

投稿類別：家事類

篇名：

「布」入時尚「袋」領潮流「戲」說台灣

作者：

邱子芹。私立樹德家商。高三 26 班
葉文淵。私立樹德家商。高三 26 班
陳品均。私立樹德家商。高三 26 班

指導老師：

蕭芳玫 老師

壹、前言

一、研究動機

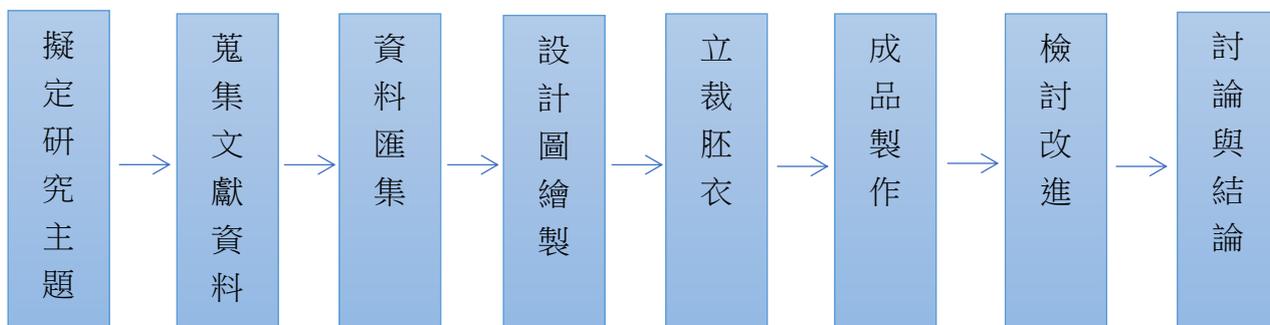
「布袋戲於 1750 年代傳入台灣，其在台灣所扮演的角色，與宗教信仰、風俗民情有相當緊密的關聯性」(維基百科, 2018)，藉由戲劇可反映出當時人民的生活模式及流行話題，布袋戲成為大眾人們討論的話題及休閒娛樂之一。但由於現今網路的普及，社會大眾休閒娛樂的選擇較多，傳統布袋戲已逐漸被世人遺忘，雖有電視布袋戲藉由錄影帶、VCD、DVD、有線電視等影音媒體，增加布袋戲的收視觀眾，但新一代的年輕人還是對布袋戲文化的了解甚少。

小組成員經由多次討論後，認為布袋戲是文化與生活的結合，其中也不乏人文思想的教育，如此讓文化流失是相當可惜的事，因此決定利用服裝科的專業所學，將傳統布袋戲元素巧妙結合於時裝，在創造出時尚又流行的藝術之美的同時，也推展布袋戲文化，讓更多人認識布袋戲。

二、研究目的

- (一) 深入了解布袋戲歷史及演變
- (二) 傳承布袋戲文化
- (三) 了解布袋戲服飾圖騰及其代表意涵
- (四) 巧妙將傳統文化入融入現代流行
- (五) 結合三年所學融入此主題，提升自我服裝設計及製作能力

三、研究流程:



圖一：研究流程

(圖一資料來源：研究者自行繪製)

貳、正文

一、布袋戲的歷史

布袋戲又稱作布袋木偶戲、手操傀儡戲、手袋傀儡戲、掌中戲、小籠、指花戲，是一種起源於 17 世紀中國福建泉州，主要在福建泉州、漳州、廣東潮州與臺灣等地流傳的一種用布偶來表演的地方戲劇 而正因為早期此類型演出的戲偶，其偶身極像「用布料所做的袋子」，因此有了布袋戲之通稱。(維基百科，2018)

二、布袋戲服裝造型演變

傳統戲偶衣服多為刺繡，刺繡的圖騰大多與角色的地位有密切的關聯，如帝王之定位的角色，會在衣服前面繡上一條黃龍，因為龍所象徵的是帝王及王權，而現今布袋戲的角色，衣著上不見得有繡上黃龍，可能以華麗的服飾或著顏色來代表其身份之不凡。於日治時期，戲偶的服裝造型就出現過改變，新穎的日式服裝，如浪人衣著及髮飾或和服……等，現今木偶的造型和服裝更是多元，融入傳統、新潮及東西文化合流，如龐克頭、精靈的耳朵或是各種民族的穿著也都應用於布袋戲中這些都是以前所未見到的。(木偶的外觀變遷，2011)

三、台灣布袋戲的發展歷程

台灣布袋戲大約是在清道光、咸豐年間，從泉州、漳州、潮州等三個地方直接傳來的，當時布袋戲所使用的戲曲有南管、白字戲仔和潮調。布袋戲文化紋理在逐年累積之下，歷歷可數，因此從肩擔戲如「曉角吟風、一葉墜露」的誕生，經「發跡變泰、踵事增華」陳南北管戲曲式布袋戲，再「引吭發變徵之聲」成就內外台金光布袋戲，再眾流匯聚成「波深浪闊」的黃俊雄史艷文、六合系列電視布袋戲，終於「一爐共冶、九轉丹成」促成黃強華、黃文擇的「霹靂」布袋戲霸業，台灣的布袋戲可謂越演越「金光」，越來越「驚世駭俗」。(陳正雄，2007)

四、設計圖繪製與完成圖

我們從霹靂布袋戲數十年來的服裝造型演變中取得最具代表性的元素與色彩，並且結合現代前端時尚的服裝架構，經過多方面的考量與改良，最後設計出下列四套服飾，展現出中西合併的現代傳統美。

1. 第一套

設計理念：上衣的線條運用了波浪的荷葉邊增加律動感，且做出不對稱設計，配色則是白色的紗，上半部的剪接則是用了背心式，簡單，又能展露出，肩膀和鎖骨，裙子的部分是用開叉的藍色圖騰窄裙，鑲上金邊，讓整體非常高貴成熟。



圖二

(圖二資料來源: 研究者自行繪製)

2. 第二套

設計理念：運用布袋戲最代表性的圖騰緞布為主要設計，蝴蝶結和荷葉邊可以帶出女伶的優雅又不失可愛，金色雙層裙又可展現高貴復古的一面。



圖三

(圖三資料來源: 研究者自行繪製)

3. 第三套

我們利用代表中國女性智慧魅力的盤扣，以及簡約的色彩，點出緞布之美。



圖四

(圖四資料來源: 研究者自行繪製)

4. 第四套

無領無袖，但圖騰布配上鑽石的鈕釦，讓這件連身裙非常吸引目光，外面配上一件黃色雪紡背心，讓整體充滿層次。



圖五

(圖五資料來源: 研究者自行繪製)

五、實作過程

透過多方面的討論和研究後，我們的四套服裝終於在大家的努力和多次修改後完成，首先我們做了多方面的研究後開始了設計圖的繪製，並運用所學的專業進行立裁、打版與縫製。

1.搜集資料	2.繪製設計圖	3.立裁	4.裁布
			
5.車縫	6.整燙	7.縫製輔料	
			

表一

(表一資料來源: 研究者自行拍攝)

六、研究結果

透過此次專題的製作我們從資料尋找中更進一步的了解了台灣的布袋戲文化，同時也惋惜這樣美麗的傳統藝術已經逐漸被世人所遺忘，這也讓我們更加地想要去將它推向社會推向國際，過程中我們為了結合時裝也習得了更新的立裁和打板技巧，還有接觸到平時不太有機會去使用的緞布，此外也透過多次的討論讓我們更學會了團隊合作，在各項經驗方面都有大大的提升。



表二

(表二資料來源: 研究者自行拍攝)

參、結論

藉由這次的專題，我們對布袋戲做了許多的研究，也到圖書館借閱書籍及租借了 CD 片來觀賞，目的是為了更深入瞭解布袋戲文化。除了布袋戲之外，我們也在時裝產業跟製作技巧的方面，也有了更進一步的認識，我們從繪製設計圖開始，便期待成品能如我們預期，但製作中才發現，並未如我們想像般容易，所幸在老師及小組成員們多次的改良和討論後，最終呈現的作品能符合我們最初的理念及想法，這也成為了我們一次特別的經驗，特別謝謝組員們在過程中即使遭遇各種挫折和困難都互相扶持並堅持下去，順利完成此次的作品，這樣的團隊合作精神是十分難得可貴的。

肆、引註資料

謝德錫(2000)。台灣小百科民俗館-台灣布袋戲。新北市：稻田出版有限公司。

吳明德(2005)。台灣布袋戲表演藝術之美。台北市：台灣學生書籍有限公司。

三味堂創意木偶團隊(2013)。玩藝布袋戲-七個玩家變達人的創意狂想。嘉義市：三味堂創意木偶團隊。

陳正雄(2007)。當前布袋戲故鄉—雲林縣的布袋戲。台灣學研究。

天空部落。2011年1月9日，取自 <https://d513519.tian.yam.com/posts/34129673>

維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki>

Google <https://www.google.com.tw/>