

# 美的形式原理導入台灣意象文化木偶—歌仔戲角色為主題

By Taiwanese Opera

鄭宇涵\*      黃雅卿\*\*

Yu-Han Cheng      Ya-Ching Huang

國立臺中技術學院商業設計研究所 研究生\*

國立臺中技術學院商業設計研究所 教授\*\*

E-mail : taogina@yahoo.com.tw

## 摘要

近年來政府積極地推動地方的文化創意產業，「老樹根魔法木工坊」是經濟部在民國94年輔導轉型的全國第一家『木器觀光工廠』，園區的規劃結合教育、文化、休閒、觀光等功能。近年來更積極投入「創意木偶」的開發行列，其中不乏創意的商品，例如可動式木偶與DIY手組木偶等，但缺乏一個主要精神的呈現，因此藉由此次的合作，以推廣台灣傳統的文化意象精神並與之結合，發展出屬於代表台灣獨一無二的「文化木偶」。

台灣的本土文化特色包羅萬象，本專案經由文獻的資料蒐集整理，鎖定台灣最具代表的「國」劇—「歌仔戲」為主題，使用角色鮮明的生、旦、丑…等作為木偶設計之範本，以美的形式原理中的「對稱」形做為主要軸心設計，擷取華麗的歌仔戲服飾中的元素在以設計表現在不同的角色上，並將歌仔戲中的臉部特色加以簡化呈現，讓各角色的個性更為凸顯。

本專案將代表台灣本土傳統文化的歌仔戲特色以美的形式原理導入木偶公仔的設計，創作了6組歌仔戲系列主題的「文化木偶」，把台灣意象都融入在內，希望藉由此次與老樹根魔法木工坊的合作，讓台灣文化深植人心，並傳銷出去。

**關鍵詞：**老樹根魔法木工坊、台灣意象、文化木偶、美的形式原理、歌仔戲。

# 壹、前言

## 一、設計動機與目的

台灣這塊美麗的土地上充滿著豐富的歷史脈絡與文化資產。來到台灣不管是嘗試本土小吃、走訪民俗慶典、廟宇參拜或是欣賞原住民的舞蹈、編織與音樂；本土的歌仔戲、布袋戲更是表現台灣傳統戲曲的最佳代表，如此多元的台灣文創意象，更需要傳銷出去。近幾年來台灣的文化意識漸漸萌芽，政府帶頭積極推廣台灣文創產業與文化商品的發展，透過不同的創意設計商品來行銷台灣，讓台灣成爲一個多采多姿的「文創寶島」。

屬於台灣本土的「國」劇—歌仔戲，是早期臺灣農村社會最重要的休閒，經過長年的演變，在台灣留下獨特的戲曲文化。在商品傳銷中，木偶〈公仔〉是一個非常好的文化載具，近年來更是主流的特色商品之一，木偶〈公仔〉可透過不同的形態設計與繪製，其中以外觀造型與視覺最容易引起大眾的共鳴，在台灣歌仔戲木偶的設計上導入美的形式原理，再融入鮮明的角色來傳達台灣本土的歌仔戲特色。讓台灣戲曲文化轉換成獨特的文創商品，進而達到宣傳推廣的效果，讓歌仔戲的思維精神可以傳達給大眾，更能創造一種新的文創經濟價值。

## 二、設計背景

「老樹根」實業有限公司是設計製造各種原木教具、玩具、遊樂設施、花架、涼亭、景觀木器…等的專業公司，爲台灣少數擁有經濟部登記核可的兒童遊戲設施製造工廠。在 2005 年獲得經濟部工業局輔導，成立全國第一家木器觀光工廠—正式轉型爲「老樹根魔法木工坊」，是個充滿驚奇、趣味的木頭創意樂園。近年來老樹根魔法木工坊創新研發全國唯一車枳木工藝材料包，以各種不同造型車枳木珠，經由創意設計後成爲身體、頭、手、腳、鞋子與其他配件，可供組合，創作出千變萬化的立體造型<sup>1</sup>，上色後更能表現出不同的特色。在 2007 年老樹根開始積極在自己的核心能力—產品設計開發製造上力求突破，因此參與經濟部創新研發計畫的提案，以「現代魯班創新研發計畫」獲得補助，以「創意木偶」這項卓越的成果表現受到大眾的肯定。於是後來又有了「文化木偶」的想法，因此就以「台灣意象與文化木偶」爲主題，再次獲得了計畫補助。因此，當你在世界任何一個角落看到土地公、媽祖、原住民、檳榔西施、歌仔戲的木偶〈公仔〉時，馬上就能聯想其來自於台灣，這就是台灣意象的呈現。這次除了使用前次計畫的枳木組合木偶作爲載體外，也嘗試用一體成形的木偶造型作爲主體，方便於大量生產製造，在設計上更能跳脫過往使用人偶四肢來表達外表形象，以圖像設計爲呈現重點，發展出不同以往的「文化木偶」。最後以前次的「創意木偶」與此次的「文化木偶」作爲基礎，成立台灣第一家文化木偶工坊，藉由用木偶說故事，講述台灣文化，更以木偶〈公仔〉來行銷全台灣。老樹根從觀光工廠進化到教育〈體驗〉的工廠，現在即將更進一步進化到文化的木工廠。

## 三、設計範圍與限制

本案製作上以「台灣歌仔戲」作爲主題，由於歌仔戲角色過於多元複雜，數量受限在 6 組木偶〈公仔〉內，因此以歌仔戲中角色較爲鮮明的生、旦、丑爲主要對象，再延伸發展爲小旦、花旦、老旦、小生、文生、三花〈丑〉，以此系列作爲角色的設計。

---

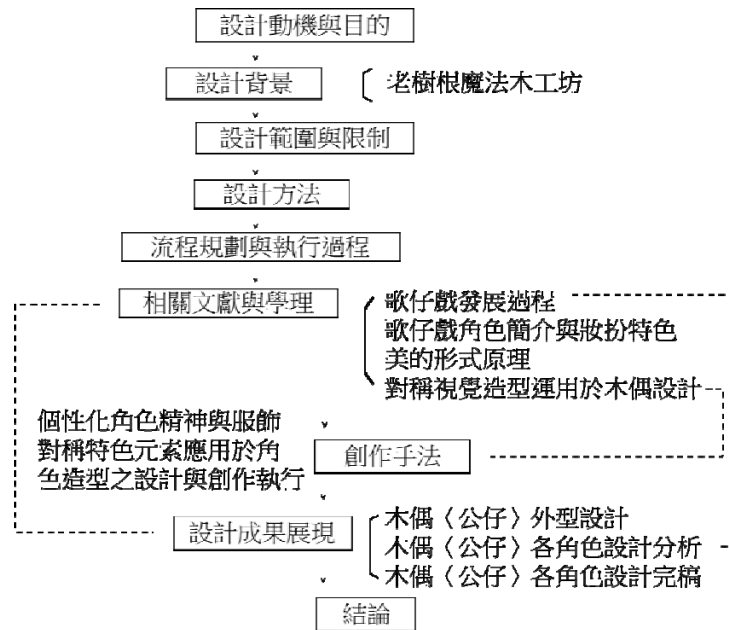
<sup>1</sup> 老樹根魔法木工坊官網：<http://www.mutou-wood.com/>

## 四、設計方法

創作的第一階段先以發想一體車製成形的木偶造型為主體，需設計出可套用於 6 組角色的版型。第二階段構思 6 組人物角色的化妝特色與戲服表現，簡化為能繪製在木偶上的特色圖像，並將所有元素以對稱的造型來做為木偶外型視覺的規劃，再實際以壓克力顏料繪製到木偶上成型，最後加上額外小配件作整體的搭配。

## 貳、流程規劃與執行過程

### 一、流程規劃



### 二、歌仔戲發展過程

在台灣，歌仔戲是很珍貴的劇種之一，也是民間文化的重要環節。多年來從鄉村到城市，由野台到電視，幾乎都有他的蹤影存在。<sup>2</sup>歌仔戲最早發跡於宜蘭，是為台灣唯一土生土長的戲曲劇種，發展至現今以有 100 多年的歷史。歌仔的內容大多描述日常生活的情節，後來才發展成說唱「梁山伯與祝英台」、「陳三五娘」等民間故事，剛開始並沒有所謂的演員，也沒有佈景、道具等，是以第三人稱來說唱故事，是為「唸歌仔」。後來漸漸吸收車鼓小戲的表演型態，變成由第一人稱來鋪演故事。這時只有簡單的故事情節，角色亦僅有小生、小旦和小丑三種，是為三小戲的表演形式，多於農閒之際，在大樹下、草埔旁演唱，為自娛的性質。<sup>3</sup>大戲階段則是吸收民間歌謠音樂以及其他流傳於台灣的大戲劇種的表演形式，慢慢轉變為成熟的大戲表演方式。

### 三、歌仔戲角色簡介與妝扮特色

歌仔戲的戲曲舞台上，也像真實社會中有男有女，有老有少，有好人也有壞人。戲曲中將真實人生中形形色色的人們，依照性別、個性、年紀、善惡給予類型化，因此簡單來說角色就是劇中人物的類別

<sup>2</sup> 曾永義(1988)，台灣歌仔戲的發展與變遷，台北，聯經出版事業公司。

<sup>3</sup> 國立中正文化中心：[http://www.ntch.edu.tw/Study/tw\\_opera1/1\\_index.htm](http://www.ntch.edu.tw/Study/tw_opera1/1_index.htm)

區分。<sup>4</sup>歌仔戲最早為三小戲的演出型態，主要角色為小生、小旦及小丑三種。生，是為男性角色的統稱，相對於旦就是為女性的總稱。丑角，即指戲中具有性格滑稽與喜感的甘草人物，男丑角稱為「三花」，女丑角則稱為「彩旦」，共通點是在化妝上多會再臉上點一顆痣。在歌仔戲中，妝扮就如同角色的整體造型，可以傳達出這個角色的特色。包括臉部化妝、頭飾及服裝的穿戴，都有一定的規矩，傳統上臉部化妝多採用京劇的妝扮方式，大多稱為北管妝，主要的顏色有紅、白、黑三種。

#### 四、美的形式原理

人類是懂得欣賞美也是會創造美的動物，同樣的人類的審美經驗也有共通的感受，美的訊息傳達才有存在的可能。這種具有共同美感經驗的感覺，就是肩負起傳遞美感訊息的重要媒介。而此種訊息媒介是屬於客觀存在的現象。人類會將隱藏在內的情感觀念，透過想像、思考、轉化、選擇與分辨組合，與外在實物，以不同材質與造形、豐富的色彩等相結合，將客觀的美感經驗加以分析歸納，經過統計後可找到一些相同的樣式，可引起對美的感覺之共通性，稱之為「美的形式」，而能夠產生這些美的形式的狀態或原理，就叫做「美的形式原理」。

#### 五、對稱視覺造型運用於木偶設計

「美的形式原理」中有著十大美的原則，反覆、漸層、對稱、均衡、比例、韻律、對比、調和、統調、單純。其中又以對稱可說是在所有的形式原理中最常見且最安定的一種形式也能展現平衡之美，是最基本、最容易辨識的造形形式，<sup>5</sup>以相同的「型態」、「顏色」、「質感」等要素，同時呈現在中心軸線的兩側或上下，以中心點兩邊或四周的形象，這型態基本上是一種有如鏡射的狀態，而且是相對應的。並且在自然界中也隨處可見，是運用在此歌仔戲木偶主題上最適當的方式。『對稱』是重要的美學設計原理，造型的對稱給人一種完整、平穩、安定、和諧、舒適、祥和的視覺滿足。在大自然中，最簡單而明顯的對稱，就是「人體」了，將鼻樑當做主軸線自頭頂到腳底畫出一條虛線，這一條虛線的兩端，所有的外在器官與肢體，例如眼睛、耳朵、手腳等，就是呈現對稱狀態。因此以人為主體，對稱之美在木偶造型的設計上可以發揮相乘的效力。

### 參、創作手法與設計成果展現

#### 一、木偶〈公仔〉外型設計

因歌仔戲角色妝扮頭飾過於複雜，因此與「老樹根魔法木工坊」協商後，以木頭一體車製成形之木偶〈公仔〉作為主要可繪製上色的載體，便於大量生產所需，另外在頭飾部分可做額外銜接，以此才能充分傳達角色特色與鮮明度。考慮到主題是人形角色，所以在外型設計上以類似人的身體曲線一對稱的葫蘆流線形做為參考型態，創作出能在木偶〈公仔〉上充分表達不同角色形象的外觀型態。

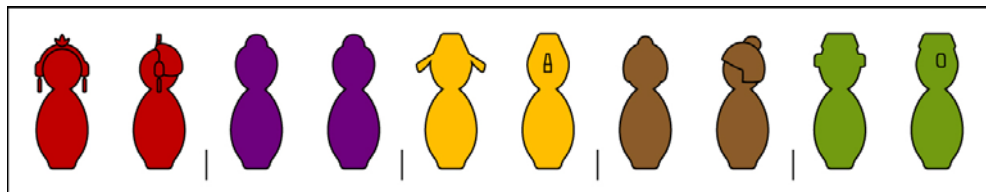


圖 2 木偶外觀形象設計圖(正面、側面)

<sup>4</sup> 同註 3。

<sup>5</sup> 視覺文化：<http://web.ydu.edu.tw/~jinjin/98-1/vc2-1>

這幾組款式是依照不同角色的造型外觀，身體雖維持一樣的葫蘆造型，但有不同的頭型設計，以卡榫的方式再銜接到頭部，完成各角色的主外觀造型。

## 二、木偶〈公仔〉各角色設計分析

歌仔戲角色傳統的臉部化妝，通常以油紅及油白均勻而有層次地塗抹整個臉，然後在眼睛及眉毛部位，以黑色勾出線條，讓臉部輪廓更有立體感。在戲服上更是依角色的不同有一定的規矩。本設計以簡化分析生、旦、丑的妝扮，抓住特色來做為木偶的圖像設計。

表 1 所有歌仔戲角色個性特色分析一覽表

角色	實際參考圖	歌仔戲各角色精神與特色分析
小旦		小旦多為戲中年輕的女子，臉上色彩只有三色：黑色是眉與眼線，白色是臉，紅色是眼影部份泛下來的紅色。頭髮用束髮帶往後拉，俗稱吊眉。配合古裝的臉部化妝，頭髮是貼髮束，稱為梳「大頭」。一絡一絡的圓圈型髮束，沿著束髮帶貼，是大頭中最明顯的特色。
小生		小生即為戲中的年輕男子。有「正生」和「副生」之別；正生為男主角、副生為男配角。小生多為書香子弟，梳著高高的包頭，眉毛濃而修長。
老旦		旦角依年紀可分為「小旦」、「老旦」。「老旦」為年紀大的女性角色。頭部多戴老婆巾，身穿粗布衣，腳穿老旦鞋。
花旦		「花旦」，即為戲中個性活潑、開朗天真、聰明伶俐的角色，且多以奴婢丫環身份出現的女子。與小旦一樣在頭部上也多為綁「大頭」、戴全副頭面，不同的是因花旦的身段較正旦多，是個花俏亮麗的角色，身穿襖衣襖褲，配上肚兜、四喜帶，腳穿彩鞋，除了表現丫環的獨特感，更是方便表演身段。
文生		小生除了有「正生」、「副生」之別，更有文武之別，文者稱為「文生」，會武功者則稱「武生」，亦文亦武者則稱「文武小生」。 文生多頭戴文生巾（或者武生巾），身穿褶子(褶，斜領長衫)，腳穿都馬靴。
三花		丑角，即一般扮演插科打諢比較滑稽或貌不驚人又充滿喜感的甘草人物。歌仔戲的丑角，男丑角稱為「三花臉」。多在臉上點一個痣，舉止較為輕浮、誇張。長頭戴文生巾或武生巾，身穿褶子。但穿著時可刻意使之歪斜不正或怪異、零亂，以顯示其丑角性格。。

### 三、木偶〈公仔〉各角色設計完稿

本專案在經過文獻調查與歌仔戲各角色的特色分析之後，與「老樹根魔法木工坊」確定木偶為仿人型之葫蘆外觀後，開始進行角色設計的程序。主體運用美的形式原理之「對稱」中的相同「型態」、「顏色」、「質感」等要素，來導入角色的外觀視覺設計，並輔以特殊頭飾配件來增加特色。以「對稱」造型導入的方式有：

- (一) 形態對稱：人的造型本為對稱形，使用五官化妝色彩與服飾對稱的造型來表達木偶的協調感。
- (二) 顏色對稱：歌仔戲服裝中，有著多彩的顏色變化與許多華麗配飾，將多餘顏色簡化後，再以主要的同色系做為對稱配色，彰顯出角色鮮明的個性。
- (三) 質感：因木頭本身就有豐富的紋理質感，因此保留臉部的原色，讓對稱的眼部視覺設計，更能稱托出原木的質感。

表 2 所有角色設計分析一覽表

角色	木偶設計完稿圖	角色精神與服飾對稱元素應用於角色造型之設計創作執行
小旦		小旦在木偶頭部設計上簡化頭飾複雜的配飾，以基本「大頭」髮型傳達出旦角的獨特性，左右各有著對稱的同心圓與長形塊狀流蘇來簡化原本頭飾上的繁瑣裝飾，簡潔有力的表示出小旦髮型的特色。小旦穿著的多是為文官者的家居戲服，如「帔」，女帔長及膝搭彩裙。為此在木偶身體上簡化戲服花俏複雜的花紋，用長帔在胸前交叉，再點綴幾個對稱圓點，左右以雙手放在腹前表達傳統女子的含蓄感，衣長即膝，整體使用上下對稱的桃紅色系表達出青春洋溢的氣息。
小生		小生在木偶的設計上去掉包頭巾上花俏繁複的髮束與配飾，改用簡單的素色線帶捆裹一圈圓形的包頭，包住的黃色髮束是對稱的尖形。穿著上以側扣的傳統百姓服傳達樸素感，而內襯服拉長衣尾至腳部，讓整體感顯得修長。服裝的色彩上使用雅致的紅紫色表現出小生的高雅文靜感。袖擺以淺紫色為主與底布的紅紫色做為顏色對稱而凸顯在前。雙手在胸下對稱交叉握住，感覺上有隨時與人鞠躬作揖的樣貌，傳達出儒雅瀟灑、文質彬彬的紳士樣。
老旦		老旦在木偶的外貌設計上，自然以老婆頭斤環繞一圈網住整個頭部，後頭扎個掉垂的小包頭，讓整個頭部看起來略為大些，在臉部妝扮上從臉頰打上對稱的紅色漸層往眼部去，眼尾的線條較為低垂，展現出沉穩老練感，穿著素淨的衣裳，沒有多餘的花紋。 顏色上以深沉的墨綠色表現穩重感，對稱的斜領口外圍則使用淺綠色與底色呼應。兩邊的袖長不見手，多為做人之母的婦女角色，手部一上一下的擺法也有看似動態的效果。

花旦		<p>花旦的木偶造型，從頭部開始是延用小旦的梳「大頭」的造型，頭飾簡化以頭頂一個花狀飾品做為點綴。與小旦一樣在左右各有著對稱的同心圓與長形塊狀流蘇來簡化原本頭飾上的繁瑣裝飾，身穿花旦的專屬的肚兜，袖子的左右兩邊袖擺上點上兩朵對稱的藍色小花增加可愛性與裝飾感，放在腹前的雙手拿著紅色的彩帕，有隨時能耍弄的俏皮感。下擺穿著素面的長褲，中間以一條藍色的布做為左右兩邊對稱的區隔。對稱的紅鞋表達出活潑的色彩。</p>
文生		<p>文生的木偶設計上以頭戴帽狀文生巾為主，不加繁瑣的花紋，以左右對撐的帽沿下擺詮釋出文生巾的特色。褶子以男褶子中衣身沒有花紋裝飾的「素褶」做為代表文生的素淨文雅，另外在腹前對稱的雙手中，左手持一本卷軸，表達出文人的特有的書香氣息。</p> <p>整體服裝色彩上使用清新陽光的亮黃色，袖子則用深黃色，呈現出文人的脫俗氣息。沈穩的一對對稱黑色鞋，可影射出腳步不疾不徐的感覺。</p>
三花		<p>三花的木偶設計上使其戴較為短版的文生巾，兩旁各有突出一些對稱的帽沿。三花也是丑角，因此設計捲曲的對稱鬢角與嘟起來的嘴唇表達滑稽感，鼻頭打上粉紅色的陰影有丑角特殊的紅鼻，垂掉的眼尾點上最具代表的黑痣，手持展開紅摺扇，有種玩世人間、隨遇而安的態度。服裝色彩使用草地般的黃綠色表達悠閒、清爽、自在的感覺。</p>

#### 四、製作過程與成果展現



圖 3 使用壓克力顏料繪製木偶的過程



圖 4 歌仔戲木偶完成作品與展示

## 肆、結論

以上成果展現是在經過文獻分析研究後，所提出的木偶〈公仔〉的確定完稿，並已完成專案。在設計發想與製作過程中，從研究分析歌仔戲的文化時代背景與各角色的整體妝扮分析，再來簡化其複雜度，運用美的形式原理之「對稱」造形導入在木偶視覺設計的元素上，展現獨有特色在一體車製對稱成形的木偶上，呈現 6 種完整的不同角色，這是需要一番事前作業準備與熟悉探索。最後在木偶的繪製上更要考慮木質本身的吸水度與表面磨擦的係數後，去調整顏料的濃度，這是木偶設計完稿後更要注意的事項。因此透過角色設計與發想的過程裡，得到到以下三點：

一、增加台灣文化創意產業的價值：木偶本身可以是藝術品，也可以是商品，更是能夠推廣台灣的文化創意產業的價值，透過台灣傳統歌仔戲的木偶設計，落實在行銷文化上，永續發展。

二、提升文化的產值與競爭力：此案與「老樹根魔法木工坊」合作設計繪製「台灣意象與文化木偶」，以「台灣歌仔戲」為主題，除了能發揚台灣本土戲曲文化外，更藉由文化商品的創作讓台灣提昇文化產值及競爭力。也讓「老樹根魔法木工坊」離理想中文化的木工廠更進一步了。

三、美的形式原理的活用：借由此次的木偶設計中，發現使用「對稱之美」可以將人體最美的對稱形態展露無疑，並可活用在其他的木偶設計上，近而讓此種美感深植人心。

## 伍、參考資料

### 一、書籍與期刊

1. 曾永義(1988)，台灣歌仔戲的發展與變遷，台北，聯經出版事業公司。
2. 林鶴宜(2000)，臺灣歌仔戲，台北，新聞局出版聯經出版事業發行。
3. 沈瑞源(2003)，梨園春曉：台灣歌仔戲，台北，光華傳播。
4. 陳耕、曾學文(1995)，百年坎坷歌仔戲，台北，幼獅。
5. 林崇宏(2002)，造形與構成-視覺設計應用的基礎與原理，台北，視傳文化。
5. 林城長(2009)，文創產業、文創商品之策略·計畫·設計·開發研究以「台灣老樹根文化木工坊」為例。商業設計學報，第 13 期，p173-192。

### 二、網頁

1. 老樹根魔法木工坊官網：<http://www.mutou-wood.com/>
2. 國立中正文化中心：[http://www.ntch.edu.tw/Study/tw\\_opera1/1\\_index.htm](http://www.ntch.edu.tw/Study/tw_opera1/1_index.htm)
3. 文化台灣—歌仔戲：[http://www.gio.gov.tw/info/culture\\_c/cochi.htm](http://www.gio.gov.tw/info/culture_c/cochi.htm)
4. 維基百科—歌仔戲：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AD%8C%E4%BB%94%E6%88%B2>
5. 國立傳統藝術中心：<http://kn.ncfta.gov.tw/opera/>
6. 視覺文化：<http://web.ydu.edu.tw/~jinjin/98-1/vc2-1>
7. 美的形式原理-對稱造型設計：  
[http://tw.myblog.yahoo.com/jw!l\\_r.FrqREQUnvgyfov8Q9IMJAXIk/article?mid=3442](http://tw.myblog.yahoo.com/jw!l_r.FrqREQUnvgyfov8Q9IMJAXIk/article?mid=3442)