灣社會記憶和這些努力與堅持下為現今布袋戲多樣性所帶來不可忽視的重要性。

---

## 五 | Part 03 新興互動 | 曾亭瑜 | 123456789

工作內容：

霹靂布袋戲資料蒐集與整理、展區三規劃與分析

心得：

小時候阿公買了一隻素還真的戲偶給我，那隻戲偶並不是真正高級拿來演戲的戲偶，但是仍然可以把手伸進去裡面操作。我的弟弟則獲得了一隻孫悟空的戲偶，從那之後我們就會開始用兩隻戲偶演戲打鬧，我也開始會跟阿公一起看霹靂布袋戲的電視劇集。

在這次我主要負責關於霹靂布袋戲的內容，為了整理資料，我查閱了很多文章，也看見原來霹靂布袋戲並不是一開始就是像我小時候記憶中的那樣精緻，而是經過不斷的調整轉型來符合年輕一帶觀眾的喜好。我也看了前幾年的電影及最新的劇集，除了最早在金光布袋戲時期使用的爆破特效，以及後來增加的電腦特效，現在也隨著技術進步加入了更多逼真的動畫及 1:1 的道具。

霹靂布袋戲示範了如何在保留傳統與創新轉型之間找到平衡。這樣的歷程也給予我很大的啟發，在 AI 繪圖盛行的現在，我們或許不該感到恐懼，而是像霹靂接納特效技術一樣，思考如何運用新科技來輔助創作，同時堅持手繪獨有的靈魂與溫度。正如霹靂在特效滿天飛的時代，依然堅持口白與操偶的傳統核心，這才是讓技藝流傳下去的關鍵。

---

## part 04 當代藝術 | 蘇郁晴 | 114593104

### 工作內容：

異地共演資料蒐集、比較分析功名掌上尋和凝視舞台

### 心得：

在研究異地共演的過程中，我了解到「共同演出」不再建立於同一個空間，而是仰賴科技所建立的即時連結。透過網路傳輸、影像與聲音的同步，讓我們重新思考「在場」與「共演」的意義。

在實際操作上，異地共演最大的挑戰來自於時間差與不確定性。即便技術上已經盡量降低延遲，表演者仍需學會在不完全同步的狀態下進行互動，精準地掌握節奏、動作與訊號的判讀。異地共演也改變了我對「舞台空間」的理解。舞台不再是一個固定的場域，而是由多個分散的空間所組成。鏡頭成為新的觀看框架，影像的取景、距離與角度，取代了傳統舞台。身體在鏡頭前的表現需要重新調整，細微的動作可能被放大，而空間感則須透過想像來補足。此外，這次經驗也讓我意識到觀眾角色的轉變。觀眾所觀看的不只是演出本身，也同時看見科技如何參與其中。異地共演並未讓現場感消失，反而變成延伸，觀眾會意識到自己正處於一個跨越地域的共同時間中。

因此，異地共演不只是疫情或科技條件下的替代方案，而是一種新的表演形式。它迫使表演者重新思考身體、空間與他者之間的關係，也讓我體會到，無論距離多遠，只要共享同一個時間與創作，表演仍然能夠成立。

## 陸 | 參考資料

### 圖片與引用

圖一 功名掌上尋劇照 <https://www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm>

圖二 人機互動實現布袋戲異地共演 <https://nstc-artstech.net/wp-content/uploads/2023/09/1d.jpg>

圖三 〈凝視舞台〉實體劇照；組內成員自行拍攝

圖四 1988 霹靂金光偶像照 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖五 1989 霹靂眼 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖六 1995 霹靂狂刀 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖七 2000 聖石傳說 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖八 2003 霹靂九皇座 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖九 2010 霹靂震寰宇之兵甲龍痕 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖十 2018 霹靂英雄戰紀之刀說異數 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖十一 2022 素還真電影版 <https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

圖十二~圖二十二 《偶們的故事》模擬展區建模系列圖 由組內成員王子榮自行建置並截圖

註 1 教學工坊 | 來源：中央社 CNA <https://www.cna.com.tw/postwrite/chi/400765?>

註 2、3、4、5、7、8、10

動態捕捉結合全息投影打造未來布袋戲《功名掌上尋》，虛實交錯拓展經典文本詮釋空間。

2024.11.24 <https://www.incgmedia.com/makingof/success-is-within-your-palm>

註 6 美國繆思創意設計獎 <https://yusi-group.com/product/muse-creative-awards/>

註 9、11 凝視舞台-聶光炎和我們的劇場時代-關渡美術館

[https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST\\_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccbf3a80dea5ffdc039](https://kdmofa.tnua.edu.tw/mod/exhibition/index.php?REQUEST_ID=e1626ae68798853bcff9a390f902a9df83564d2c07428ccbf3a80dea5ffdc039)

### 其他參考資料

5G 高速網路跨區共演 布袋戲結合科技登國際舞蹈節

<https://www.technice.com.tw/issues/ai/18775/>

未來布袋戲劇場：人機互動、混合實境操偶美學

<https://nstc-artstech.net/observation-report-zh/1.html>

《八月雪》動態模型展演實錄 (4K 版) <https://www.youtube.com/watch?v=RB04ZEi53OI>

戲偶圖片來源：<https://suhuanjen30.pili.com.tw/su/?style#stylesOne>

## 柒 | 附錄

### 一 | 企劃書原稿

<https://reurl.cc/9bnWxa>

### 二 | 簡報連結

<https://reurl.cc/EbQmWg>

