

## 第六章 偶戲的藝術特色

### 前 言

雖然說偶戲為戲曲這個大家族的其中一分子，但必須承認的是偶戲藝術與真人表演的戲劇仍然有相當大的差異，兩者在演出形式上（就觀眾看得到的部分）而言屬於兩個截然不同的系統。因此，就這個層面來說，偶戲的表演藝術有其獨特性，值得我們加以深入探討。

然而，偶戲既與真人演出的戲劇不同，到底兩者之間的差異何在？我們在明瞭了偶戲的藝術特性之後，則進一步比較其與人戲的異同之處，並進一步分析各自的優點與缺失，藉以突顯偶戲藝術的演出長處，並針對其原有的弊端，討論補救之道，以及現有的改革成效。

其實，在偶戲藝術的範疇裡，仍有不同的種類。以表演方式來說，現今還有提線、杖頭、掌中、皮影之別，各有其不同的偶人結構和操作技巧。因此，針對閩台現有的三種偶戲類型——懸絲傀儡（提線木偶）戲、布袋（掌中木偶）戲及皮影戲，將分別比較三者間的藝術特點，並進一步探索何以某些偶戲種類能持續興盛、某些卻逐漸沒落的因素，深入觀察偶戲在現今乃至未來的社會裡，所能扮演的角色與功能。

### 第一節 偶戲的藝術性

首先我們必須體認的是，偶戲與真人表演的戲劇不同，在進入表演之前，得先經過一個工藝製作的過程，透過雕刻、彩繪、組配與裝飾，使戲偶與人形肖似，並透過操縱的技巧，始動作栩栩如生、維妙維肖。因此，對於偶戲來說，製作藝術與表演藝術是不可偏廢的，而統觀整個木偶戲的發展歷史，這兩方面也一直是

相輔相成、互為表裡的。當然，這兩方面畢竟有很大的區別，我們在論述上必須兩者兼顧，分製作藝術與表演藝術兩個層次。

## 一、工藝製作藝術

戲偶為肖似人形的物體，在結構的組成上，可劃分為頭、身、手、足等幾個部分，在製作的過程裡，則包括了雕刻、繪畫、組合、裝飾等不同的工藝技巧，其中除了皮影戲偶全為平面雕刻之外，掌中與提線木偶還有身體衣著服飾的部分，這些則更牽涉到裁縫與刺繡的範疇。

### (一) 雕刻工藝

除了皮影戲偶為全身平面皮質雕刻（包括冠帽、髮式、服裝、道具）之外，掌中與提線木偶則主要在於頭部與手、足部分，以木材進行立體雕刻，其中又以偶頭為人物造型的最主要構件。一齣偶戲的籌演，第一道工序，就是依照劇本的人物設定，為舞台設計場景與製作人物頭像。依照傳統戲曲的角色分類，戲偶的頭像亦可分為六大類，若再個別加以細分，有的甚至可多達二百餘種，如布袋戲即為一例。基本上來說，主要分為「生頭類」、「旦頭類」、「花面類」（即淨角，傀儡戲行當稱為「北」）、「雜角類」（以丑角為主）、「神道類」及「精怪類」。由於戲偶的頭部可塑性極大，可以盡量馳騁想像，因此各行當類別在造型的製作上可以再創造出更繁多的種類，形成另一種特色，遠比以人面畫臉譜的侷限性與延展性來得寬廣。從這點而言，戲偶的頭像造型更能貼近現實社會的人生百態，體現出芸芸眾生的形象。

另外，則為手部與足部的雕刻，這部分的差異比較沒有像頭部那麼大。先以手部來說，主要依照角色性質的不同分成「文手」與「武手」；前者呈五指伸展、四指併攏的形式，後者則呈指掌緊握的拳頭狀，分別代表崇文與尚武的特性。男女老幼之間反而不是手部分別的標準。再以足部來說，籠統來講男性都以靴鞋為主要樣式，女性則製成繡花鞋，但也有因特殊形象而特別製作的例子，例如穿著草鞋與赤腳的造型。

值得一提的是皮影戲偶的製作過程，全身上下、從頭到腳都以獸皮呈現平面的雕刻。由於傳統影偶呈現的是五分側面的造型，觀眾從影幕上所看到的偶人都是半邊側身的，因此雕刻的所有圖樣，包括冠帽、服飾、手臂、腿腳、鞋子都以此為標準。除了臉部的主要特徵之外，舉凡冠帽的不同款式、服裝的花紋圖案、髮絲皺紋的線條理路，都須透過精密的雕刻工夫予以完成，只要一條紋路刻錯或弄斷，便得作廢重來，可見其工藝之細密與繁難，非有高度的耐性與精細的技巧不可，否則難以達成。在其他的木偶製作中，雕刻部分可以與其他工藝先行分工而後組裝，也就是說，木偶雕刻與服飾製作者不必是演出的藝人本身，而皮影戲偶卻須全部都由藝人一手包辦，不僅要熟悉製作方法，更要有高超的操縱技巧，算是在偶戲劇種中較為特殊者。

## （二）服飾工藝

我們把服飾工藝分成「戲服」與「頭盔」兩個部分，又合稱為「行頭」。在此必須先行強調，由於皮影戲偶全身上下均屬平面的雕刻工藝，包括服飾冠帽的花紋樣式在內，因此不包括在這個項目裡。這裡的服飾工藝專指呈現立體造型的布袋與傀儡戲偶。

戲偶的戲服，主要用來交代劇中人物的身分地位（比如體現貴賤），用來暗示人物的性格特徵，用來傳遞角色的情緒訊息。以現今所見大多數的傳統偶戲所採用的服制，大部分均為明裝。明代服裝為長袍寬袖，與清朝服飾有很大的區別，成為傳統戲曲裡極為明顯的裝扮特色。仔細思考其所以如此的緣故，大抵有兩個可能因素：其一，民國以來承繼清朝原有的偶戲傳統，戲團中所保留的劇目多為明代以前的故事，是以明代的服裝型制成為清朝以前所有古代服飾的代表，在彼思想箝制的年代，唯有演出前朝以往的古​​代故事，才能避免觸犯當局的意識型態，如此也符合偶戲源於講古的傳統。其二，就偶戲發展的歷史加以考察，明代正是偶戲形成地方流派（與地方戲曲結合）的關鍵時期，因此保留了當時的服裝特色，延續至今；而相對於清朝偶戲的盛況，民間藝人最熟悉、最接近的前朝即為明代，故在服飾的製作上悉以明代為標準。當然，隨著歷史的不斷演進，現代

人已有不少製作清代人物和服飾的造型出現，編演清代以後發生的故事，原理其實相同。

木偶戲的戲服與人戲的戲服，無論在材料、形質、色澤、裝飾與加工等方面，均無太大的差別，只是大小不同而已。然而，因為操作方法的不同，布袋戲與傀儡戲在剪裁和設計上則有明顯的差異。以布袋戲而言，為了適應手掌運作的需要，就必須採用寬度與長度幾乎相等的體式，其型制接近於正方形；而傀儡戲因為是透過繩線由上往下操控戲偶的動作，身體與四肢都顯得較為修長，與人形更為相似，所以戲服的製作則符合一般服飾的樣式。而從製作的工藝流程上看，布袋戲與傀儡戲則均無二致，一件戲服是由前片、後片、上身、下身、雙袖五個部件構成的，這就與裁縫工藝有密切的關聯。

常見的木偶戲服，大體上可分為文、武兩大類。文服中又有生、旦之別，在此不再詳述；但值得注意的是「蟒袍」與「官服」。「蟒袍」又稱為「通」，為帝王及大臣的禮服，常以服色來定直品的高低。皇帝黃袍、大臣紅袍、皇妾赭袍、忠臣藍袍、耿直之臣黑袍，其特色是衣服上面有全金全銀的紋飾。而「官服」最大的特徵是，前、後片有「補」（即繡補）。按照官品高低的不同，所繡的動物圖案也不同，大體上分為仙鶴、錦雞、孔雀、雲鷹、白鷺等級別。另外，武服又稱為「甲」，因樣式仿古代的鎧甲而得名，其最大的特點是，前片正中繡有獅、虎、豹、熊、龍<sup>1</sup>幾種動物圖案，服色有黃、紅、青、黑、白之分。因此，這幾種服飾的主要特色，均與刺繡工藝有關。

至於頭盔製作方面，頭盔俗稱為頭戴，即冠帽。其形式可分為軟、硬兩種：軟式的冠帽稱為「巾」，可分為素色與繡圖兩類；硬式的冠帽稱為「盔」，其上往往有珠球或絨球裝飾，樣式複雜。但不論是巾或盔，都是一件玲瓏小巧的工藝品，或以粘畫為主，或以刺繡為主，均為色麗而工精。

而除了服飾與頭盔之外，舞台上所用的道具也是屬於工藝品。其類別大致可

---

<sup>1</sup> 文服中皇帝服飾所繡的龍是五爪的，武服中蟒甲上所繡的龍是四爪的，以示等級的分別。

分爲生活用具、供神用具、書寫用具、武器、刑具和令旗等，包含的範圍極爲廣泛。應該特別指出的是，在舞台上所使用的桌與椅，已不僅僅是實用性的實物，更是一種虛擬性、象徵性的道具，比如桌子可以代表高出平地的山丘、橋樑或樓台；椅子則可以象徵門、牆、機關，甚至是能走動的車、船。這種情況，極爲符合中國戲曲的寫意美學。

總而言之，不論是木偶雕刻、服飾裁製與道具製造，都是屬於工藝藝術的層面，著重在於「形似」。而除了皮影戲偶必須由藝人親手刻製外，基本上木偶戲的工藝製作部分是可以外購的，由專業的從業人員分工製作，不必由戲團本身親自包辦，這是很值得觀察的現象。因應偶戲繁盛的演出市場，專門製作木偶相關物件的工藝坊則隨之林立，並且特定劇團與某幾家工坊有固定往來的合作關係，沿襲既久，從而形成獨特的造型風格。

## 二、表演藝術

廣義的傀儡包含了所有的偶戲種類，其最早的起源即在於以偶代人，因其形貌像人之故。所以一開始對於傀儡操作的要求，主要在於模仿人的所有動作，如果能夠將原本生硬而沒有生命現象的木偶表演得跟真人一樣，其操縱技巧之高明自然不在話下，能令觀眾擊掌嘆賞。這種情況，也就是古籍中介紹中國偶戲時常說的「不異於生」、「與真無二」。如此說來，可見偶戲的表演說到底其實是一種仿生式（或仿真式）的表演。

偶戲的表演既然是在仿生或仿真，則它對表演動作的基本要求是：站有站相、坐有坐相、走有走相，使台下的觀眾見到了偶戲，「明知是假，信以爲真」。傀儡、布袋與皮影的本質雖然是偶，藝人卻必須透過雙手的操弄，賦予它靈魂與生命，使其栩栩如生。要達到這樣的成果，當然必須下一番苦工努力琢磨，非有一段長時間的訓練難以達成。而關於傀儡戲、布袋戲與皮影戲的操作技巧，因在前面各章節中已分別加以介紹，茲不贅述。

不過，偶戲畢竟是一種表演藝術，光是靠模仿真人的動作來演出，難免有它

的侷限性。隨著中國傳統戲劇的日漸成熟，形成了一套獨特的表演規範，久而久之便在觀眾耳目間熟悉能詳了。也許受到群眾觀賞習性的影響，偶戲在有意無意間也向戲曲看齊，吸收了特有的規範，藉以豐富其表演內涵。這樣的結果，反而增強了偶戲的生命力，增加其可看性，而後也隨著地方戲的興盛，拓展了偶戲流播的勢力與範圍。

這些吸收自傳統戲曲的表演規範，我們稱之為戲曲型的身段科步。而這些身段科步，也代表著舞台上的木偶語匯（動作語言）。現在依照戲曲行當的習慣歸類，分述如下：

（一）文生出場時的整冠、簪巾、理髯、抖袖、甩髮。立姿中的金雞獨立；坐姿中的腳踏金獅、曲手靜思；視姿中的「過眉」、驚夢揉眼。步姿中的慢步行、丁字行、雙手彎後沉思行、手執玉帶寬步行、撩袍行、顛腳行、磨手擺頭行、雙抖手退腳行、甩髮環頭行、拱手行等等。

（二）旦角出場時的理髯、整衣、理袖、揉目、剔指甲、提鞋、看腳、端裙、起步。手姿中的蘭花手、觀音手、姜母手、鷹爪手、螃蟹手、三節手、招陽手。步姿中的蓮步行、按心行、單板行、雙板行、磨腳行、跳腳行、合掌搖身行、折裙過水行、驚走跪腳行、反頭越角等。坐姿中的曲手為枕、抱膝搖身、手托香腮、四顧眼。還有傘科中的單手舉傘點路行、擔傘行、圓場走傘行等；扇科中的開扇、合扇、點扇、胸前扇、背後扇等。

（三）武生出場時亮相、簪頭、端帶、撩袍、整冠。步姿中的「魁星踢斗」、「牛車水」，還有舞蹈性很強的十八般武藝。

（四）淨角出場時的拂袖、邁步、轉身、甩鬚。步姿中的相公摩、鶴展翅、雙頓蹄、加令跳。手姿中的玄壇公手、八面威風、十八羅漢科等。

（五）丑角出場時的步姿有：撇腳行、抖身行、醉酒行、展翅行、擺屁行、蹺腳行、朝天蝦、鴨仔聽雷、烏龜攔路等。紗帽丑的扇科更多，較常見的有耳邊扇、嘴口扇、拂塵善、蹺腳扇、掩面扇、搖身翻扇等。

其他表演的程式動作，較為重要的還有寫字、蓋印、飲酒、捧藥、逢衣、刺

繡、採桑、洗臉、煮粥等，均廣為觀眾所熟悉。而最被大家所津津樂道的，卻莫過於武打動作的程式，例如：(1) 軍隊出場，兵分兩路，從兩邊打圓場繞過，兩路又歸中，重複繞兩圈。(2) 一將執長兵器，迎戰三小兵。(3) 四將各執兵器，交叉進退，對壘陣戰。(4) 盾與刀或盾與槍對打等。其實武打所運用的程式極多而複雜，在此僅簡單說明其中幾項。

黃少龍在《泉州傀儡藝術概述》中提到了傀儡戲的藝術準則：「動作的起落煞」、「唱念的緊中慢」、「說白的來去意」，雖是針對泉州傀儡的介紹而言，然仔細思索其中的意義，除了操縱方式的不同之外，其為偶戲的藝術本質與表現形式大抵相通，因此也可以廣泛運用到所有的偶戲種類之中。茲將其內容簡單敘述如下，作為偶戲藝術性的一個部分：

#### (一) 動作的「起落煞」

如前所言，偶戲的表演主要在模仿人的動作型態，但又絕非生硬的模擬或簡單重複，而是通過典型化的概括，加以強調和誇張。所以，偶戲在功能侷限和特點延伸的特殊情形下，其所能做到的各種動作型態，總比實際生活中的動作型態更集中、更細緻、更突出，也更富於節奏感。

而針對動作而言，所謂的「起落煞」，乃是指每套表演程式從開始（起）進入起伏有致的運作（落）而達到終結（煞）這樣一個基本完整的連續動作過程。這一連續動作過程，必須是經過嚴格「規範」了的，絕不允許隨心所欲。其次，演師必須把表現動作「起落煞」過程，始終置於某種戲劇故事發展過程之中。對於具體戲劇體裁、衝突以及人物角色在特定事件中的微妙感情變化，必須給予一種確切而不含糊的心理照應，並在這種照應之中，努力形成鮮明而清晰的內心現象。

因此，動作的「起落煞」過程，重要的並不在於「過程」本身，而是如何在「起落煞」中，依據劇情發展情勢，恰到好處的加以強調、誇張和適應。

#### (二) 唱念的「緊中慢」

中國（包含台灣）的傳統偶戲既是一種戲曲的表演形式，自然離開不了「唱

念」這樣一種基本的藝術手段。所謂「唱念」，當然是指唱曲和念白。大體而言，對於配合音樂曲調的詞文要用「唱」，對於那些具有一定平仄和押韻規律的韻文，則必須用「念」。而無論唱念，都必須講究音調的吞吐浮沉、抑揚頓挫，這是中國古典戲曲表演的一般表現特點。

「緊中慢」固然有速度和節奏方面的實在涵義，但卻又不僅僅只是如此。唱曲方面，不但要關照每支傳統曲牌在曲調上的旋律特點和情緒變化，而且要照應每支曲文具體的語詞涵義。念白亦然。在傳統戲中，同樣一支傳統曲牌，有時卻要表現截然不同的感情和情緒。

因此，在通常情況下，可以通過「緊中慢」的表現手段，靈活調節唱念的速度、強度和力度，以達到準確塑造人物形象、創造舞台氣氛的目的。

### （三）說白的「來去意」

由於傀儡和戲偶本身一般無法透過面部的肌肉變化來傳達感情，唯有借助語言（或動作）來表現情緒的急遽變化。因此，說白便成為傳統偶戲創造舞台形象最主要的表現手段之一。

所謂「來去意」，通俗地說，便是演師必須從所操縱的人物角色出發，深刻理解劇情的來龍去脈，構成戲劇衝突的具體內容及其性質，並挖掘那些富有個性化和表現力的特定細節，努力表現那些足以揭示人物性格本質的「意蘊」。換句話說，也就是必須善於發現在特定情景下的人物關係及其構成戲劇衝突的前因後果。然後，參照各個行當的一般類型特徵，正確按其性格發展邏輯，處理人物感情及其語言色彩。

總而言之，所謂「來去意」，就是要求演師應該把握角色與行當表演程式之間的因應關係，並把戲劇進程和他所表演的人物聯成一體，使之置於戲劇的衝突、變化和發展之中，按照人物的心理定向，從動作、唱念到說白，隨時給予準確而恰當的適應。<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> 以上對於傀儡戲藝術特性的敘述，改寫自黃少龍：《泉州傀儡藝術概述》（北京：中國戲劇出版社，1996年10月版），頁156—159。詳細內容見該書第九章〈演師演藝〉、第二節「演藝準則拾



以上所述關於偶戲的藝術性，僅是概括而不算全面，只是略述而非詳盡，其他未盡之處，將藉由以下對於人戲的藝術特點的敘述，對比突顯偶戲在表演上的更多特性。

## 第二節 偶戲與人戲的藝術比較

人戲的演出主體為真人，與偶戲的主體不同，但兩者間的表演藝術卻有著微妙的關係：同源而分流、若即又若離。同源指的是同在傳統戲曲的範疇之內，分流則是說其表演形式之間存在著差異；若即是指兩者間的交集，在發展的過程中彼此相互吸收影響，呈現在具體的表演上，但畢竟是不同的兩種表演體系，至少在觀眾的眼中看來是如此，在藝術效果上有著非常顯著的差異，故又有著若離的關係。

人戲有人戲的優點，偶戲有偶戲的特長，彼此既能相互涵融，又能各自突顯藝術上的個性。歷來對於中國戲曲表演藝術的探討不絕如縷，而對於偶戲的關注卻少之又少。因此，我們先從大處著手，首先陳述人戲的藝術特色，再進而聚焦於兩者間的差異，對比出偶戲的長處，強調其為人戲所難以企及和不可取代的一面，以及在表演上的調適方式。

### 一、戲曲的藝術特徵

中國戲曲的主要特徵，基本上可歸納為六字真言，亦即「程式」、「虛擬」和「象徵」。雖是分成三個部分，卻也是融合為一的，結合起來共同呈現出戲曲表演藝術的特點。

#### （一）程式：

首先就「程式」來說，張庚在〈漫談戲曲的表演體系問題〉一文中，說到「戲

---

遺」。

曲藝術的特點」時，認為「戲曲這種綜合藝術是以表演為核心的，表演的特點影響到各方面。」但表演跟生活有密切關係，他說：

戲曲藝術的整個特點雖是從表演藝術來的，它也跟所有別的藝術一樣，必須拿生活做根據，沒有生活的根據，戲曲同樣是不能夠創造出來的。但是戲曲有戲曲自己的特點，它是有音樂的，是音樂化的，也就是節奏化的，因此，動作就是舞蹈化的。這個特點是從表演藝術來的，中國的表演藝術的這個特點不是按哪一個個人的主觀願望做出來的，是歷史上長期發展形成的。<sup>3</sup>

總結上述論點，戲曲的表演藝術可以歸結為「音樂性」、「節奏性」、「舞蹈性」，而統一於「戲劇性」之中。戲曲的表演藝術來自於具體的生活動作，如上樓、下樓、開門、關門等，一方面必須讓人看得懂你是在幹什麼，但一方面則必須將它美化、節奏化，變成舞蹈性的東西。在這樣的基礎上，如果一個戲班為了排演某場戲，設計了一套動作，後來大家看了覺得特別好，成為表現某種動作的表演典範，於是大家爭相學習模仿，這就變成大家公認的「程式」了。凡是一個程式能流傳下來，大概都有這個特點，即解決了某一個表達生活的問題，同時又有明顯的舞蹈性和節奏性，因為解決得好，大家都來學，就把它規格化了，就變成了程式。這是戲曲裡所特有的東西，包括唱腔的結構、表演的身段、鑼鼓經、武打動作或行當分類等，都可以給予程式化的規格。但張庚又認為，所有戲曲程式都具有「兩重性」的特點：

所謂兩重性，一方面，它是一個或一套規格化了的動作；另一方面，在舞台上一定要靈活運用，不能死搬。……在舞台上，戲不同，人物的情況不同，硬按老師教的規格來搬程式，一點不能改，那行不通，所以用起來必須是活的。這就是兩重性。<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> 張庚：〈漫談戲曲的表演體系問題〉，見張庚、蓋叫天：《戲曲美學論文集》（台北：丹青圖書有限公司，未標出版年月），頁 132。

<sup>4</sup> 同上註，頁 136—137。

在戲曲舞台上，存在著兩種表演方法。一種是演程式：程式是什麼樣子，就一點一滴地按照來做，變成了死搬硬套，這不是一種真正的藝術；另一種是依據人物和劇情的需要，靈活地運用程式，甚至突破程式，創造出新的表演技巧，這樣才是真正創造藝術的方法。然而到底該以何種態度面對程式的運用呢？其實道理很簡單，就是在訓練的時候要嚴格遵守，把基本功紮紮實實地學好，一板一眼的照樣子去做；一旦學成之後，則不要受到它的拘束，在演出時要懂得靈活變化，要能活用，如此才能夠創造出好的表演藝術來。

## （二）虛擬：

其次，說到虛擬的手法。中國戲曲具有一種獨特的戲劇體裁：它把敘事、寫景、抒情等多種藝術手段水乳般交融在一起，而集中於人物形象的塑造，擴大了表現生活的幅度，在戲曲的方寸舞台上，演出了多少有聲有色、威武雄壯的場面，這樣的特色，正是構成戲曲民族風格的重要因素之一，也是戲曲表演體系的一個重要支柱。這一特徵的構成，即是戲曲虛擬手法的表現方式，也就是對舞台上時間、空間的獨特處理。

照常理來看，一切事物的運動都是在一定的時間和空間中進行的。但戲劇作為反映生活的一種形式，它的一切情節都必須在舞台這個特定的範圍內展開，因此必須解決如何利用舞台空間和時間的問題。對此，中國戲曲在舞台時空的處理上有一種特色，就是公開表明舞台的假定性，承認戲就是戲，不依靠舞台技術創造現實的幻覺。在這個前提下，對舞台空間和時間的處理採取一種超脫的態度，既不追究舞台空間的利用是否合乎生活的尺度，也不要求情節時間和演出時間的大體一致，而是依靠虛擬的表現方法和連續性上下場的結構形式，在一個空舞台上創造出了獨特的意境，表現了生活的真實。這種戲曲舞台時空觀念的超脫性，表現為兩個方面：

第一，舞台環境的確定以人物的活動為依歸。有人物的活動，才有一定的環境；沒有人物的活動，舞台不過是一個抽象的空間；即便有時擺著一些大道具，也只起著一定的暗示作用，並不說明具體的環境，因此人物的上場和下場就成為

戲劇環境變換和劇情發展的樞紐。通過人物的連續性上下場，環境不斷地變換，戲劇情節也不斷地開展。環境的具體性是人物的活動所賦予的，是從表演同舞台擺設的關係中表現出來的，並不是舞台擺設本身所具有的。

第二，在同一場中，通過人物的活動，可以從一個環境迅速地轉入另一個環境。「人行千里路」、「馬過萬重山」，只要一個圓場，一場趟馬就可以表現：「一翻兩翻」表示換了地方；一個「轉堂」就從大堂轉到了二堂，諸如此類，都是常見的例子，這些都是空間的處理。戲曲舞台上的時間觀念也是超脫的，或者說，是有「彈性」的，要長就長，要短就短，完全由內容需要來決定，並不追究情節時間和演出時間的關係是否合理。舞台時間的安排是，當人物的主要行動完成了，這場戲的舞台任務也就完成了。<sup>5</sup>

戲曲舞台就是這樣來去自由，一無掛礙，因此舞台雖小，反映的生活卻可以遼闊深遠，豐富多彩，並且富於浪漫主義氣息。這也說明了一點：戲曲舞台時空觀念的超脫性，不僅是一種結構方法，同時也表明了一種演劇主張：它主要不是依靠舞台技術和製造現實的幻覺來吸引觀眾，而是依靠表演來吸引觀眾，靠表演藝術創造舞台的一切。

沒有虛擬的表現手法，就沒有戲曲舞台時空處理的超脫性，因此，虛擬是戲曲舞台結構的核心。然而，虛擬手法的作用又不僅僅在於時空變換的靈活，更重要的，它同時又是一種刻劃人物的積極手段。虛擬的主要精神，是狀物抒情，情景交融，追求寫景與寫情、寫人的渾然一體。演員一方面用表演賦予客觀景物以典型的形象，同時又表現人物對客觀景物的感受和態度，從人和景的交流中表現出人的內心活動和精神面貌，寫景、抒情和刻劃人物在表演過程中同時完成。此外，還有另一種情況：在有一類戲裡，虛擬手法不是以摹擬客觀景物為主，而是以表現人物對客觀景物的感受為主，這種手法往往使客觀景物也染上濃郁的感情色彩，從而更加形象地揭示出人物內心的感情波瀾。這種景色已經不是客觀存在

---

<sup>5</sup> 參見黃克保：〈戲曲舞台風格〉，載於《戲曲美學論文集》（台北：丹青圖書有限公司，未著明出版年月），頁 156—185。

的景色，而是經過人物感情過濾的景色；雖是寫景，其實是寫人。詩有托物言志，戲曲表演也有借景抒情，這種手法往往能把人物的感情表達得更加深化並富於詩意，增加藝術的力量。我們可以說，這種寫景、抒情和狀人的渾然一體，是虛擬手法的精華所在。

不過，虛擬手法並不是象徵主義，時空的超脫也不是「天馬行空」、「獨來獨往」，可以不受任何約束。它還是有所制約的，也就是受「藝術必須真實地反映生活」這個基本規律的制約。因此，舞台的假定性必須同表演的真實感結合起來。舞台是空的，戲是假的，但假戲必須真做，虛擬的表演必須有生活的實感，這不但要求動作符合生活的邏輯，還要求演員有高度的現實主義表演技巧，「看山如山在，看水如水流」，這樣才能和觀眾的生活經驗取得默契，引起觀眾的聯想。如果離開了觀眾的默契和合作，虛擬就真正成爲空無了。我們應該有一個基本的體認：不管虛擬手法含有多大的想像成份，它的泉源還是生活，所以運用虛擬手法一定要從生活出發，從人物出發。如果跟生活斷絕了關係，則非但不能引起觀眾的想像力，也許還會反倒把觀眾的想像引向與劇情毫不相干的方向去。

總之，時空處理的超脫與虛擬，使戲曲把舞台的侷限性巧妙地轉化爲藝術的獨創性，開拓了表現生活的領域。這個特點，決定了戲曲的導演構思不但要體現在人物形象的塑造上，還應該體現在舞台空間和舞台時間的安排與運用上，體現在場景的轉換以及節奏的掌握上，如此才能成爲與生活密切結合的表演藝術，並充分發揮戲曲表現生活的潛力。

### （三）象徵：

程式講的是表演動作，虛擬說的是舞台時空，至此，象徵則將重點放在人物造型的敘述。原本程式、虛擬和象徵三者是合而爲一的，共同呈現出中國戲曲表演藝術的整體性；但長久以來受到歷史文化以人爲本位的觀念影響，思想、文學、藝術均莫不如此，是以戲曲也以人物性格的刻劃爲主要途徑。因此，在戲中人物的動作程式，以及人物上下的時空虛擬，都成爲塑造人物形象的象徵手法，進而融合爲一，以彰顯其造型特色。

戲曲是以人物的動作和形象來反映生活、表現思想的，因此人物形象乃是劇本和舞台藝術（包括表演、音樂、舞台設計等）的創造中心，而服飾、化妝能在很大程度上確定人物的外形外貌，是表現人物的社會地位、精神氣質的有力因素之一，也是演員塑造舞台形象最直接的輔助手段。戲曲人物在舞台上所具有象徵性，我們可以從三方面來探討，就是動作的性格化、服裝的身分化及臉譜的類型化，合而形成這個人物的造型。

### 1. 動作的性格化

前文說過，人物在舞台上的表演動作具有程式性，但是不同性格的人物，其在動作的表現上也就不會相同。例如同樣是走路，男人跟女人的走法不會一樣；文生的瀟灑不同於武生的豪邁，小旦的嬌柔也不同於老旦的龍鍾。不論男女老幼或生旦淨末丑，在動作表現上都有他們的特殊性，只要一上場，舉手投足之間觀眾都一目了然。我們說從一個人的動作可以觀察出這個人的個性，就是這個道理，可見這種舞台上動作的性格化，並非憑空捏造，是以生活經驗為基礎的，從生活中提煉出表演動作，才能讓觀眾產生聯想。但既然是表演，就必須兼顧它的節奏性和舞蹈性，展現出動作上的美感。當上場的一瞬間，吸引觀眾的目光，欣賞演員肢體語言的優美。

### 2. 服裝的身分化

提到服飾的身分化，這也是戲曲綜合藝術的表現之一，藉以提昇人物在舞台上的地位象徵。例如觀眾看到穿黃蟒的人上場，就知道他是皇帝；看到穿蟒和穿官衣的一群人，就知道他們都是官員，但穿蟒的要比穿官衣的權力大，穿紅、紫的要比穿藍、黑的職位高；看到一個人戴風帽、披斗篷，就明白他是在旅途之中；看到頭上纏帶、身上繫裙的人，就意識到他是個病號……，再加上臉上的化妝刻劃，所以人物一出場，觀眾就能有一個關於他或她的年齡、性別、社會地位、生活境遇以至人品修養的簡單概念。這是一套約定俗成的藝術語匯，是戲曲藝術群眾性、鮮明性的突出表現之一，這當然也是群眾在生活經驗上的直接反映。民間藝人曉得服飾裝扮在戲曲表演上的重要性，於是流傳著「寧穿破，不穿錯」的俗

語，以提醒大家注意不要隨便破壞穿戴規制中那些具有表現力的、為觀眾所熟悉的藝術語匯。這些實際上都是無數前輩藝人在反映生活、刻劃人物方面所已經掌握的藝術技巧、表現手法和演出形式的結晶；也可以說，這是一種已經形象化、物質化了的藝術經驗。

### 3. 臉譜的類型化

臉譜產生的年代很早，但來源不一。張庚認為：「有一部份臉譜，是從古代舞蹈的假面中脫胎出來，在戲曲的表演中間慢慢形成的；有一部份是從民間的祭祀中間遺留下來的，是從廟裡的菩薩像那兒學來的，從宗教儀式裡出來的。」<sup>6</sup> 從原本戴假面的形式，慢慢演變成在臉上的勾畫，也就是直接把假面畫在臉上。最早出現的是丑腳臉譜，其特點是在面部中心畫一塊白斑，或畫兩個白眼圈，這在金院本的演出中已經相當流行了。由於金院本基本上是一種滑稽小戲，所以那時候既沒有產生表現正面形象的臉譜，甚至也沒有出現大奸大惡一類反面形象的臉譜。到了元雜劇中，情況有了變化。元雜劇不再像金院本那樣，用滑稽小戲的形式對社會弊端作旁敲側擊，而是以複雜的戲劇形式和豐富的內容來反映社會衝突。元雜劇中出現了一批性格豪放、粗獷的正面形象，如《單刀會》的關羽，《陳州糶米》的包拯，《李逵負荊》的李逵等等，為了表現這些人物的形貌特徵和性格特徵，創造出了新的譜式。我們從元代戲曲壁畫上看到後排居中者所勾的臉譜，就是當時正面形象的性格化臉譜的最早表現形式之一。到了昆、弋諸腔興盛時期，由於劇目的進一步豐富和傳奇體制的生活層面擴大，也由於表演水準的提高，淨、丑腳色明確地分化為大面（大淨）、二面（副淨）、三面（丑）三個行當；在大面之中又有紅面、黑面、白面之分。這些行當已能表現眾多的不同性格的正反面形象，臉譜的表現形式和表現手法也隨之而多樣化起來。後來梆子、皮黃興起，大淨又有重唱與重做之分，還發展了武淨，這對臉譜的多樣化和精緻化又起了很大的推動作用。總之，我們現在所看到的各種臉譜樣式，都是經過了幾百年

---

<sup>6</sup> 張庚：《戲曲藝術論》（台北：丹青圖書有限公司，1987年6月版），頁161。

的演變和發展才形成的。換言之，一個臉譜要能夠達到鮮明、獨特的藝術水準，往往要經過漫長的加工過程。

但是我們必須注意到一點，臉譜的類型化雖在於表現出人物的性格，但絕不是要把性格畫在臉上。一個人物的性格，既有獨特性，又有它自身的複雜性，這只有在動作中、在矛盾衝突中、在情節發展中才能充分表現出來。臉譜的類型化無非只是要表現出一種符合人物性格的基本神氣，或基本特徵而已。包拯的愁、張飛的笑、項羽的哭，就是如此。臉譜是一種圖案藝術，可以把這種基本神情表現得非常鮮明，這是它的優越性。但同時也帶來了侷限性：它越是把某種神情表現得非常明確、強烈，就越是不適宜於用同一臉譜表現人物性格的重大發展和變化。演員的面部表情雖然可以使臉譜的神氣有些變化，但還不能完全克服這種侷限性。也因為這樣的緣故，戲曲臉譜不可能一個人物只有一種勾法，因應不同戲齣的不同遭遇，乃發展出不同的樣式。這也說明了一點，臉譜的表現與人物的心理現象是緊密結合的，所謂「相由心生」，就是這個道理的具體呈現。演員用彩筆勾臉，藉以寓褒貶、別善惡，很明顯的，由於這種藝術手法，使得戲曲臉譜的類型化表現得更加鮮明、更加強烈。<sup>7</sup>

人物造型上的各種象徵，是隨著戲曲藝術的逐漸成熟而不斷豐富、累積起來的。從臉譜一直到體型、動作、穿戴、服飾，整個形象，都很注重性格化，形成一個整體的造型。人物一出場，在還沒有講話之前，從動作中，從扮相上，都有一個鮮明的色彩。這是中國戲曲的一個特點，而這個特點，在表演藝術上起了一個很大的作用。

## 二、偶戲的藝術特色

直接了當的說，偶戲是大戲的縮影。其實，就傳統偶戲而言，無論提線、杖頭、掌中等木偶戲或皮影戲各種類型，其表演的形態在舞台樣式、戲偶造型、服

---

<sup>7</sup> 以上論述，參見龔和德：〈戲曲人物造型論〉，載《戲曲美學論文集》（台北：丹青圖書有限公司，未著出版年月），頁 256—300。



飾妝扮乃至砌末的使用上，都呈現出與大戲相仿的特色。當然，人與偶在本質上畢竟不同，偶戲有其獨特之處。

從源流上來說，仿人的形體所製作出來的俑或偶，雖然產生的年代極早，但從肖似人形的物體到可以操作玩弄的戲具，中間演變的歷程相當漫長；而從單純地模仿人體動作再到可以拿來搬演簡單的小故事，又不知歷經多少歲月的累積才有的成果。由整個中國的偶戲發展史來看，前一階段至少有兩千多年的時間，才使宗教氣息濃郁的俑偶發展出娛樂的作用；而後一階段也有近千年的滋衍，才由雜技屬性附加上敘事的功能。儘管偶戲的源流原始而漫長，卻始終依附著一個因素不斷演變，那就是對人類形象的「模仿」。

「模仿」可以說是偶戲產生與發展最根本的因素。在古時歷代巧匠不斷的努力下，木偶經由精心的製作呈現著人間百態，模仿著人世間所發生的一切事物，不論是當代故事或歷史傳說，在結合雜技百戲之後，也由靜態的展示演變到動態的演出。對此，孫楷第在《傀儡戲考原》中主張最力，特別強調傀儡戲和影戲的早出，並促成了中國戲劇的發展，影響了戲曲在表演形式上的藝術模式。其傀儡始於方相氏及戲劇原出於傀儡戲、影戲之學說，雖不能得到最後的定論，獲得其他學者普遍的認同，然而卻雄辯滔滔地論證了傀儡戲、影戲對於中國戲曲在發展和成長的過程中所產生的影響，遠較歌舞戲為甚。姑且不論孫楷第的觀點是否過於偏頗，不過就偶戲在中國歷史上的發展來看，確實相當進步。早在六朝及唐代時，傀儡戲已開始搬演故事了；尤其到了宋代，從當時幾本筆記書籍的紀錄可知，傀儡戲、影戲已經是綜合成一種有科白、有唱唸、有表演、有故事情節、且相當成熟而完整的戲劇活動。而元雜劇由宋金雜劇遞嬗而來，期間對於傀儡戲和影戲的觀摩、借鑑、吸收，遠較宋代以前的任何戲劇更有力、更直接。

毫無疑問，偶戲對於後世戲曲的影響是深遠的，也是多方面的。關於這點，楊清意曾經綜合各學者的分析意見，敘述如下：

- 1、元雜劇後（南戲，京崑地方戲等），人物登場有自報姓名，自道身世的表演方式，多數人認為這是它接受傀儡戲、影戲的影響最明顯的跡象。因

傀儡與影人刻繪臉部多有相似之處，出場時不先報姓名身世，觀眾容易混淆，分不清劇中角色身分。

- 2、塗面化妝：傀儡乃刻木而成，臉部木無表情，化妝之後使其體現忠奸賢惡，也突出劇中人個性及神態，元以後，戲劇對此一特徵並未予剔除，直至現代劇及電影，才沒有類似畫花臉的化妝。
- 3、扮戲台步：不管是八字官步或娘旦碎步，扮戲演員、角色步法舉手投足之間，異於平常人，懷疑是模仿傀儡戲。
- 4、根據保存下來的劇目資料，南戲和雜劇有不少劇目是從傀儡戲發展而來。宋《都城紀勝》、《夢梁錄》所記傀儡戲演出劇目內容，與明·寧獻王（朱元璋第十七子）所撰《太和正音譜》記載的雜劇十二科，內容一樣（或有加以改編），茲將十二類列下供參考：
  - 一、神仙道化，二、隱居樂道，三、抱袍秉笏，四、忠臣烈士，五、孝義廉節，六、叱奸罵讒，七、逐臣孤子，八、撥刀趕棒，九、風花雪月，十、悲歡離合，十一、煙花粉黛，十二、神頭鬼臉。
- 5、戲劇演員的表演有吹鬍子，瞪眼睛，擺袖，蹺靴，橫向急碎步，蹺屁股倒退走等，都是傀儡戲用於顯示機巧，愚蠢的動作或丑角表演的動作。
- 6、評劇、越劇不自然的傀儡動作定型化；閩南高甲戲最出名的傀儡丑；清朝太監，模仿傀儡規行矩步的宮廷戲，京戲舞台上的傀儡形象、動作等，都傳承著傀儡戲的表演科步。
- 7、傳統戲班中的道具有木刻傀儡，用來表演抱在懷裡的嬰孩（如《探母》或《搜孤》），行家稱其『喜神』或『大師兄』，據說是對傀儡戲不忘本源之意思。
- 8、京戲所用的一些舞台術語如：『開絞』，『反線』，『交線』，『吊場』，『掛上了』等和一些出入場，就座（如先看座椅後就座等，閩梨園戲、莆仙戲也類似），規矩與提線傀儡差不多。京戲和一些地方戲所敬奉的祖師爺「老郎神」是一個傀儡。

類似例子，不勝枚舉，說明傀儡戲、影戲與中國戲劇有著相當密切的關係，也足見它給予中國傳統戲曲在發展上最大的啟示和相當的影響力，它是促成中國戲劇成熟和形成的因素之一。它在中國戲曲發展的歷史上所起的作用和功勞，不容忽視，也是不可抹煞的。<sup>8</sup>

誠然，根據上引八點的論述，偶戲對於大戲初期產生的發展與影響，昭然可見，令然驚嘆。

不過我們也不可忽略一點，藝術發展是交互影響、彼此涵融的，大戲在成熟以前確實有多方面得助於偶戲的啟發；但是在大戲成熟之後，則因戲曲的廣受歡迎與廣泛流行，在表演藝術上多所改良精進，進而回過頭來影響了偶戲的演出。前面說過，偶戲的操作主要來自於對人的模仿，所以當大戲的影響力日漸壯大，偶戲藝人觀賞之後乃加以吸收借鑑，反而開始以偶戲模仿大戲的特色，包括舞台佈置、服飾妝扮、口吻聲腔等，使偶戲舞台儼然成為大戲舞台的具體縮影，連人物的造型扮相、桌椅的形制擺設都如出一轍，彷彿是一台大戲的縮小版，宛然可愛。所不同者，只是人物的出場來自於幕後演師的操弄罷了。而既然是模仿，則「逼真」、「肖似」與否，便成為觀眾評判偶戲藝人演技高低優劣的唯一標準了。從世俗現實的層面來看，藝人如果能夠將沒有生命的戲偶表演得「如真無二」，便能獲得觀眾的讚嘆與激賞，普遍博得市井群眾的喝采，打開了知名度，從而提昇自己與戲班的地位，隨後應邀演出的機會也相對增加，酬勞收入當然也就增多不少。但若以表演藝術家的角度來衡量，不僅僅只是為了現實的條件而已，演師對於自己的技藝更是嚴格要求，莫不精益求精，以致力於達到一種「人偶合一」的境界。

然而，人與偶畢竟有別。人類肢體搖擺的自然柔軟，與戲偶透過操縱所呈現的動作舉止，兩者差異明顯不同，觀者一目了然。儘管如此，戲偶演出有其獨特之處，是真人扮演的大戲所難以企及的。最常見的包括：武打戲的飛簷走壁、迅

---

<sup>8</sup> 見楊清意：《香港傳統木偶戲探源》（香港：天地圖書有限公司，2001年版），頁61—64。

捷猛烈，神怪戲的騰雲駕霧、魔術鬥法，戰爭戲的千軍萬馬、斬刈殺伐，諸如此類，均為偶戲所優為。這些場面在大戲演出時，則必須以象徵手法匆匆帶過，不適合長時間表現。反倒是大戲最擅長的男女情愛情節，女子的嬌柔細膩，男子的溫文瀟灑，偶戲藝人若能以戲偶將上述男女人物的動作表演得自然妥貼，那才是最難的部分，操弄技巧可謂臻入化境。因此我們往往容易發現，諸多偶戲團演出劇目均偏向武打神怪的內容，而專門以劇情、唱工取勝的文戲，反而並不多見，甚至難得一見，經常被束之高閣，聲稱為秘本而不能隨便公開，其實是因為難學未通而不擅演出，最後也只能落得失傳的下場。

總而言之，就藝術形式而言，大戲與偶戲基本上屬於不同的劇種，在表演手法上有根本的差異。但是由於兩者都是屬於傳統表演藝術的一份子，隨著中華古老文化的發展與時俱進，彼此影響、相互涵泳，因而在許多表演風格的呈現上是如出一轍、融為一體的。舉凡劇本故事、舞台擺設、人物妝扮、衣冠服飾、表演程式、虛擬手法、象徵意義等各方面，都可以觀察出大戲與偶戲之間兩者密切而深遠的關係。也許隨著時代的改變，現代設備及聲光效果對於表演藝術帶來巨大的影響與劃時代的變革，傳統戲曲（包括偶戲）的藝人在面對衝擊的同時，必須不斷思索集探討的一個課題，即是如何結合傳統形式與現代手法，為戲曲開拓初一條新道路，延續它的生命。

近三十年來，無論是大陸或台灣地區，各類偶戲的表演藝術均產生了重大的變革，包括提線、掌中、杖頭、鐵枝及皮影等各種偶戲，在鄉村的廣場上，或在城市的角落裡，不斷上演一幕幕悲歡離合、嘻笑怒罵的故事，為人們帶來生活上的娛樂。只是這樣的機會越來越少，大家的目光幾乎已完全轉移到螢幕之中，偶戲的演出空間日益縮減。我們佩服少數藝人及戲班在古典上的堅持，讓群眾了解認識傳統藝術的珍貴；也讚賞新穎型態的偶戲表演開拓嶄新的觀眾市場，為偶戲找到了延續生命的新道路。

### 第三節 傀儡、皮影、布袋戲藝術特點之異同

以整個中國目前存在的偶戲種類來說，共有提線木偶、杖頭木偶、掌中木偶、鐵枝木偶和皮影等五種偶戲形式，分布在大陸各省和地區。而以早期移民台灣數量最多的閩南、粵東沿海一帶的居民來說，則以當地最盛行的三種偶戲——懸絲傀儡戲、布袋戲和皮影戲為代表，並且隨著移民的足跡傳入了台灣，至今成為台灣本地最盛行的三大偶戲。也因此，本節所論述的偶戲藝術特點，亦將聚焦於此三種類型偶戲的探討。

戲偶的舉止動作既都來自於對人類肢體的模仿，則無論傀儡、皮影或布袋戲，其在表演技巧的呈現上，均以「逼真」、「肖似」人的各種行為為依歸與標準，以達到「人偶合一」的境界。儘管如此，傀儡（懸絲）、布袋（掌中）與皮影（平面）三種偶戲，由於操作方法的不同，呈現的形式不同，以致於演出的效果也各自相異。這使得觀眾在觀賞的審美感受上，產生迥然不同的態度，也影響到個別偶戲種類評判表演優劣的標準。

傀儡的提線拉扯，布袋的指掌撥弄，皮影的貼幕搖桿，各自都有不一樣的操作方式，也展現出不一樣的特色技巧。前二者屬於立體的型態，後者則為平面的形式，予人的視覺觀感自是不一。不過在我們著眼於三者相異之處的當下，同時也不可忽略其間的類似與相同之所在，如此才能夠全面觀照，分別給予公允而客觀的評價。

以下，我們先個別觀察傀儡戲、皮影戲和布袋戲的藝術型態，突顯其不同的表演特點；進而在異中求同，從表演形式中相似重疊的地方，歸納出三種偶戲的共通之處，以彰顯出台灣偶戲全面性的藝術特色。

#### 一、懸絲牽纏的傀儡戲：

眾所週知，台灣的傀儡戲指的是懸絲傀儡，在大陸稱之為提線木偶戲，主要透過絲線的操縱拉扯，來表演木偶的動作舉止，福建當地民眾則簡稱為「線戲」。

有人認為，木偶戲表演技術掌握的難與易，主要區別在於直接操縱與間接操縱的不同。提線戲戲弄偶人的技巧主要依靠線，木偶的操縱比較間接，間接操縱難度就大得多，不如像掌中戲直接套弄在指掌上那樣靈活，所以若能夠熟練地掌握提線木偶，技巧就格外高明。<sup>9</sup>

懸絲傀儡的表演和佈線有關，佈線先要確定線位，而線位是依照動作設計的需要來定的。台灣北部宜蘭傀儡戲偶的基本操作線共有十一至十四條，以「福龍軒」的戲偶為例，無論生、旦、淨、末、丑各角色，操作線均分別穿在戲偶前胸中央、後背中央、右上耳、左上耳、右肩、左肩、右手（文手）中指關節、右手掌、右手肘關節、左手（武手）肘關節、左手腕，以及左、右腳踝等處<sup>10</sup>，如此構成了一個完整傀儡戲偶的基本動作操縱線。台灣南部傀儡的基本操縱線較宜蘭傀儡線多三條，分別穿於傀儡戲偶的右指尖、左指尖、後背、右腳側、右指背，經右掌背至右指尖、右掌背、右手肘、右肩、左腳側、左指背，經左掌背至左指、左掌背、左手肘與左肩，共十四條。<sup>11</sup>一般而言，戲偶身上的操縱線越多，所能做出來的動作也越多、越細膩，以號稱譽滿中外的泉州提線木偶來說，「表演者，一雙手最少操縱十六條線，到目前為止，最『本事』的，是操縱三十六條線。還沒有人能夠突破三十六條線。」<sup>12</sup>

懸絲傀儡透過絲線操縱的技巧儘管比較間接，但同樣需取決於演師手指頭上

<sup>9</sup> 葉綠秋：〈談線戲的表演藝術〉，載《泉州木偶藝術》（廈門：鷺江出版社，1986年8月版），頁157—159。

<sup>10</sup> 宋錦秀：《傀儡、除煞與象徵》（台北：稻鄉出版社，1994年12月版），頁127。以宋錦秀所記錄的佈線位置加以統計，共計十三條。但邱坤良在〈台灣的傀儡戲〉中提出另一說法：「宜蘭傀儡基本操縱線十一條，分別穿在傀儡戲偶的前胸、後背、右手指、右掌背、右手肘、又腳踝、右肩、左手腕、左手肘、左腳踝及左肩，小丑爲了添加更多扭腰擺臀、凸眼、伸舌等滑稽有趣的動作，在背部、腰兩側和頭頂各增一控制線，一共十四條。」

<sup>11</sup> 邱坤良：〈台灣的傀儡戲〉，見《現代社會的民俗曲藝》（台北：遠流出版事業股份有限公司，1983年4月版），頁196—197。不過邱坤良同時也提到：「南部傀儡戲中的相公爺和花童是北部傀儡所沒有的，線的裝置也和一般戲偶有所不同。相公爺身上僅八條線，分別穿在前胸、後背、右腳踝、右手腕、右肩、左腳踝、左手腕和左肩等部位。花童由於要做出頑童戲球等較特殊的動作，線裝置的部位因而有異，分別穿在：肚子、右腳尖、右掌心、左腳尖、左掌心、右手肘、右肩、左手肘、左肩、腰、背共十一條線，其中肚子、右腳尖、右掌心、左腳尖、左掌心分別通過一個中空的球體，使球和花童的手產生一連繫，以便做出戲球的動作。」

<sup>12</sup> 陳志誠：〈一雙手操縱三十六條線——泉州提線木偶舉世聞名〉，載《泉州木偶藝術》（廈門：鷺江出版社，1986年8月版），頁247—249。

的花樣。線戲藝人曾總結出一句行話：「演員的手是偶人的靈魂。」<sup>13</sup> 懸絲傀儡戲當中的「線功」，實際上是來自於演師的手法和指法。這些手法、指法，大體上可以歸納為「勾」、「挑」、「撥」、「提」四種基本功。泉州提線木偶藝師黃奕缺在訓練學徒的時候，提出了訓練要求，帶著學徒做六種形體動作：「跪」、「坐」、「行」、「顛」、「跌」、「摔」。先求形似，再求神似，操縱提線木偶是一門技術性很強的表演藝術。

一般人在舞台動作上做個大體是可以的，但要進入細部就難了。懸絲傀儡戲巧奪天工的地方，就是能做細緻的動作，而且是一連串的動作。舉個例子來說，公案戲、書房戲裡經常要使用磨墨、提筆、寫字等一連串的動作，事實上，提線偶人的手姿，最怕握物；而要做握物的動作，首先要給偶人換上一隻「握物手」，還要調整和增設「手線」的線位。手線有兩種：一為手內線，一為手外線。要做握物的手姿，關鍵線路是手內線中的掌心線。掌心線失靈，東西就把握不起來；掌心線鬆脫，東西就握不牢，因此演出前要先「試線」，不能疏忽大意。作戲的訣竅，不過是現實生活的舞台再現而已。以磨墨為例，在現實生活裡，磨墨只是手掌的運動；可是在舞台上，單靠偶人手掌在桌上硯台邊上運動，動作的幅度不夠大，台下看不清楚，如果這樣演師的努力就都白費了。而身為表演藝術家，當然要曉得表演上的特點，其中第一個訣竅就是誇大動作的幅度，因而這裡就要運用頭部的擺動，來表現磨墨的「力度」，而且運用了點頭、搖頭、昂頭、俯首等姿態來表現磨墨人的思考、猶豫、慌張、嘆息等情調，幾乎可以說，把頭、手、身的動作都用上了。這一連串的動作，不但姿態優美，令人讚嘆，這也正是木偶在表演上迷人的藝術特點。

在偶戲舞台上與觀眾直接見面的不是演師自身，而是木頭人。木頭人一律是預先製作的，它的假定性強，可塑性高，這是個很大的特點，所有的美惡醜怪、高矮胖瘦都在其中。但在預製之時，千萬不能忘記，要便於操縱。提線木偶的操

---

<sup>13</sup> 葉綠秋：〈談線戲的表演藝術〉，見《泉州木偶藝術》（廈門：鷺江出版社，1986年8月版），頁158。

縱技藝就是表演藝術，因此，偶人的重量要適當，<sup>14</sup> 過重了手提不起、提不久；過輕了，戲偶在舞台上會晃動，穩定性差。傀儡人物一出場，第一個要求，要走在地平線上。戲偶雖是從上往下操弄，但手臂要平穩，指頭要靈活，熟悉板式與線規的搭配，以及絲線與偶人身體各部位的連接，如此才能使木偶動作自然流暢，栩栩如生。

在許多傳統戲劇中，傀儡戲是學習最困難的劇種之一。演師不僅需要堅強的臂力，提動數斤重的傀儡，並要靈巧地操弄它的十餘條絲線，表演各種動作，還需要熟習戲曲、樂器、劇情等，此外，由於傀儡戲與宗教儀式的淵源關係密切，各種神秘、複雜的法術、儀式也是必須的學習過程。老一輩的傀儡藝人通常從小接受訓練，由簡至繁，先從鑼、鼓或鈸開始，學習配合曲牌、唱腔，而後才改習胡琴、嗩吶等樂器，同時研究戲目唱腔、唱詞，熟練後才練習司鼓，操控戲偶動作，操作戲偶部分則從三手、二手開始觀摩學習、配合曲牌、鑼鼓唱曲與操作戲偶，等完全熟悉之後才能擔任頭手。可見要培養完成一個傀儡演師，這中間的學習過程是漫長而辛苦的。

## 二、指掌撥弄的布袋戲：

布袋戲，又稱為「掌中戲」，在西方叫做「手套式木偶」，是用演師的手指直接操縱的，其戲弄偶人的技巧比較直接。有的地方叫它做「指花戲」，顧名思義，「指花」就是指頭上的花樣，可見其強調手指操作的工夫和技巧，戲偶動作因指掌撥弄而變化多端。台灣民間習慣稱之為「布袋戲」，照筆者的觀點，乃因戲偶內部宛如一只布袋般，套之於掌中搬演之故。

布袋戲偶為了適合掌中演出的技巧，其大小及組合皆有定法。一般而言，傳統布袋戲偶全高約一尺左右。而一個完整的戲偶可以包括三個部分：(一)身架，

---

<sup>14</sup> 根據宋錦秀的考察蘭陽傀儡戲團紀錄，傀儡戲偶的重量不一，「但最輕者亦有四公斤，最重有達六公斤左右者，因此演師懸提之間需要相當體力。」詳見《傀儡、除煞與象徵》(台北：稻鄉出版社，1994年12月版)，頁127。



(二) 服飾，(三) 盔帽；其中「身架」部分又可分為：頭（木雕）、布身、手（文手或武手，木雕）、布腿（實心）、鞋（靴，木雕）。<sup>15</sup>

戲偶的頭部，用木頭經雕而成，常有活動的眼珠和活動的嘴巴，有些角色還繪有五彩臉譜，精美之作品，表情之生動，鬚髮若真。除了戲偶頭部為木雕外，偶人的手掌也用木雕，並常分為手掌及手指可以活動的兩部分；偶人的腳也常是木頭雕成，男則雕為官靴，女則纏成三寸金蓮，不遜於真人衣裳。戲偶的頭、手、腳分別結合在布套上，穿上服裝，戴上帽盔，即成完整的布袋戲偶。戲偶的衣裳作四角長方形，以便利手掌伸入其中操演。

偶頭是戲偶的靈魂，傳統上以木頭雕造，而所有的人物頭像、表情神色，經由雕刻師傅匠心巧思的製作下，都呈現在這一張張木製的小臉上，成為表演所需的各種角色。在此我們就來探討布袋戲的角色問題。布袋戲的角色基本上源自於大戲，大戲由真人扮演角色，而布袋戲由戲偶扮演角色，因而有同中見異的情形。由於戲偶大都使用木頭雕成，造型比較自由而富於變化，相較之下，真人的臉部在各個演員之間，相差無幾。以是之故，大戲角色大抵以演員的扮相和臉譜來識別，而布袋戲偶的素雕造型，已經具有角色的雛形。因此，布袋戲角色的區分以素雕造型為基本標準，其次才看扮相和臉譜。

大戲自宋代以降承傳不絕，戲曲的精緻完美至今仍具特色。布袋戲一向流傳民間，具備戲曲形式的歷史，大致不會超過兩百年。自二十世紀初以來始大為流行，並先後吸收各種戲曲，逐漸達到完備的形式。在台灣雖然造成前所未有的盛況，但是由於外在社會環境的迅速變化，布袋戲的戲曲內涵也產生重大的變遷。呂理政認為：「百年來的布袋戲腳色實際上經歷了形成、圓熟、乃至解組的過程。」如果以角色的形成及解組的過程來說，大致可以分為四個時期：

(一) 濫觴期——造型腳色均取之於其他大戲及戲偶，或由戲偶雕刻師的靈思巧手來創造。由於來源多樣且演出形式簡單，所以並無嚴格的

---

<sup>15</sup> 呂理政：《布袋戲筆記》（台北：台灣風物雜誌社，1995年7月版），頁73。

腳色結構。

(二) 圓熟期——演出形式擴大，全盤吸收地方戲曲，造成腳色分化的必要。加以戲班的大量增加，為進行較大量生產，自然發生腳色定型的現象，使雕刻師和戲班在生產及訂製時有所憑藉。持續的發展也促成腳色漸趨於完備。

(三) 衍生期——戲班的大量增加及獨特戲目的創編，使原有腳色造型（雖已完備）產生不敷使用的現象。初期使用的衍生法則有三：

1. 一彫多粉：利用同一素彫，打不同花面。
2. 造型要素的拼湊組合。
3. 細部的改變。

(四) 創新期——當布袋戲的劇場性質轉變之時，原戲偶有的造型和腳色已經不能配合，腳色的解組現象開始發生。所有戲偶全盤創新，雖則在新造的戲偶及其演出時，仍可隱約追尋其原始腳色蛻變的痕跡，但大量新造的無雙戲偶及奇頭怪面，使得腳色結構瀕於破滅。<sup>16</sup>

呂理政對於布袋戲偶角色演變的原因和過程論述頗為合理，其中「創新期」的徹底改變，對台灣布袋戲的發展來說，是個特別值得注意的現象。尤其「霹靂」、「天宇」等一系列結合影視聲光科技的新型態電影電視布袋戲，人物的造型變化早已毫無規矩可尋，尤其受到日本卡通、香港武俠漫畫、美國好萊塢電影等現代大眾娛樂的深刻影響，劇情愈加地天馬行空，人物扮相更可說是千奇百怪、千變萬化，具體展現了人類社會中表象與心理的豐富性及複雜性，成為台灣布袋戲近年發展上的一個重要特色。

傳統布袋戲的戲偶構成，是使用袋子式的衣裳結合戲偶的頭部、雙手和雙腳，形成一個整體。其中這個袋子的大小，差不多比一個手掌稍大，以便於手掌伸入其中操演，萬般巧藝盡在藝人指掌之間，這也是「掌中戲」一名的由來。布

---

<sup>16</sup> 見呂理政：《布袋戲筆記》（台北：台灣風物雜誌社，1995年7月版），頁60。

袋戲偶的頭部雕成中空的，頸項的直徑約有一寸，可以讓食指穿入頭中；偶人的身體像是個布袋子，這只布袋可以當作一個大手套，操作人把手伸入戲偶裡，就可以使偶人做出種種表演。

布袋戲的基本操作法，是以手掌穿入布袋中托起戲偶，掌心向前，以食指伸入中空的戲偶頭部，以大拇指操作戲偶的一手，以中指、無名指、小指三指併連操作戲偶的另一手；當戲偶頭部需表演較細膩的動作時，如轉頭、側視、搖頭等，則以大拇指按在戲偶頸部外側與食指合作操演，使戲偶頭部的活動更能自如靈活；有時為了讓戲偶的右手做出持物（如扇子、雨傘或兵器等）的誇張動作，則演師需以一手支撐戲偶主體，空出的另一隻手則用直杖（稱為「直通」）或鐵製的彎杖（稱為「彎通」）來操演，讓偶人動作更加細緻逼真。如果要操作戲偶的雙腳，則同樣需先以一手操縱戲偶的頭部與身體，用演師的另一隻手為之，做出踢腿、抬腳、跨步、行走等動作。除了以上的操作技術可以操演戲偶的一般動作以外，在演出武戲時還有反掌翻身、戲偶換手、翻筋斗、騰空跳躍等技術，可以說是演出技術最靈活的一種偶戲。

「尪仔」是台灣話對「戲偶」的俗稱，一般人稱操演戲偶為「弄尪仔」，但戲界則慣稱「請尪仔」，以表示對戲偶的尊重，也是中國人傳統敬業精神的具體表現。「請尪仔」是初學布袋戲的第一步，凡是二手學戲都由此開始。首先要學習操作戲偶的各種基本動作，例如：開步、整理冠帶、斟酒、舉杯、搖扇、用筆、開闔傘等文戲動作；還有跑馬射箭、空打、對打、舞大刀、打籐牌、翻身、跳窗仔等武戲動作。表演各種角色有各不相同的動作，如小旦的溫婉嬌柔，鬚文（老生）的端莊穩重，武生的威風凜凜，小丑的詼諧逗趣，白鬮的老態龍鍾等，都要各盡其態，演出時才能淋漓盡致、靈活生動。

### 三、貼幕搖桿的皮影戲：

皮影戲，是在白色的布幕上，通過二、三位演師的操縱，配合後場樂師鑼鼓音樂的演奏，不只能表現人間悲歡離合的景像，還能扮演千古沙場上金戈鐵馬的

交兵場面，以及天神佛魔的出神入化、千變萬幻的場景，令人觀之解頤歡悅。早在宋代，皮影戲「一口訴說千古事，雙手對舞百萬兵」的形式已臻完善，「借燈取影」的原理流傳至今依然沿襲不變。

皮影戲的操作，各地有各地的要法，形式不一，方法互異，各有巧妙之處。但基本上一根主杆支撐身體，兩根副杆操縱雙手，配合偶人從頭到腳全身組合的關節連結處，以做出各種生活上的動作。大抵上都藉由燈光的投影，將影偶貼緊白幕來操作，上演一幕幕動人的故事。因此，除了表演者之外，皮影戲的演出必須具備三個要項，即影偶、影窗和燈光，而且缺一不可。當影窗擺起，燈光點亮之後，影偶便可在方寸天地間活動自如了。

影偶有不同的人物類型，也有不同的操縱方法。除了經由口白辨識角色的差異之外，男女老幼以及不同身分地位的人物出場，也有影偶的一套表演「程式」。台灣皮影戲在經過改良之後，現今影偶的操作杆已經簡化成兩根甚至只有一根了。特別是關節部位的改良裝置，使表演者更能操縱得得心應手。關於影偶的操作方法，筆者在拙著《台灣皮影戲研究》中，即針對其藝術特色詳論各種影偶的操作要領，共分「武影偶（揮拳或持槍）」、「著盔甲（武官）影偶」、「旦角女文身影偶」、「著官袍（文官）影偶」、「丑角影偶」、「兵族影偶」、「動物影偶」等七種不同類型，敘述詳細，茲不贅述。<sup>17</sup>傳統皮影戲偶操作上的最大秘訣，不外用心學習、勤加演練而已。操縱影偶其實不難，上手頗為容易，但是要操縱得駕輕就熟，舉手投足如信手拈來，並表現出箇中饒富的韻味，卻不容易，此非要下一番苦練的工夫不可。

除了操縱方法，皮影戲偶的雕鏤藝術是一大特色。刻鏤影人的行業，南宋時臨安已有，甚至組成行會，稱作「繪革社」。當時先以素紙刻鏤，後為彩色羊皮刻鏤，現今在大陸各地影戲使用的皮偶原料不盡相同，有牛皮、羊皮、驢皮及豬皮。台灣早期因為牛多，且牛皮具有耐高溫、富彈性的優點，因而一般藝人都以

---

<sup>17</sup> 參見拙著：《台灣皮影戲研究》（台北：台灣大學中文研究所碩士論文，1998年6月），頁176—180。

水牛皮雕製影偶，通常使用的是牛的最外一層及第二層皮。影偶多由皮影藝人自己親手雕鏤，其製作的造型多沿襲前人流傳下來的形式，依樣畫葫蘆，甚少變動。一個完整的皮影戲偶基本上分為頭部、上身、下身、雙腿、雙手幾個部分，依照傳統戲曲人物的分類，按其性格、身分（如男女、文武、富貴、貧賤、忠奸等）製作，製完之後塗上顏色，傳統上以黑色為主，後加上紅、綠、白、黃四色，上色之後再以麻線將皮偶的身軀各個部位串接起來，以便能自由操作，而頭部則單獨插上。

皮影戲根據劇目的需要，影偶採取插頭的方式，變換頭像與身子，以扮演各種不同的人物。由於整個頭面（頭上裝飾的總稱）及鬚鬚不能臨時變換，故每個人物的造型均是連同盔帽、頭面、髮飾、鬚鬚等一併繪製雕刻，成爲一個整體的樣式，此爲皮影戲偶與其他木偶傀儡的一大區別。關於這點，呂訴上也曾提出過他的看法：

皮猴戲影人（即是牛皮製傀儡）身長八、九寸，鐵線（或竹管）柄的長度約八寸，行頭盔頭和臉譜等各種裝扮大概和平劇的角色登場同型。對於主角的老生，正生等均施以臉譜，而以臉譜分善惡，以番王盔、大王蛾子等盔頭的裝飾區別文官武將，及至於背讓旗等物的型式也都較之平劇並不遜色。一般木偶戲的底偶人（即傀儡）的大部分生命，都在頭部。因此皮猴戲的生命，也是在於頭部。而頭首的種類計有數百種，至於獅子、馬匹等的動物，或大禿子、大掌子、下婢等或所謂丑角的頭，也有斜面的，且普遍全部都是側面——因面向橫正是顯露影子的自然要求。<sup>18</sup>

如此，皮影人物的生命特點既然在頭部，則頭面造型的掌握實爲皮影藝術精華之所在。因爲它是一種成長於民間的藝術，它的社會功能則在於教化群眾，一如其他種類的戲劇演出，因此，它必須透過有限的線條表現來「寓世俗之眼戲也」。一般而言，皮影藝人在塑造影偶人物面型時，多採取最能體現人物面部線條之美

---

<sup>18</sup> 呂訴上：《台灣電影戲劇史》（台北：銀華出版社，1961年10月版），頁449。

的正側面，這種半面臉的造型也就是俗稱的「五分臉」。它的眼、眉、口、鼻和鬍鬚，是按照角色的性格特徵和人們的主觀審美意識進行塑造的，並逐步行成與傳統地方戲相適應的一整套臉譜。

皮影藝人把他對於生活的深刻體認，以及對週遭事物的深入觀察，融會、貫通之後施之於牛皮之上。並不是簡單的隨意幾筆，而是把所有的感情一點一滴的融入皮影人偶的身子裡。早期台灣的皮影人偶只有紅、綠、白（牛皮的本色）、黑四色，但如果不仔細觀察，很難相信這麼炫麗的色彩，居然只是如此單純的組合而已，相當具有協調的美感。

皮影戲偶最值得留意的是它的線條，伸縮自如，毫不拘泥。若拿台灣的影偶與大陸相較，會發現大陸的皮影直線較多，台灣影偶則較多曲線。一般說來，直線具有簡單、明晰、嚴肅、確切等情感；而曲線則顯出溫和、柔順等情趣，且同一曲線，其曲折形式不同，所引發的情趣亦異。台灣的皮影戲偶因多曲線，是以花飾較圓滑，較稀疏，不若大陸影具之細緻繁工。

值得一提的是，皮影戲中的動物造型，和人戲當中表現的動物不同。人戲中的動物，都是由人所扮演，以致不論扮演任何動物，都脫離不了人的形體特徵；而皮影戲的動物造型則不必多此一舉，需要什麼樣的動物就可以直接塑造雕製，由動物的原形直接進行藝術造型。就此而言，大、小戲中運用虛擬象徵的方式來表現動物的做法，的確體現了戲曲藝術的特徵，但另一方面也是因為人的不便於扮演，因而受到了限制。而皮影戲這種不受限制的特性，卻可以讓各種動物造型登上舞台，自由演出，以致於後來發展成完全不需要人物出現的「動物戲」，以童話、寓言故事為內容，成為可以獨立演出的劇目。此外，一些人戲上無法完全展現的神仙佛道、妖魔鬼怪，甚至是飛機、大砲、輪船、坦克等現代化道具，亦可經由藝人的想像或根據既有的形象加以製作。如此，不但擴大了演出題材，也豐富了表演內容，更能滿足觀眾的視覺享受。

除了人物與動物的造型之外，皮影戲更由於平面演出的特點，因而它所呈現的一切景象，包括山水、城牆、桌椅、花草樹木乃至兵器等佈景道具，悉能用皮

革雕製而加以呈現，簡單而周備，不必像其他以立體形式所呈現的戲劇般，只能以象徵或虛擬的方式表達，而且，各種形象的道具或背景，不必受限於現實素材時空方面的因素，只要藝人想像得到，均能藉由繪畫雕刻的方式予以製作，此為皮影戲優於其他戲劇的特出之處。

凡此種種，皆為皮影戲優於其他具種的特點，若能正視而多多加以利用，往這一方面充分發揮，才是皮影戲未來的發展方向，如此，也必能賦予影戲新時代的新生命。