

光影彩現話嘉慶

談「嘉慶君·遊臺灣」光影戲影片的製作

王聖涵

深藏於皇室宮中的文物史料，如何藉由民間傳說與在地生活經驗串聯？本次在故宮南院舉辦的「嘉慶君·遊臺灣——清仁宗文物特展」，除以民間史料及院藏文物對照，呈現嘉慶皇帝在傳奇和史實上的多元面向，並創作光影戲影片，淺顯生動地介紹嘉慶皇帝其人、對臺灣的建樹，遊歷臺灣的傳說故事，並進而串連起與嘉義太保及南院之間的關係，饒負趣味。藉由本文，希望讀者可一同窺看浮光彩影後的創作歷程，感受展覽設計的巧思。

新展覽，新面貌

一〇五年五月十日起在國立故宮博物院南部院區特展廳展出的「嘉慶君·遊臺灣——清仁宗文物特展」，這是本院首次以嘉慶皇帝（一七六〇—一八二〇）為主角所策劃之大型特展，將院內過往以盛清時期康熙、雍正、乾隆為主的帝王展覽繼續延伸。

這些原本流傳在民間的鄉野故事，一開始或以口耳相傳、或以民間戲曲說唱出現，後被彙整以小說、報紙等文字紀錄流傳，約莫民國六十年代起，隨著電視、廣播等大眾傳播媒體日益普及，變成了家喻戶曉的戲劇內容。加上各地方存在著號稱與嘉慶皇帝遊歷臺灣時所留下的印記史料，成為現在臺灣中生代及長輩們的共同回憶，除了傳奇，也帶有一絲似真的色彩。

像這樣廣為人知的民間傳說，實際考證雖非事實，但由於已深植人心，卻是作為喚起觀眾回憶、激發好



圖1 展覽主視覺 南院處提供

處於清代由盛轉弱的轉折點，清仁宗在積弊日久的時局中，不僅面對且平定紛至沓來的內亂外患，對於藝術、文化領域的重視及推動也不遺餘力。此外，對比其他清代皇帝，因為「嘉慶君·遊臺灣」的傳說，讓臺灣民眾對嘉慶皇帝有了更深一層的親切感。藉由各類文史考證資料可綜結，

奇心，引領觀眾帶著興致進入展覽的最佳媒介。本展覽共分為五單元，首先展出嘉慶君遊臺灣的民間故事史料，在介紹嘉慶朝當時臺灣的風土民情與吏治之後，才逐一展示嘉慶皇帝的生平、文物收藏、文化建樹及安內攘外事蹟，建構出嘉慶皇帝一朝的完整面貌。（圖一）

多元的呈現

從教育推廣角度來看，若僅由展品及文字說明串聯起展覽內容，雖可看出展覽敘事的脈絡及重點，然而在呈現故事的完整性及建立與觀眾之間的情感連結，仍稍嫌吃力。此時，多媒體影像等輔助媒材的使用可讓展覽呈現的面向更為多元，並將傳統藝術活化創新，在現代博物館的展示手法中，影片已經扮演著不可或缺的中介角色。

在本展覽規劃初期，策展團隊便考慮在展場中採用兩支不同內容的影片，一為重新剪輯嘉慶君遊臺灣的相關文史影音資料，提供曾深植人心的影像畫面，喚起觀眾的回憶，豐富展

嘉慶皇帝不論是在皇子或皇帝時期，皆不會到過美麗寶島，但或許由於他對於臺灣地區防禦海盜、重視地方建設等因素，讓當時的在地百姓感懷在心，使得後世創造出太子微服出巡、懲惡濟弱，有時攬勝留念，有時遇難獲救，結交當地英雄等豐富故事情節。

示史料的其他面向。另一支影片則希望以藝術表演方式（如布袋戲、皮影戲、沙畫、動畫……等）為載體，民間傳說為引子，提供不一樣的欣賞觀點，增加展覽的趣味性，力求觀眾得以輕鬆無負擔地回味展覽重點。換言之，這兩支影片分別擔任了引領破題與提綱挈領的功能，並為展覽畫龍點睛，同時轉換觀眾情緒。

就展場空間規劃角度觀之，在展示規劃設計初期，因本次展出文物包含了大量的文獻資料及繪畫，其中文字多為由右至左書寫，考慮觀眾的閱讀順暢性，設計團隊提出了逆時針方向之參觀動線，同時考慮單元分區及不同材質的文物屬性，重新規劃展場配置，而南院特展廳既有的多媒體影片播放區，便落在在第四單元「文化事業」與第五單元「安內靖亂」之間。（圖二）

這麼一來，除了讓參觀民眾在欣賞大量與嘉慶皇帝相關的文物史料後，得以透過第二支影片，精練淺顯地將前面各單元內容梳理出重點，同時也導引出在臺灣民間出現的種種



圖3 傳統皮影戲 作者攝

塗色技法，多以牛、驢、豬等獸皮鏤雕紋樣後，加以敷色熨燙，將色彩牢牢封在皮內，再將活動構件綴結裝桿成偶，主演者一般身兼戲偶操作及唱腔口白，許多甚至同時也是戲偶的創作者，將親手創作的平面魁儡皮偶，以熟練的操要技巧和唱功，配合音樂與燈光效果，活靈活現表演於民間鄉野舞台之間。(圖三)

現代的光影戲不再侷限於皮影戲偶及傳統技法，不論是材料或表演手法可說有無窮的變化，取材也更為多變，只要能透出光線形成輪廓，加上燈光與屏幕，有時甚至只是一面牆，便可展現出充滿想像力的有趣畫面。此外，材料也不再侷限於皮革，除了紙板因方便取得效果好，是最常使用的底材外，舉凡塑膠、木材、各式生活用品，甚至乾燥植物或手影，萬物皆可成偶。由於可用較低的成本製作道具，而且製作時間通常相對較短，特別對於小朋友來說，學習自操作容易，很快便可以從中獲得成就感與滿足感，並學習如何分工合作，因此簡易的光影戲十分適合作為兒童教育活動。

光影戲另一項特點是光影的流轉變化多端，其實十分適合表現抽象或綜合性的概念，藉由屏幕所呈現平面的動畫圖像敘述故事，透過光線、戲偶物件與屏幕間的距離與動作，或大小、明暗變化，色彩交織，再加上演員表演時的身體語言與具感染力的配樂，可以有效傳達出語言及視覺之外的氛圍情緒。

這次的光影戲演出及影片製作，是與臺灣偶戲表演及收藏首屈一指，「林柳新紀念偶戲博物館」的專屬表演團隊「台原偶戲團」合作執行。在策展團隊與設計師討論過後，影片的內容除能流暢串聯展示內容外，也希望提供更多嘉慶君遊臺灣傳奇中的有趣內容，並連結到嘉義與南院，增加展覽與在地的親切感。

光影戲製作及影片拍攝腳本

本次的劇本，由台原偶戲團藝術羅斌先生發想及執筆撰寫，再歷經策展團隊的反覆調整。劇中設定以第二人稱對觀眾說故事的口吻，先說明嘉慶皇帝的背景，及當時各地的禍亂不安，將焦點集中到臺灣沿海，特別強調當時東南沿海的海盜猖獗，及奉皇帝旨意平息海盜、後來被封為太子太保的嘉義人士王得祿（一七七〇—一八四二）。其後，故事一躍轉折到傳說中王得祿因感恩而邀請皇帝至臺灣一遊，在遊歷途中，因語言溝通（臺語的「蚵仔」及國語的「餓」同音，所造成的有趣誤解）以及在太子樓前的街市上，表演乾隆遊西湖劇情之布

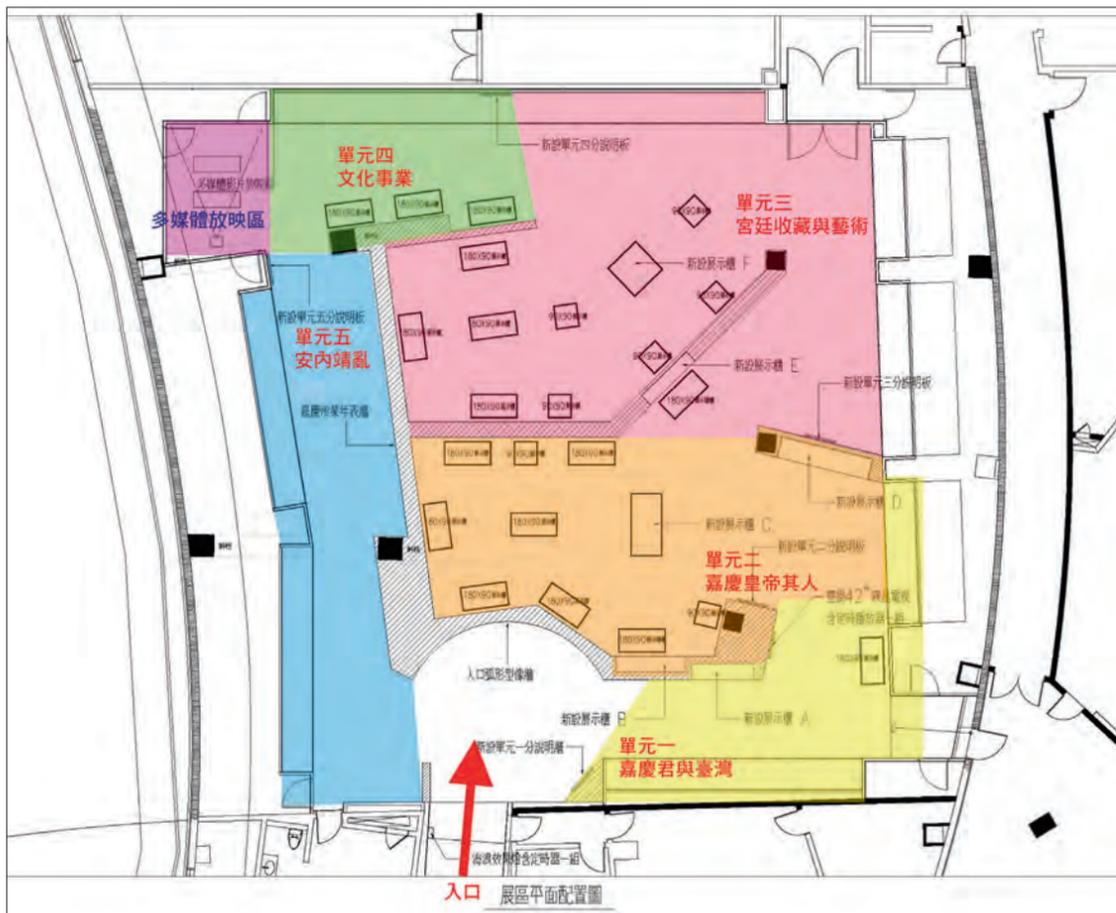


圖2 展場空間配置圖 南院處提供

傳說，口耳流傳的原因或許來自於當時嘉慶皇帝對臺灣沿海治亂及地方治理的重視。而在欣賞影片短暫休憩之後，觀眾可再繼續細閱覽文獻資料，了解嘉慶朝各地動亂頻傳的時局及嘉慶帝勤政求治的態度與政績，獲得更為完整全新的觀展收穫。

玩光弄影

利用影片說故事，該選擇何種藝術手法，能最適切表達出本次展覽的獨特風格呢？在故宮展覽中，曾經出現多種類型的多媒體敘事風格，反映多屬正面。嘉慶君特展經展示設計公司在評估製作時間、預算、故事內容及展示效果後，提出了以往未曾在故宮展場內出現的「光影戲」演出方式來製作影片。

光影戲，顧名思義，便是利用光線透過不同透明度的物件投射在屏幕上，藉由形成的陰影輪廓與色彩，創造出的動靜畫面進行戲劇表演。一般人聽到光影戲，很容易聯想到「皮影戲」，兩者的表現原理幾乎相同，傳統的光影戲戲偶考慮耐用性及當時的



圖7 雙面面具 作者攝

可演出，面具多為單眼完全側面，傳統皮影戲稱這種角度為五分臉，是顯露影子最自然的面向，也最能體現人物面部的各項特徵。至於主角—嘉慶皇帝與王得祿，則為他們特製了雙面面具，方便演出時演員左右轉動臉部方向，這樣的雙面面具共分四面呈十字型，其中垂直的兩面造型一致而左右對稱，另外兩面則用來製作頭套部分，再依角色需要加裝頂冠東珠、辮



圖8 紙偶 作者攝

子等配件。(圖七)
除了出演動作的演員外，其他物件都以平面道具為主，例如象徵白蓮教的蓮花、海盜、苗亂兵禍、遊歷臺灣時出現的布袋戲偶、說明嘉慶皇帝有二位皇后、十多位妃子以及十四位小孩的紙偶等。此外，為了呈現嘉慶皇帝多樣且豐富的文物收藏，以及嘉慶君遊臺灣的戲劇小說資料，則利用院方所提供這次展出文物圖片，例如



圖9 文物彩色透明片 作者攝

《嘉慶君遊臺灣》小說與黑膠唱片封面、〈王得祿蟒袍〉、清嘉慶〈白玉鳳首壺〉、〈洋彩藍地百子龍舟雙耳瓶〉、〈門彩蓮塘鴛鴦碗〉、〈銅胎畫琺瑯四季花卉包袱瓶〉等，將其輸出在透明膠片上，這些直觀具象的圖片可以直接作道具使用，也可拍攝投影畫面供後製之用。(圖八、九)

道具的尺寸、材質及圖面設計，

分鏡規劃與道具製作

袋戲等情節，構成談諧合宜的串場。最後以嘉慶皇帝將嘉義大保土地賞賜給王得祿，並現身在故宮南院裡欣賞展覽。這種虛實交錯的設定，讓正在展場觀看影片的觀眾與影片中出現在展場中的皇帝，有了巧妙的聯想與結尾。(圖四)

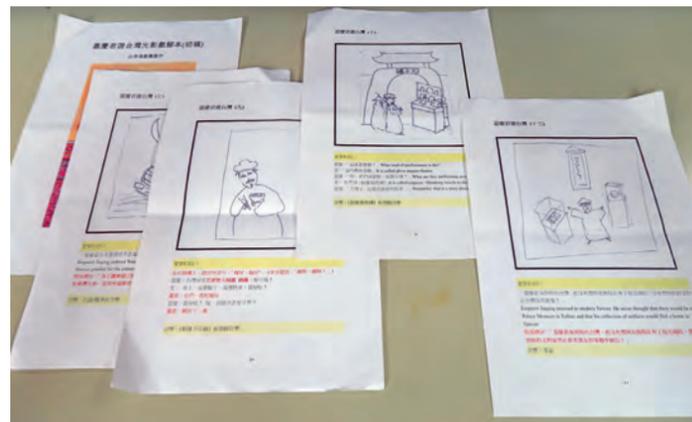


圖4 光影戲腳本 作者攝

在腳本大致底定後，美術設計人

員便將其中出現的物件依照前、中、後景分成作為背景用的景片、演員戴的面具、紙偶、道具，以及配合後製使用的彩色透明片等。景片就像是畫作的背景，通常邊框長寬比例與投影螢幕相等，以厚卡紙或內夾發泡材的紙板板材製作，紙板以黑色為主，主要還是考慮到黑色是吸光最佳的顏



圖5 分鏡與道具設定 作者攝

色，投影在影幕上清楚、效果最佳。(圖五、六)

此次的光影戲偶主要為演員戴著紙板面具進行演出，一般皮影戲偶動作完全仰賴藝師的熟練技法操作，但由真人來進行表演，演員的肢體動作變化可使演出效果更為多樣豐富。這次製作的面具有兩種，配角面具為單面，演員以紙帶固定在頭上便



圖6 景片與道具 作者攝

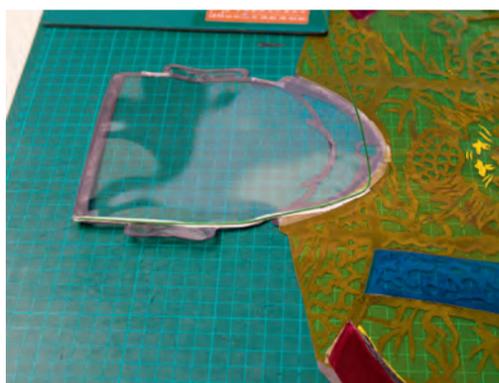


圖12 加回鐵絲與彩色透片 作者攝



圖13 加裝操作桿 作者攝

光線得以透過。若是將線條留下，將其他部分去除，則為陽刻；反之，若是將線條部分去除，則為陰刻。按照造型需要，可以穿插使用陽刻或陰刻，以盡量表現出畫面的特點和美感。

以筆者參與切割的海盜船艦紙模為例，美術設計師將圖稿擬在黑色卡紙上後，筆者首先裁切出整體輪廓，再依設計師指示，船身船帆多使用陰刻，其他部分使用陽刻留下線條。（圖十）切割時要小心避免切斷線條，但若有需要，例如人物的五官表情，也可利用透明片封底，再將所需

線條圖案黏貼於上。有些重複形狀，則可以利用類似紋樣的斬具敲擊成形，例如影片上的布袋戲戲棚紋飾，便是利用橢圓形斬具製作出來的。（圖十一）這次所有的道具皆為手工製作，一般說來，紙板道具的製作比皮影戲偶簡易許多，但紋樣若纖細繁複，製作者的巧手刀工仍是關鍵。

基本上這些道具並不一定會平貼屏幕操作，因此紙板需要視形狀大小具備一定的厚度保持挺度，有些局部也可再以鐵絲加強結構支撐。若要增添色彩，則在紙板上黏貼常使用

在舞台燈光效果上的彩色透片，色彩較彩色玻璃紙均勻且通透，也可利用疊色方式創作出更多種的色彩。至於小型的道具若不是演員直接手拿使用，在屏幕上出現時通常需要加裝操作桿方便持拿，操作桿裝設的位置，則須考慮道具出現在屏幕的位置與移動方向，並盡可能避免操作桿出現的機會，以減少對於整體畫面的視覺干擾。（圖十二、十三）

排練、演出與後製

在製作完成演出道具後，便開

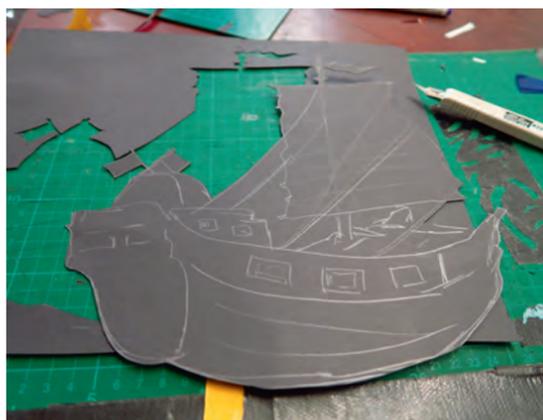


圖10 製作情形 作者攝

皆須仰賴美術人員的專業經驗與編排，舉例來說，演員戴的面具，在造型上面具的後腦造型至少須遮蔽演員頭部，並與演員臉部下線條契合。同時考慮演員在螢幕中出現的比例，以此定義出大致的臉部尺寸，再參考嘉慶皇帝朝服畫像與當時的武官裝束圖片分別繪製輪廓，其他的道具也是如此，不過由於多為造型示意，並無絕對考據的必要，主要由美術人員自行發想創作畫出線條圖稿。

接下來便是大量的裁切鏤雕工作，將圖稿上的線條圖塊切割出來，讓



圖11 以斬具敲出圖形 作者攝



圖16 影片後製完成畫面 南院處提供

間、觀眾人數、參觀行為、經費及文物的必要工作。

但無限的巧思，必須遷就場地空間、觀眾人數、參觀行為、經費及文物的必要工作。

結語

本院歷來舉辦特展，展覽核心論述泰半來自於研究人員的專業學術領域，然而隨著對於博物館教育功能提升的重視，展示設計策略已逐漸由如何將院藏文物及研究所得，以具故宮風格美感的方式展現陳述給觀眾，轉變為如何吸引觀眾的注意力與好奇心，導引他們願意主動地進入展覽，了解內容並獲得滿意收穫。因此，運用更多各式的輔助媒材或展示手法，成為現今院內展示設計時，規劃思考的必要工作。

面，也使用了後製方式製作海浪背景等，這種以影片剪接方式製作出的動畫效果，較不費時且更能有效掌握整

體效果。(圖十六)
最後，影片拍攝完成，經過影像處理與剪輯，增加預設的動畫效果

裝束。戴著雙面面具的演員朝著左後或右後方四十五度角方向演出，轉向時需十分迅速減少穿幫的時間，演員為表現出嘉慶皇帝與王得祿為君為臣的莊重文雅，動作較為和緩優雅，其中再強調些許的傳統戲曲表演身段，

劇場專用之大型無縫屏幕後方，首先最遠處會先裝設劇場用投射燈，此次的演出，基本上是以單一單色光源，光源前方裝置景框支架，影片可固定其中，演員與道具則在光源及屏幕間進行演出。通常距屏幕越近，大

後，再放上字幕，加入配樂及錄製好的旁白配音完成。影片的旁白一開始配合院內慣例，分別錄製中、英兩種語言，但考慮英語配音時，其中有關「蚵仔」與「餓啊」的同音趣味無法完整表達，所以演員對話的部分還是採用中文及台語，並將字幕中英併陳，讓觀眾在觀賞英文發音影片時，仍能了解內容。(圖十七)

始進行試演。片長約六分鐘，分成十三個場景，搭配分段旁白，過程中需一一確認演員與道具出現的位置、方向及動作方式。由於是光影戲，演員雖然只會露出身形，但仍可辨別出衣服的輪廓，因此仍為演員準備了古典裝長袍等看起來符合故事時代的古典

使得演出動作與皮影戲偶竟也有異曲同工的趣味。另外，許多細節也可在排練演出時修正，例如皇帝的辮子位置、帽子須將正上方的東珠置中，或是道具出現的大小輪廓是否足夠清楚，操作桿裝置的位置是否合適等。(圖十四)

小越接近原有尺寸，細節也越清晰；越往光源方向移動，放大越多，輪廓也較模糊。所以在屏幕上看似平面的影像，演員與道具常常是穿插在不同的前後位置。至於畫面及動作是否合宜，導演的想法與調度扮演著關鍵的角色。(圖十五)



圖14 著戲服演員的幕前及幕後 作者攝

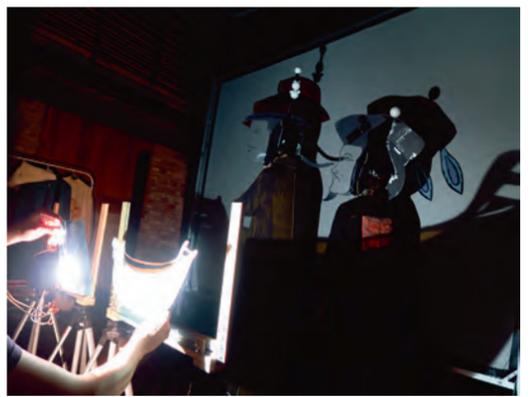


圖15 屏幕後方排演情形 作者攝

惠風和暢

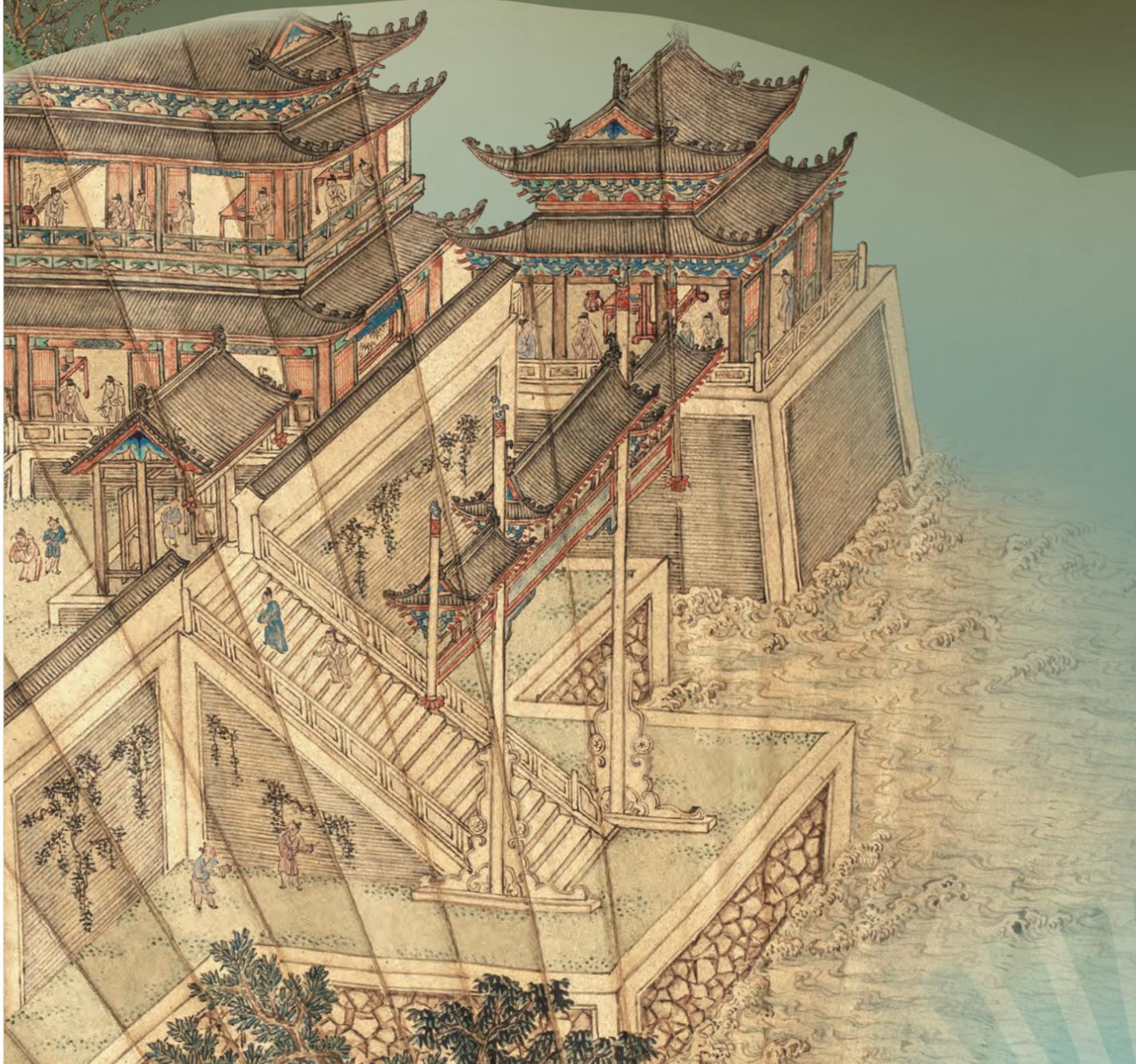
摺扇集萃特展 2016.07.01-09.25

The Art of a Gentle Breeze:

A Special Exhibition of Painting and Calligraphy on Folding Fans

惠風和暢—摺扇の精粹 特別展

陳列室 Galleries — 208.212



保存條件等現實條件，欲將多樣新穎的展示手法導入故宮，具有十足的挑戰性。近年來以平面文件為主的文獻史料類展覽，為了將古文、圖像等資料，轉化成觀眾易懂感興趣的訊息，曾多次別創新格以多媒體影片或教具

活動等方式，嘗試將展覽生動化，使得原本不具背景知識的觀眾，亦可透過多媒體來直覺感受這些文物中蘊含的故事與內涵。如「履歷—臺灣原住民文獻圖畫特展」，以砂畫讓觀眾認識清代臺灣原住民進京的故事：「匠心筆

蘊—院藏明清版畫特展」則與當代版畫藝術家合作，以院藏發想，創作新版畫作品並拍攝記錄創作過程，皆頗見巧思且與當今社會潮流呼應。

本次特展選擇以光影戲做為表現手法，以更為實驗性的方式進行創意發想與製作演出。有別於過往展覽的多媒體內容，仍圍繞在文物所承載的故事範圍，此次的腳本則嘗試從史料故事的寫實中軸往外挪移，增添一些虛實交錯場景，讓題材更為親切詼諧，貼近觀眾。透過演員與道具的現場表演，再結合影片後製加工，使得故事主角與文物得以多樣面貌出現，以增加現場觀眾欣賞展覽的樂趣與收穫。這樣的具有童趣且頗需發揮想像力的創意表演，在故宮的展覽中，毋寧是一項新的嘗試，也考驗著過往習慣故宮美學風格的參觀者。本文希望藉由揭示光影戲劇的製作幕後，讓讀者更了解光影戲的有趣之處，也歡迎大家至南院一遊，親眼見證。

本文承蒙台原偶戲團及策展團隊提供諸多寶貴意見、資料及協助，特此申謝。

作者任職於本院教育展覽處



圖17 展場現場照片 作者攝