

第一章

緒論

第一節 研究動機

近年來，在公園、文化中心、廣場等地常會看到一群青少年(女)聚在一起，她們懷中細心捧著的玩偶不再是芭比娃娃、戰鬥勇士；而是要價逾萬元的大型精緻人偶或是霹靂布袋戲偶，這些被主人們呵護備至、精心裝扮的即是「球體關節人偶」。

在人偶發展極致的國家如日本、法國、美國等，人偶工藝甚至被視為一門藝術價值很高的創作。在日本，更在展覽中佔有一席之地。甚至，日本更經由行銷手法，將球體關節人偶發展成具有更高經濟價值的文化創意產業。

球體關節人偶近年來在日、台、港、韓、美等地形成一股旋風。而傳統上被視為「玩具」的人偶現今則成為藝術創作、心理分析、文化活動等載體。球體關節人偶如何形成，並掀起流行風潮？如何從古老手工藝之傳承，發展到與小眾的純藝術表現領域而結合？繼而進入到大眾(消費者)廣泛接受，進而形成眾所矚目的文化創意產業，這發展過程與成功的原因是甚麼？有無類型、模式或規範可循？此即是本文研究的主要目的。

在台灣則不似日本之豐碩成果。大眾對人偶的解讀幾乎仍停留在芭比娃娃的「玩具」印象。人偶藝術創作的推展緩慢，甚至停滯。相關資料與論述，幾乎是鳳毛麟角，少得可憐；此也引起筆者探討之動機。

第二節 研究範圍與限制

由於球體關節人偶主要起源在於法、德兩國；再經過日本之大力創

新發展，而盛行於日、台、港、韓、美、中國等地。因此，本文仍以法、德兩國為歷史回顧之標地。時間則設定在球體關節人偶(人偶)興盛的日本發展階段，也是主要的創作區域。本研究也檢視臺灣當前的發展現狀，選擇以近 50 年來的文獻、展覽與實物，將檢視範圍限制在「人偶工藝」已初具雛形的發展規模上。台灣的人偶造型，已能充分反映本土特色，並且也與大眾消費市場緊密相扣，本研究將以類產品為例子。其中，不免有可能有以偏蓋全之慮，但從未來之開放研究來看，如能有計畫地逐步選件研究，將可以補本研究現前可能未盡完備之疑慮。

第三節 研究方法與架構

一、研究方法

本文的研究方法主要以文獻整理為主，並佐以實地觀察與深度訪談之方法。在人偶藝術創作的功能及產品的審美分析上，本研究將適度應用到心理學、社會學、圖像學及民俗學等既有理論，進行分析之參考架構。

二、研究架構

為完整論述球體關節人偶在人偶藝術領域中的成形及發展、在日本與人偶藝術傳統的結合以及人偶師的獨特的創造力，還有台灣人偶產品的現狀分析，本研究架構將分為六章來論述，全篇內容分別如下：

第一章緒論。在緒論中分四節討論，針對「球體關節人偶藝術家創作之研究」此一論題之研究動機與目的、研究範圍與限制、研究方法與架構、名詞釋義加以闡述。從中建構本研究之組織架構與邏輯，以為之後各部份的研究基礎。

第二章「日本球體關節人偶藝術做為文化產業之現狀分析」。第一節「球體關節人偶產業演進」，旨在介紹人偶藝術在各國具備的意義及

地位；在人偶藝術歷史的發展上，主要以人偶藝術發展完整，且逾時百年，為一般大眾所熟知或已視為傳統特色文化之國度：如日本、歐洲(法國、德國、英國等)為例，藉以對照臺灣的人偶藝術發展及生態。第二節、「球體關節人偶的生產與消費」，「生產」部分：將「純手工」的球體關節人偶從製作材料、基本組件及配件、施作工序等做一簡介；並搭配「大量生產」的日本公司 Volk. Co.生產的 Super Dollfile。「消費」部分：指球體關節人偶在各種再製過程中「被消費」的面向及方式。如何自藝術創作成為當代商品化而消費，再經由持有人的創造及參與，使人偶本身的文本更加多元，與當今社會主要議題相互參照、共生。第三節、「球體關節人偶的影響層面」：則是球體關節人偶產業對其他國家的輸出及影響；及球體關節人偶所引發的延伸產業。

第三章「當代球體關節人偶的出現與藝術特徵」。第一節「漢斯·貝墨的人偶攝影藝術」：旨在介紹漢斯·貝墨在超現實畫派中的地位與活動，以及對後世之影響。並透過圖像學、心理學剖析漢斯·貝墨的作品之外在形象及內在表徵。第二節「漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的關係」：將說明日本的藝文界人士，在 1937 年將超現實美術連同漢斯·貝墨自法國引介至日本後；在藝文界及人偶界引發的的互動。第三節「日本球體關節人偶師的出現」，則是日本人偶師受漢斯·貝墨作品影響後，自傳統的人偶造型、形式中突破；成為新的球體關節人偶師做一初步介紹。第四節「球體關節人偶師與球體關節人偶藝術作品之間的關係」，定義球體關節人偶與傳統的人偶在內涵、形式、造型、表現手法上的差異，區分人偶在「工藝」與「藝術」的領域。

第四章「日本球體關節人偶師的風格表現與展場氛圍之分析」，此章乃是第二章的延伸。第一節「球體關節人偶藝術家」：以本文所選的六位日本球體關節人偶師—土井典、四谷シモン、三輪輝子、秋山まほこ、天野可淡、恋月姬、三浦悦子的基本資料略為介紹。第二節、「人偶的風格表現」：將上述七位日本球體關節人偶作品主要風格作一歸類，加上其他球體關節人偶師作品為輔。第三節、「球體關節人偶作品

的展出氛圍表現」：原本單純的人偶，如何經由藝術家藉由場地、裝置、道具、光線等「場景調度」後，呈現截然不同的氛圍及效果。並以光譜色系為展出氛圍量表，分出對應黑、紅、黃、紫、水藍等色之情境。

第五章「臺灣大眾流行文化中的人偶創作之現狀分析」，則就近五年台灣人偶界的主要流行商品化對「人偶」存在面向做一陳述。第一節、「漢文化中人偶藝術的發展」：旨在釐清人偶在漢文化影響下的內涵意涵，及功能的轉變。將大多數華人傳統上對人偶的既有印象及成見做一分析。對照「人偶愛好者」與「一般大眾」對人偶的印象差距，及在各自心中所占的地位。第二節、「台灣人偶設計要素分析」：分別就目前台灣人偶在材質、結構、造型、角色、包裝等項目上分析。選擇近 10 年來 48 件台灣人偶為樣本。

第六章「結論與建議」：針對前述各章節之論述提出總結，並針對臺灣未來人偶藝術發展與官方文化產業發展與互動提出建議。

第四節 名詞釋義

為能清楚說明及建立「球體關節人偶」之系統知識，本研究先選擇必要的名詞，進行意義之解釋。

一、人偶

人偶「**Figure art**」，指依活人偶象改變尺寸之無生命物體，在本文中主要指供人欣賞、把玩、應用之物，如工藝展品、藝術作品、至旅遊紀念品、玩具、收藏品等。在英文亦稱為「**Doll**」、在法文稱為「**bébé**、**poupée**」，在日文稱為「人形」；在漢文則稱為「玩偶、娃娃」（中文）、「尪仔」（閩語）、「囡囡、公仔、翁仔」（粵語）。外型則限定在「立體」的人偶部份，皮影戲偶類的平面人偶，因篇幅所限，暫不包括在內。亦不包涵宗教上的佛像雕刻、醫學上之人體模型等，及藝術項目上之「雕

塑」。而動物造型之偶，或擬人之動物偶(如 Hello Kitty、米老鼠、皮卡丘等)亦非本文歸納之「人偶」之類型。

二、球體關節人偶(Ball joint doll)

指擁有球型關節的可動人偶(人偶)。英文名稱是「**Ball-jointed doll**」，以下簡稱「**BJD**」。起源自歐洲，早在希臘時期就有木製關節人偶。但技術結構上來講，必須提到德國超現實主義藝術家漢斯·貝墨；他在 1934 年製作了一具以球體裝置為關節的木製人偶，並且用這個人偶來拍攝情色照片。不論是這個人偶的關節原理或是貝墨對人偶的態度，對日後亞洲的此類人偶都有深遠的影響。

BJD 體型標準，細節精緻；加上當代的 **BJD** 大多比傳統的人偶高大(一般在 43cm 到 70cm 左右)，人偶的關節處以球型的關節連結起來，使得可以發揮在人偶身上的創作空間更加廣闊。**BJD** 的關節數量自基本的十三關節到七十幾個都有，較之以往簡單的卡榫或卯釘關節更加精緻、複雜。正因為有如此特殊的構造，才使得 **BJD** 能更生動地展現更豐富細膩的動作和姿態，人偶能夠調整出接近於真人的姿勢。

漢斯·貝墨的 **BJD** 攝影作品隨著超現實主義藝術傳至日本，1965 年之後，**BJD** 在日本迅速成為藝術創作的媒介；早期都是手工創作，技術繁瑣，且價格高昂。1998 年起，日本「造型村公司」(Volk. Co.)開始以較低價格量產名為「**SD 娃娃**」的球體關節人偶。「**SD 娃娃**」不僅可以更換服裝，還能修改化妝、磨整臉型、調換手腳、頭髮、膚色、甚至眼珠。因此對玩家的魅力是無窮的，並給予玩家一個毫無拘束的展現自己個性的空間。

SD 娃娃帶動了收藏 **BJD** 的風潮，也刺激了其他公司；特別是在南韓，在 2003 年增加了很多生產此類人偶的公司。因為 **BJD** 的造價不斐，故收藏者多以成人為主。**BJD** 目前主要由東亞國家(如南韓、日本)生產。在 2005 年，中國也有公司開始生產 **BJD**。

BJD 也開始出現在流行文化中。2004 年出品的韓國電影「人偶師」就是以此人偶為主題。同年的動畫電影「攻殼機動隊－II」。也是以此人偶為主題。而以 BJD 創作為主的展覽更是不計其數。

三、蘿莉塔(Lolita，ロリタ)

(一) 源起：

(Lolita，1955)原為俄裔美籍小說家－納博科夫(Vladimirovich Nabokov，1899－1977)，在法國所完成的一部長篇作品。中文通常譯為羅麗泰、洛麗塔、或蘿莉塔。納博科夫為享有盛名的蘇聯流亡作家之一，被世界文學評論界定為 20 世紀最偉大的散文體大師。1940 年舉家移居美國，在康乃爾大學教授俄羅斯文學，長達 11 年；同時享有哈佛大學的鱗翅目研究基金(Nabokov 同時也採集蝴蝶標本)。

在 1937 年於巴黎出版俄文版的《魅人者》(The Enchanter)是《蘿莉塔》的前身。《蘿莉塔》以英文書寫，於 1954 年春天脫稿。由於道德因素被許多出版商拒絕出版。最後由法國巴黎奧林匹亞出版公司出版(1955 年)。造成不小的風潮，讀者反應毀譽參半，但此書的確造成搶購並成為國際暢銷書，陸續在英國、加拿大出版，1958 年終於在美國發行。英國政府曾經召開會議討論是否禁止該書出售，最後並未達成禁書決議。

故事內容是敘述法國中年男性韓伯特，自小失恃，在十二歲時與同齡少女安娜貝爾發展出青澀戀情，但後來少女因病去世；這段短暫的戀情也告中斷。但是，對少女身體特有的迷戀，卻伴隨韓伯特的一生。成年後娶妻以符合社會眼光，妻子外遇離婚後移居美國；他繼承了一大筆遺產之後，移居美國新英格蘭的一個小鎮。房東太太夏綠蒂(Charlotte)是個寡婦，有個十二歲的女兒，一個充滿熱情與少女特有的狡猾的女孩，集天真、挑逗、明亮、邪惡、成熟於一身，簡直令韓伯特神魂顛倒。

為了能更隨心所欲的接近蘿莉塔，韓伯特娶了她的母親夏綠蒂；之

後變成天計畫著〔對夏綠蒂下一帖強力的催眠藥，然後就能夠放心的撫弄羅莉塔一整晚。〕他把每日的幻想詳盡的紀錄在日記中。

當夏綠蒂翻到這紀錄詳細的秘密日記後，她傷心且氣急敗壞地奔出屋子，被一輛疾馳而過的汽車撞死。

韓伯特欺騙羅莉塔與他一起旅行，他們假裝是父女。在鄉村旅店，韓伯特終於占有了羅莉塔，但他也陷入了與這個詭計多端、喜怒無常的女孩的戰鬥中，羅莉塔時常給他出各種難題。留戀在布滿地獄火焰的天堂中，韓伯特每天都躲避警察與世人的追捕。終於有一天，羅莉塔與男人私奔，離開了韓伯特；韓伯特受不了打擊，住進療養院。之後，他想盡辦法找到了已為人婦的羅莉塔。也引出了之前誘惑羅莉塔的男人，並開槍將他射殺，自己也坦然地面對追捕而來的警察。

《羅莉塔》曾獲選紐約公共圖書館 1995 年「世紀之書」(books of the century)中「當代文學的里程碑」(landmarks of modern literature)類，以及美國藍燈書屋 1998 年二十世紀百大英文小說的第四名。《羅莉塔》曾有兩度改編成電影(圖 1-1, p.15)，中文分別翻譯為「一樹梨花壓海棠」(1962 年)及「小情人」(1997)¹。

(二) 意涵：

羅莉塔或蘿莉 (Loli)，成了幼女的代名詞，並成爲一個通用的字彙，指年輕而挑逗的女孩，或是戀童癖的少女對象。書中羅莉塔的原名是多洛莉絲，羅莉塔是男主角對女主角的親蜜暱稱；羅莉塔是羅拉的暱稱。作者選擇羅莉塔或多洛莉絲都在隱喻某種悲劇²。羅莉塔所代表的性感少女，來自於書中的寧芙³這個字，年齡介於九到十四歲，就快要成

¹ 第二次改編的電影較忠於原著，因大膽處理床戲，加上主題有爭議，並未能在戲院公開上映，只在錄影帶和 DVD 租售市場流通。

² 羅拉 (Lola) 是 Charlotte 和多洛莉絲 (Dolores) 的暱稱，是女主角和其母親名字的共通之處；Dolores 的暱稱有 Lola 和 Loleta 與 Lolita，以及 Dollie 和 Dolly。而 Dolores 來源自拉丁，語出西班牙文，涵義是悲傷、苦痛。

³ 寧芙 (nymphets) 是指性感、早熟的少女，或是山林水澤年輕女神，在此取性感少女的意義，以九到十四歲爲其年齡限制。在英格蘭，1933 年通過了青少年法案以後，少女被定義爲八歲以上十四歲以下的女童(之後，十四歲以上十七歲以下，法律的定義是青年)。

熟，她們外表不一定美麗，但卻有著致命吸引力的優雅、難以捉摸的蹤跡、狡猾迷人的孩子氣的性感少女。她們並非我們所想像的純真無邪，不僅狡猾，本質上來說是邪惡。寧芙的壽命很短，過了十三歲，她們就將慢慢失去那致命的魅力，變得平凡無奇。

蘿莉塔外表年齡不可大過十五歲，形象可愛，令人有一種想去保護、愛惜之心，身體未發育或者輕度發育，而且不能年少老成。因為這個時期的少年少女，是最多愁善感，感受性最強的年紀，所以除了是身體發育的青春期之外，也被設定為新人類感知力開始覺醒，最敏感的年紀。現在用「蘿莉」這詞最多的，就是 ACG⁴界了。其定義的蘿莉為「10歲以下可愛的女生，斷定標準：尚未發育、天真無邪、惹人憐愛。」所以現在對「蘿莉資格」有三個年齡限定：15歲、12歲、10歲。

（三）外在形式：

蘿莉塔的衣著，主要是指娃娃裝，通常大量使用蕾絲(lace)。其衣著主要分成兩類：一是「惡意與悲劇招待狀」(Malice Mizer)⁵，帶有恐怖感的哥德式優雅(EGL「Elegant Gothic Lolita」⁶)的服飾(圖 1-2，p.15)。表現出一個洋娃娃的形象，心中同時存在著天使與惡魔，不是可愛的感覺；而是死的物品，保持永遠的靜止存活狀態。一則是「甜美可愛羅麗泰」(Sweet Love Lolita)⁷的這一種類型的服飾，則是以可愛做為主要的訴求。

四、人形師

「人形師」是日文，在日本，專門製作人偶的工匠，稱為「人形師」。「人形師」又細分身體、頭部製作、梳髮師、衣裳師、道具師等。民間

⁴ 所謂 ACG 是指動畫 Anime(Animation)和漫畫(Comic)，以及線上遊戲(Game)。

⁵ Malice Mizer 是日本視覺系樂團，團名的 Malice 是指惡意，Mizer 則是指悲劇。

⁶ 1.Elegant：優美的、高雅的、優雅的。2.Gothic：歌德派的，其特徵是採用中世紀歐洲的神祕、怪誕、恐怖、淒涼的陰暗氣氛。Elegant Gothic Lolita(EGL)則是指歌德式優雅的娃娃裝。

⁷ Sweet Love Lolita 指的是甜美的、可愛的娃娃裝。

也有廠商專門生產人偶專用的布料。日本將「人偶工藝」視為文化財產，傑出的人偶工匠甚至受封為「重要無形文化財保持者」(人間國寶)⁸。

五、角色扮演(Cosplay)

Cosplay 為 **Costume play** 的縮寫形式，其中 **Costume** 一詞為「服裝」之意，而 **play** 則是「扮演」的意思，合起來也許解釋作「服裝扮演」，詳細一點則是指「穿著奇特服裝以進行扮演活動」，但現今台灣已經習慣解釋為「角色扮演」，而旁置原本關於「奇特服裝」的定義。此處所指的角色扮演跟一般電動／電腦遊戲分類中的「角色扮演遊戲」有點不同，這兒指的「扮演」是以真實的人物去裝扮的，是一種特殊的活動。參與角色扮演的人我們稱為「角色扮演者」，(**Cosplayer** 簡稱 **coser**)。角色扮演是起源於日本，於 70 年代的日本學校的文化祭、運動會或園遊會中，有些人會打扮成動漫角色，藉以吸引同好來參觀自己的攤位。而到了 90 年代初期，角色扮演也傳入香港。後來，通過大大小小的活動，不但使認識角色扮演的人不斷上升，而且還吸引了很多同人誌組織以外的人也參與角色扮演。再加上各種角色扮演活動、傳媒的介紹、互聯網有關角色扮演的大量資訊等等，使角色扮演迅速發展。

角色扮演一般多為漫畫、動畫、電子/電腦遊戲、電影、視覺系樂團和自創的角色，台灣還有布袋戲等。扮裝活動其實範圍並不受限，只要愛好任何一個角色，達到充分的概念，都可以去裝扮這個角色。但是，純粹穿上一些特別的服飾，而沒有一個特定的扮演對象的話，那就並不算是角色扮演。角色扮演是一項有要求的興趣，要求角色扮演者傳神地去演繹一個角色，所以基本要求是要「形似」和「神似」。「形似」是指外形要相似，例如服裝、道具、化妝、甚至髮型都要相似。「神似」是指神韻要相似，例如舉止動作、神態都要相似。

台灣的角色扮演則是布袋戲當道。布袋戲的角色一向性格鮮明，玩家對於其中角色的愛恨也非常明顯。基於角色扮演的原始動機—「化身

⁸ 見本節七、「人間國寶」，P.13。

其中」，扮裝成布袋戲中的人物自然受到玩家的喜愛，只是由於布袋戲的造型一向都是華麗取勝，而越華麗的造型，在服裝、配件上面都會越複雜，製作起來所需花費的成本便更是高昂，若玩家有些講究，要求扮裝的物件能接近於原設定材質，像是羽毛頭飾、金屬披掛等等，製作的費用就更為高昂，一般來說扮裝布袋戲人物的費用動輒破萬。

現今的台灣每逢週六、週日或假日，角色扮演者常在公園、文化中心、廣場處出現，形成一特殊的小團體，目前台灣約有近 50 個團體分布在網路論壇或部落格中。

六、文化創意產業

本文依據文化資產創意產業資訊網⁹中文建會有關「文化創意產業」之相關研究報告所做的重點整理。

「產業」一詞，廣義指一切為銷售而從事生產貨品與服務的機構，並包括一切具有房地主身份的家庭及私人非營利團體，及一切對企業提供服務的私人非營利機構及研究機構。

(一) 創意產業

「凡起源於個人創意與智慧，並能將創意轉換為利潤的產業，就是創意產業」，而「創業產業是『有機的』，其定義會隨時間和產業的變動而改變」

2. 文化產業

一般認同「文化產業」(cultural industries)適用於「那些以無形、文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合的產業」。這些內容典型地是被著作權保障著，並且可以採用產品或者服務形式來表現。端視這個脈絡，文化產業或可被視為「創意產業」(creative industries)。

⁹ 參考資料：1. 文化創意產業產值調查與推估研究報告(文建會)。2. 創意文化園區總結報告(文建會)。3. 文化創意產業發展計劃(文建會)4. 創意產業專案中心(文建會)。

學理上認為文化產業具有三大特色：

- (1) 其產業活動會在其生產過程中運用到某種形式的創意
- (2) 其產業活動被視為與象徵意義的產生與溝通有關
- (3) 其製成的產品是，至少有可能是，某種形式的智慧財產權

文化產業會因其內容而加值，並為個人及社會創造價值。他們有：知識及勞力密集、創造就業及財富，培育創意(它們的原始材料)等特質，並支持生產與商品化過程中的革新。文化產業的產出不僅是創意，也包含了聯合國教科文組織所稱的「文化產品及服務」(cultural goods and services)的概念，因而衍生出「文化貿易」之議題。

聯合國教科文組織主要將文化創意產業分成文化產品、文化服務與智慧財產權三項，其中文化服務可包括：表演服務、出版品、新聞報紙、傳播及建築服務，它們也包括視聽服務，圖書館服務、檔案、博物館與其他服務。

(二)各國創意產業的定義

1.台灣文化創意產業的定義：

台灣對於文化創意產業的定義為：「源自創意與文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提昇的行業」。政府在定義文化創意產業時，除了探討「個人創造力與文化積累」和「智慧財產權的開發與運用」以外，同時已考量是否具有「創造財富與就業機會」的潛力，以促進整體生活環境的提昇。

2.英國創意產業的定義

英國的創意產業發展，為國際上產業別架構最完整的文化政策。1997年成立「創業工業任務小組」，1998年及2001年提出「創意工業圖錄報告」，其基本定義如下：「創意產業 CI(Creative Industry)即起源於個體創意、技巧及才能的產業，通過知識產權的生成與利用，而有潛力創造財富和就業機會。」

3.聯合國教科文組織文化產業的定義

聯合國教育、科學及文化組織(UNESCO)認為，創意是人類文化定位的一個重要部分，可被不同形式表現出來。一般同意「文化產業」(cultural industries)適用於「那些以無形、文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合的產業」。這些內容典型地是被著作權保障著，並且可以採用產品或者服務形式來表現。文化產業或可被視為「創意產業」(creative industries)、以經濟術語來說，文化產業為「朝陽或者未來取向產業」(sunrise or future oriented industries)，或者以科技術語來說，文化產業為內容產業(content industries)

(三)台灣文化創意產業的範疇

台灣文化創意產業的範疇，係文化創意產業推動小組在第三次委員會議討論中，基於「催化創意生活產業發展，觸動文化創意產業新契機」的願景下，將視覺藝術、音樂及表演藝術、工藝、設計產業、出版、電視與廣播、電影、廣告、文化展演設施、數位休閒娛樂、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業等十三個類別列入推動之範疇，其中由文建會所扶植的四大產業類別為視覺藝術、音樂與表演藝術、工藝、文化展演設施，並著重於表演藝術、視覺藝術、傳統工藝藝術、數位藝術創作、以及生活藝術的輔導營造。

(四)國藝會有關台灣文化創意核心產業之說明

經濟建設委員會委託國家文化藝術基金會研究之「文化創意產業概況分析調查研究計畫」報告書中，即已載明台灣發展文化創意產業的十三大「核心產業」與「週邊產業」；其中有關台灣文化創意產業之十三大核心產業分別為：廣告、建築、藝術、工藝、設計、時尚設計、電影、互動休閒軟體、音樂、表演藝術、出版、軟體與資訊服務、電視與廣播等。

七、人間國寶

「人間國寶」源自日文。日本非常重視文物保護，通過依法對各種有形文化財產(如建築、繪畫、雕刻、工藝品、古書、典籍等)指定為「重要文化財」或「國寶」嚴加保護，而對無形文化財產(如戲劇、音樂、工藝技術等)以及各類民俗文化尤其注重，每年由國家認定的「人間國寶」備受重視。對於日本傳統文化及工藝的傳承和保存產生的積極影響越來越大。

日本早在 1950 年就頒布了〈文化財保護法〉，這部法律由 7 章連同附則共 130 條組成，雖然後經多次修改，今日仍為保護文化財產(文物)的現行重要法律。該法第一章第 2 條的 3 款明確規定了無形文化財產是指「表演、音樂、工藝技術及其它無形的文化類生產中，那些對於日本具有歷史或藝術價值的部分」；第三章第 56 條規定了日本文部科學大臣「認定」及「解除認定」無形文化財產中「重要無形文化財產」即「人間國寶」的權限和程序，還規定了被認定的「人間國寶」享受的權利和負有的責任及義務。重要無形文化財產有 3 種認定方式，即「個項認定」、「綜合認定」和「持有團體認定」。「人間國寶」屬「個項認定」中的「身懷絕技者」。一般是先由辦事機關—日本文部科學省下屬文化廳在諮詢文化財專門調查會成員的基礎上篩選出認定名單，提交文化審議會審議，經審議通過後，由文部科學大臣最終批准並頒發認定書。文化廳長官負責監督被認定的「人間國寶」在傳承「絕技」時，要進行記錄、保存並公開，使他們「實現藝術價值，負起歷史責任」。「人間國寶」每年可從國家得到 200 萬日元補助金，用於磨練並繼承「技藝」，培養繼承人，但須向國家報告該款用途。

「人間國寶」的稱呼是媒體的造語，在藝能表演領域是指那些獲得該稱號的表演藝術家；而工藝制作領域則是指那些得到該榮譽的「身懷絕技者」(藝人)，他們都師傅弟(子)承，沿襲宗名。1955 年公布首批認定的「重要無形文化財」時，最初使用了「無形態國寶」「活文物」等詞語，第二批認定時出現了「人間國寶」的稱呼並廣為傳播。人們認為，在

美術及工藝品領域，「國寶」的稱呼遠比「重要文化財」易懂且更貼切，更能反映並提高「身懷絕技者」的社會地位，甚至不僅僅是「技藝」得到承認，更多的是可以感到其本身具有的高尚人格。被認定的「重要無形文化財」，必定是值得傳承的「藝之精華」，因此，即使身懷絕技，取得了很高社會地位的人，如果不收弟子，藝不外傳，最終也不會成爲「人間國寶」。

現仍健在的「人間國寶」中，迄今藝能表演部門占 55 人，而又以能劇、文樂、狂言、歌舞伎所謂「雅」者居多，其他則爲陶藝、手工織染、鐵工鍛打等。隨後於 1971 年認定了「能」的「人間國寶」，文樂於 1977 年，狂言於 1989 年，歌舞伎於 1992 年，相聲於 1997 年被認定了「人間國寶」。這一制度的實施，歷經近半個世紀，政府引導的作用力和「人間國寶」自發保存意識的增強，使日本傳統藝術的繼承和發展解決了後繼乏人的問題。歌舞伎舞臺斑斕；能、文樂、狂言、演出活動出現生機；一些村、鎮建立了傳統工藝作坊，延續傳承傳統工藝。這些作坊還被開發爲旅遊景點，供遊人參觀或體驗工藝過程。

「文化藝術振興基本法」於 2001 年 12 月頒布實施，全方位振興和發展文化藝術已形成日本政府的既定方針。正是在這樣的背景下，文化廳傳統文化課加大了今年向「人間國寶」的撥款預算，可以斷定，那些迄今「疏於顧及」而又亟待保護的藝術門類必將獲得更多光明。

八、娃衣

一般台灣民眾慣用「娃娃」來稱呼人偶，所以「娃衣」即「娃娃衣服」的簡稱，一般慣用於 BJD 玩家。娃衣包括人偶服裝、配件、鞋、帽等；在本論文第四節〈球體關節人偶的影響層面及附錄〈六、台中市娃娃衣服創作者—張琇媚小姐訪談 4，p.172〉中有詳細說明。依此類推，「娃爸、娃媽」指擁有 BJD 的男性或女性；「養娃」則指「照顧」一個 BJD。

九、展出氛圍

「展出氛圍」在本論文指的是球體關節人偶的展覽，包含場所、燈光、裝置、道具、配件、及球體關節人偶所共同營造的展出氛圍。其中球體關節人偶是主角。燈光、裝置、道具、配件是媒介；用於中介、過渡球體關節人偶與空間，並強化球體關節人偶的存在與調性。

由於台灣的人偶文化並未如歐美日如此發達，大部份民眾或學界人士對人偶仍停留在「小孩玩具」的印象，接下來將對歐美日本的 BJD 文化產業作一初步的介紹。



圖 1-1：《Lolita》電影劇照



圖 1-2：Lolita 的衣著：左 Sweet Love Lolita，
右 EGL

第二章

日本球體關節人偶藝術做為 文化產業之現狀描述

第一節球體關節人偶產業演進概說

為突顯東西文化差異造成人偶意義及發展的不同，本文在本章略述目前執人偶文化產業牛耳的歐美及日本的人偶文化演進，並在第五章的第一節(漢文化中人偶藝術的發展)詳述人偶在華人世界具有的意義及發展。

一、歐美

英文的「人偶」－doll，意思是「像人或是像嬰兒的模型」，是專門「供給小孩子玩的玩具」；而法文的「人偶」－Poupee，字根源於拉丁文的 Puppa，意同 tétine，sein，即「乳頭、胸脯」的意思¹⁰。石器時代人偶以石頭刻成，西元前 24,000-22,000 年維也納自然歷史博物館收藏的「威廉多夫的維納斯」(Venus of Willendorf)是一代表作，通常是裸體懷孕的女性，其粗腰、大胸，大肚是很多民族造型的共通點；共同的意義為民族的存亡(女性可生產，延續生命)。另外有「安胎」、「物產豐收的意義」，是原始宗教的儀式道具。

人偶之後又被做為死者陪葬品，古希臘羅馬時期的考古遺物中即有人偶；當時的人偶以木材或黏土製成。在古代埃及以及希臘羅馬的兒童墓中，人偶通常與木乃伊放在一起，是用來陪伴小死者的玩具。所以，人偶一開始亦是與墓葬有關。古希臘雅典娜神廟祭典中，參與祭祀的少

¹⁰ M.C.Dupont contemporary art doll 網站。

女在祭典結束後可取走一尊小型雅典娜塑像，以祈求美滿姻緣¹¹(圖 2-1,p.35)。有些希臘的關節人偶在女神廟迪蜜特(Demeter 司農業、婚姻、豐饒)及普西芬尼神廟(Persphone，冥王之后)中被發現，在埃及神廟中也出現過。

中世紀時，人偶以蔓陀羅根雕刻而成，因為人們相信這樣人偶就擁有找到寶藏的神力。但後來因為基督教強勢的「反偶像運動」而消聲匿跡，直到文藝復興時期人偶才漸漸出現。當時人偶是上流社會、貴族或富有人家才能擁有的；人偶常在貴族或布爾喬亞中的肖像畫中出現。對小女孩而言，每天幫人偶打扮、餵食、梳髮是為以後成為母親而練習。貴族小女孩透過人偶或娃娃屋學習宮庭的繁複嚴謹禮儀。文藝復興時期，印刷品及繪畫無形中將人偶推廣至世界各地，工藝的技巧進步神速，技巧卓越的藝術家為貴族所延攬。人偶有專屬的衣櫃與衣服，甚至在各個宮廷中成了流行衣飾大使，不同國家的小公主小王子會互換人偶。

十四世紀晚期，法國出現非常有名的「時髦人偶」。這些厚紙板做成的人偶，類似小女孩在玩的「紙娃娃」。穿著極其流行的服飾，在當時歐洲各國的上流階級廣為流通；是肩負著現代時尚雜誌的傳播功能，功能等同於當今的時尚雜誌。另一方面，各國工匠無不用盡心思妝點人偶，藉以達到宣揚國威的目的¹²。豪華奢侈的人偶是權力、階級、財富的代言人。法國十六世紀的波旁王朝(Bourbon Dynasty)，宮殿的裝飾，宮內規矩成為當時歐洲各國仿效的典範；法國的人偶亦是宮廷貴族給情婦、太太、小孩的禮品(圖 2-2p.35)。在英國，安皇后也將當時一種等身大的潘朵拉人偶餽贈給西班牙伊莉貝拉皇后。1589年，凱撒琳·梅弟奇(Catherine de Medicis)死亡隨葬品清冊中，包含了 16 尊人偶，其中有 8 尊是帶孝的。

¹¹ 辻村さわ子〈圖說西洋人偶入門〉《The あんてい - Vol.8 人偶と飾り箱》，读卖新聞社，東京，1990年12月，p.34-45。

¹² 同註 11。

十六世紀時，時鐘技術應用於人偶上。以齒輪轉動使其做出各種動作，諸如跳舞、寫信、抽煙、走路等，稱為自動人偶；同時也成為大人、小孩的玩具或做為藝品。而人偶在文藝復興時期亦當做服裝模特兒，做為展示服飾的道具，櫥窗的服裝展示也借用人偶，(即 **Fashion Dolls · Window Dolls**)。十八世紀隨著市民階級抬頭，此種華麗衣著的人偶已不再只是特權階級獨有。

直到十九世紀初，印刷品普及；**1870** 年代《模特兒》(《**Modle**》) 服裝雜誌的出現，造成原先人偶地位的變革。也因此促成巴黎流行服飾學蓬勃發展，人偶重新被定義、被重視、被販賣，人偶的藝術價值變為商業價值，自創一新領域。因為技術與科技的發展，有個性且由藝術家創作的人偶出現。

德國邁森(**Meissen**)的瓷器工廠利用東方的燒陶及製瓷技術供應全世界人偶的頭和身體、英國的蒙坦納里家族(**Montanari**)則於 **1840** 年代開始使用蠟製作人偶的頭。此一時期由於工業突飛猛進，洋娃娃開始戴上原本戴在真人頭上的假髮；而眼睛可以一閉一張的娃娃、能說話的娃娃，也在十九世紀的上半葉誕生。

美國的人偶文化隨著十八世紀英國移民至美國而帶入，直到十九世紀下半葉；美國才開始大量生產人偶。最具特色的是由叫做沃克(**Waker**)的人所製造的碎布人偶。之所以有美國特色，是因為美國人特別喜歡將碎布再加利用，縫製成百納被、碎布地毯等。因此碎布人偶可以說是美國特產。而人偶開始被大量的商業生產一是英國蒙坦納里家族生產第一批「嬰兒人偶」開始。接著，能走路的人偶、關節能被轉來轉去做出許多姿勢的人偶、由愛迪生所發明出的會唱歌的人偶等等相繼問世。

一直到二十世紀，人偶的發展可以說是「越來越像真人。」但是基本上一直主導市場的人偶類型仍是長相天真可愛、四肢短胖的「嬰兒人偶」；**1959** 年芭比娃娃的出現可以說是人偶世界的革命，因為芭比的曲線玲瓏、年輕貌美，而且髮型與服裝千變萬化，打破了「洋娃娃應該長

得像小孩」的形象。芭比也以一個成熟女性的形象而大受歡迎，上市十年就創造了五億美元的銷售額。接著黑人小孩與少女也被做成了玩偶；更引起爭議的是出生於 1966 年，屬籍法國的「嬰兒兄弟」，小嬰兒人偶的生殖器也被精密地製作出來了！這是第一個有性器的人偶。不僅如此，專為男同性戀設計的「同志」人偶，為身障人士製作的「肢障芭比」也相繼問市，可見人偶在美國是分工細緻而專門的產業。

此外，美國藝術家莉莎·里其坦佛(Lisa Lichtenfels)的人偶因為太逼真(圖 2-3)，以致於有一次她被目擊者投訴她強拉人入車而遭警察逮捕。當然，這人偶只是她著名的軟身雕塑作品之一。

二、日本

日本人稱人偶為「人形」(ひとがた，にんぎょう)，人偶的文化在日本發揚到極致，種類繁多、成品精緻、分工細膩、與日常生活緊密契合。以種類來分；即有雛人形、御所人形、木目入人形(圖 2-4,p.35)、衣裳人形、博多人形、小芥子人形、押繪、文樂人形(圖 2-5,p.35)、市松人形、關節人形、及近年來在玩具界流行的 Jenny Doll、S.D.(圖 2-12~2-16,p.38-39)、扭蛋人形等。有專門製作人偶的工匠，稱為「人形師」。「人形師」又細分身體、頭部製作、梳髮師、衣裳師、道具師等。民間也有廠商專門生產人偶专用的布料。

日本將「人偶工藝」視為文化財產，傑出的人偶工匠甚至受封為「重要無形文化財保持者」(即「人間國寶」)¹³。在日本官辦展覽中，人偶也占一席之地¹⁴，如崛柳女(1897 -1984)作品曾獲第一回帝展入選及第五回日展特選(圖 2-4,p.35)。「人形」之後則歸在日展第四項工藝美術類中。人偶在表演藝術中亦是常見，許多戲劇、電影、動畫皆以人偶為媒材，進行視覺上的呈現。人形師也忙於替演出的人偶打點行頭，設計造型，成為人偶的化妝師、造型師或藝術指導、人偶製作等。例如川本喜

¹³ 平田鄉陽、野口園生、鹿兒島壽藏、崛柳女等。

¹⁴ 平田鄉陽(1903-1981)「櫻梅の少将」第一回帝展入選，第六回日展「茶」特選等。

八郎(1925—)於 1982 年 10 月 2 日—1984 年 3 月 24 日在 NHK 放送的文樂三國志(圖 2-5,p.35)、ボリ・ヒロシ(1958—)的電影「源氏物語—浮船」等。及人、偶同台舞台劇「月晶島奇譚」等，ボリ・ヒロシ不但是人形師，也是文樂操偶師。其創作的人偶華麗幽靜，有股特殊的魅惑氣質，也因此大受歡迎，目前是人偶藝術家，並擁有自己的美術館。

日本最早發現的人偶是繩紋時代¹⁵的「土偶」(圖 2-6,p.36)是一種陶偶，外形讓人聯想到外星人，粗腰肥臀；表面佈滿奇特的紋樣與符號，與西方「威廉多夫的維納斯」造型有相通之處。大體上皆有人們祈求農作物豐收、多子的「地母」神意涵。目前研究可知此種土偶是祭祀用品，是古日本「神」的化身；人們在祭典結束後會將其敲碎再遍撒至農田各處，希望擁有「神力」的土偶殘片能對土地產生庇佑(豐收)或防禦(蟲害)的功能。之後，工匠索性直接以土偶碎片為原模大量翻製，碎片成了「神」的分身，如此便能讓更多的農田使用。

古墳時代(3世紀後半至6世紀)的「植輪」，則是置放在墳塋周圍，半插在土中，半露在外面的中空陶俑。受中國文化影響，「植輪」作用與俑相同，有陪葬、代人殉葬的功能¹⁶。形式則有家形植輪、筒形植輪、人物植輪、動物植輪等。

到了平安時代¹⁷，人偶做為「玩具」的功能漸漸出現，《源氏物語》中即有貴族少女將簡單的木製人偶著衣把玩的記載。後來演變為今日日本的「雛人形」。當時的嬰兒雖多產但易早夭，所以當時有句諺語「小孩能否平安長大以七歲為準」；所以當時人們傾向將小朋友當作是「小」大人，因為「大人」的抵抗力及身體都較小孩來得強。有些生活條件差的平民索性將新生兒私下處死，以避免養不活的情形。但仍心懷歉疚，就會在廟裡置放人偶，希望小孩的魂魄能宿其中，交予神明照顧。

一直到江戶時期(794—1191)，醫藥較發達了，小孩才真正被視為

¹⁵ 相當於新石器時代。

¹⁶ 《日本書紀》：垂仁天皇時，野見宿禰決定用植輪替人殉葬，於是讓土師部製作。

「小孩」；「御所人形」就是這樣產生的。「御所」在日文指「天皇的住所」，也就是皇宮內的人偶；其特徵是三頭身比例白胖小孩，面部表情皆是彎眉微笑。造型多為爬行的嬰兒、小武士、或是小貴族等。將為人父母希望小孩平安健康成長，成龍成鳳的心情表露無遺；少了之前陰暗的文本。「御所人形」所代表的是光明、樂觀、祈願¹⁸。人偶又稱「形代」，照字面上解釋就是「形體的替代」，也就是中國俗稱的「替身」，有解禍的功能。此時期會將人偶放在小孩的枕頭邊，希望小孩遭遇的病痛、不祥，可由人偶替代，保護他的成長；稱為「抱的人形」。後來發展成在膝、臀部有關節可彎折，所以又稱「三折人形」。給小孩玩的人偶較粗糙，但有些人偶的性器也做的很逼真，已不只是小孩的玩具；相當於現代的充氣娃娃。此外，在京都，父親嫁女兒時會將人偶當作嫁妝，讓初為人婦的女兒可藉由對人偶說話抒解心中鬱悶與緩和緊張的心情。

廣為人知的「雛人形」（圖 2-7,p36）是很代表性的日本傳統人偶創作。

（一）女兒節與雛人形

女兒節又稱雛祭、桃花節、偶人節，有女兒的家庭會在每年的三月三日替女孩穿上鮮豔的和服，擺飾偶人娃娃(即雛人形，圖 2-7,p36)。並為雛偶人供上紅、白、黑三色的菱形粘糕和桃花，主要目的是要祈求擺脫惡運、災難，保佑這個女孩子的平安幸福及健康的成長。

（二）雛祭的由來

日本的雛祭是從中國傳去的：3 月上巳之時到水邊清洗身上不潔之物，借水的靈力驅除邪惡和不祥之氣，因為當時一般人都認為上巳這天是災禍的日子，為了消除附在身上的厄運及污穢之物以確保平安。這種活動稱「祓禊」。「祓」是消災求福的祭祀，「禊」為古時在陰曆三月三日上巳臨水濯濯，藉以清除不祥的祭祀。¹⁹後來才把三月三日作為上巳節固定下來。上巳的起源甚早，《韓詩》提到「鄭國之俗，三月上巳，

¹⁸ 切畑健，《御所人形》，京都書院，京都，1998 年 5 月。

¹⁹ 王羲之-蘭亭集序：「永和九年，歲在癸丑，暮春之初，會於會稽山陰之蘭亭，修禊事也。」

之溱洧兩水之上，招魂續魄，秉蘭草，祓除不祥」。據《宋書》〈禮志〉的記載，上巳的日期自魏以後，就定在三月初三。只是「祓禊」的原始精神已經隱而不彰，反而是到水邊遊春的習俗大受歡迎，在中國宋代以前是個很受重視的節日。之後就接近消失；反而在日本發揚光大。

三月三日是日本五大傳統節日之一，因為日本人視奇數為吉，所以節慶多為奇日。(農曆一月八日、三月三日上巳、五月五日端午、七月七日七夕、九月九日重陽)。關於三月三的節日習俗之記載，最初是曲水流觴的活動，並被公認是從中國傳入日本延續下來的，逐漸演變為日本的女兒節。關於曲水宴風俗，最早能看到這一記載的日本文獻是西元720年編成的《日本書紀》，顯宗天皇元年(485)三月條載：“三月上巳，行幸後苑，另設曲水宴。”在《荆楚歲時記》則是這樣描寫三月三日的“士民並出江渚池沼間，為流杯曲水之飲”。晉代文人雅士曲的水流觴活動完全有可能在五世紀前為日本統治階級所仿效。傳到日本之後，主要是天皇及貴族所從事的活動，大約一直興盛到日本平安時代前期。此一時期，日本民間是否存在三月三節俗，卻不見記載。而「禊」也在奈良時代末期(792)傳到日本，據《類聚國史》載，“桓武天皇延歷十一年(792)三月丁巳，行幸南園祓禊，命群臣賦詩”。可見曲水宴已經加入祓禊的內容。

「祓禊」後來又與日本民族固有的習慣、神道教中的習俗相結合。平安時代初期，用來祓禊的祭物稱為「撫物」或「贖物」，即天皇用供奉在陰陽寮的偶人觸撫身體，然後吹上一口氣，再同身上脫下的外衣由侍臣拿到河邊順水漂走。貴族間則自製樸素的紙偶人來裝飾，節慶過後便把它放入河中或海裡隨波而去，象徵偶人代替自己與病痛災難一起遠遠的漂走，這也是最早雛人形的起源。而平安時代長篇小說《源氏物語》中的〈須磨卷〉對三月三祓禊的情形也有所描寫：

三月朔日恰逢巳日，源氏公子尊勸去海邊修禊，請路過的陰陽師²⁰舉

²⁰ 日本平安時期官名，任職陰陽寮，負責天文、氣象、曆法、占卜、咒法及幻術等；類似中國明代的欽天監及上古時期的巫覡。

行袂襖。將人形置於小船上，放到海裡飄流。

做為祭具的人偶經歷了土偶、木偶、草雛、紙雛、布雛等所用材料的變遷，在形式上則歷經了「流雛」(水流人形，圖 2-8，p.36)的習俗，即用紙扎成偶人，將病痛、災難等惡魂驅逐²¹。通常都會在三月三日的傍晚舉行，把各式各樣的偶人娃娃隨著供品漂流到河裡去，祈求更健康平安。後來因為技術的發達，自製的紙偶人也就成為平安時代上流階級女孩子拿在手上玩的玩具了。至今在日本的岐阜、鳥取、廣島、奈良、歌山、美濃等地仍保有放水偶人的習俗。

時至室町時代，外來的三月三日節日開始以「雛祭」為名在日本固定下來，而且逐漸普及到日本各地，宮廷和武家興起在三月三日把人偶作為贈品以後，製作精美人偶的風氣有盛無衰。到了江戶時代(1603~1867)，不僅有站立的人偶，還有端坐的人偶，且確定這天是屬於女孩子的節日(女兒節)，與確定為男孩節(五月五日)相對應，並有偶人娃娃的擺飾，但這都只限於宮廷及幕府將軍後宮中女性間的玩意兒，而真正女兒節的活動慢慢普遍於各個家庭中是到了明治末期(1868~1912)才開始的。

直到現在，每逢三月三日這天，普通人家也裝飾佈置人偶的壇台，還有為女孩子祈求健康幸福的風俗，所以這一天被稱為女兒節。日本人將「雛」尊稱為「御雛」。認為壇台上的人偶，不光令女孩子可親可愛，而且還作為健康幸福的象徵並具有神性。

除了上述「女兒節」，日本更有不少以人偶為主的祭典：如三月三日在隅田川舉行的「江戸偶人放流節」。愛知縣半田社的半田祭、伊奈町水海道市的「綱火祭」；而鳥取縣的「雛祭」也很著名。日本三大祭典的「高山祭」²²(圖 2-9,p.36)，其中祭典的主角「屋台人形」(由機械控制的可動人形)更是吸引了大量觀光人羣，人偶在日本受重視的地位

²¹ 青柳惠介〈人形與形代〉，《The あんてい - Vol.8 人偶と飾り箱》，讀賣新聞社，東京，1990年12月，p.108-110。

²² 岐阜高山祭分為春、秋兩祭，春之高山祭(又稱山王祭)在每年的4月14、15日由日枝神社主辦；秋之高山祭(又稱八幡祭)則在每年的10月9、10日櫻山八幡宮來舉行。

可見一般。

第二節、球體關節人偶產業相關的生產與消費

一、球體關節人偶基本組件及配件

(一)基本組件

球體關節人偶本體：頭部、活眼、手肘關節、手腕關節、腳踝關節、大腿股關節、膝關節、脖子關節、手臂關節、陰莖關節、腰椎關節、胸椎關節等；最少一關節，最多可達二十個關節。

(二)配件

服飾：衣、帽、鞋、褲、配件、飾品等。

其他：木材、金屬、各種多媒材組合。

二、施作工序

(一)製作材料

製作材料分直接塑型及翻模兩種。

直接塑型的材料，一般是以百分之五十的日本石粉紙黏土(La Doll)加上百分之五十的桐木粉及適量的水揉合後即成黏土。此外，亦可使用紙黏土、塑鋼土等，部份人偶師會使用木材或金屬材料做為人偶的骨架。

翻模與雕塑並用時，製作材料則以瓷漿、陶漿、骨瓷、素瓷等，有時也會以塑膠、樹脂製作。

「眼睛是靈魂之窗」，用在關節人偶亦然，眼珠的素材是人偶師最注重且變化的重點之一，分手工燒製及機械量產兩種。手工燒製的玻璃眼珠，虹膜圖案多變活潑，色彩純淨；尤其是取自歐洲十八、十九世紀

的古董人偶眼珠更是靈活。近代有些眼珠的眼白部分還有血絲。機械量產的眼珠虹膜圖案則一致無變化，缺乏生動與靈氣。有時爲了特殊效果，人偶師會自己製作或訂製眼珠，例如天野可淡的關節人偶²³。

(二)製作過程

在此以直接塑型的十三關節人偶製作過程爲例(圖 2-11,p.37-38)

1.首先畫好人偶設計圖與人體比例圖。

2.以保麗龍爲蕊，以美工刀等工具刨削出人體各部位的基本雛型，完成的形要比成品瘦小，以預留黏土包覆的空間。

3.接下來將黏土薄薄的敷上一層在保麗龍上，靜置陰乾後；再開始以竹片，刀子等雕削、補土、塑型。此步驟有時會用烘烤法加速乾燥。再敷黏土塑型，陰乾後再修整。反覆多次後做最後細修，再以粗砂紙粗磨形狀；細砂紙細磨出血管筋路、唇紋等部分。

4.完成身體各部分後，將它們放在烘烤架上，將內部保麗龍烤乾成塑膠粒後待自然脫落或挖出；或是將身體對中剖開，將內部保麗龍掏空後，再加黏土封邊黏合。

5.手指以細鋁線作爲骨架，依指節比例彎折出長短，再薄敷上一層黏土，待乾，再敷；反覆數次，並慢慢調整出手指的姿勢，並細修出指關節、指甲、手筋等形狀。

6.頭部自側面 1/3 處切開，將眼框多餘土以刀仔細清除，並將眼珠、睫毛置入定位。眼珠講究一點的用玻璃材質，也可以不置眼珠改用畫的；初學者會使用壓克力眼珠。眼眶是重點部位，必須不斷微調出最適當的角度，否則做出的人偶眼神會很怪異。

7.頭部的鼻孔以雕刀雕出，嘴部若開口或有牙齒也要雕開。

8.人偶關節的接合處爲球狀，所以才稱爲球體關節人偶，關節的接合處要不斷的組裝調整，並試著以各角度轉動以確保自然順暢。

9.關節的接合處底端內部會先安裝金屬線如鋁線、銅線等，以尖嘴鉗將銅線彎折出掛勾，再綁上鬆緊繩或彈性帶將各肢體拉緊。

²³ 參見第四章天野可淡的作品，p.74。

10.完成人偶各部分先以壓克力、油畫顏料或水彩等媒材混合共用，上一層底色。底色隨需要調製，可用筆塗，也可用噴槍上色。待底色乾後，再重複上色，層層疊疊至滿意為止。

11.軀幹部份做好後，再來就是頭髮與服飾。頭髮通常是一小束一小束鋪平後黏在人偶頭上，或是直接戴整頂假髮。講究的頭髮以人髮或羊毛製作，也有用尼龍髮絲或蠶絲染色製作。

12.最後製作服飾與配件，通常由創作者一手包辦或交由專業的工匠製作，是另一門專業領域。

關節人偶從一關節(頭部)，五關節(加上四肢)，十三關節(再加上手腕、膝蓋、手肘、腳踝)，十五關節(再加上胸、腰)，甚至七十七關節(再加上手指、腳趾、眼睛)不等，可擺出與真人一樣的姿勢。部份關節人偶體內有複雜的機械裝置，可以活動；近似於機械人²⁴。視難易程度與技巧，一尊關節人偶通常要耗費約一週至數年的時間。

三、日本球體關節人偶公司(Volks. Co.)的 Super Dollfie

一隻純手工打造的球體關節人偶不但曠日廢時，且須要一定的技術與藝術涵養。對一般民眾來說，就算喜歡也不易上手。但擁有長遠人偶文化產業的日本很快的嗅到商機；並造成了之後龐大的產值。他們將手工打造的 BJD 以機器量產，並保留其「創作性」。在短短數年間，建立起一個有男有女、各色族裔、跨越五大洲的 1/3 比例球關人偶小王國。

這樣的亞洲 BJD 熱潮可說是源起於日本玩具公司 Volk Incorporated(以下簡稱：Volks)。Volks 企業的原型師圓句昭浩先生將本來屬於藝術創作，手工製作的球體關節人偶身體開發並機器量產，稱為 Super dollfie，(簡稱 SD，圖 2-12)。Dollfie 是 Doll+Figure 的意思；是總部位於京都的 Volks 公司所自創的詞。初期產品高約 57 公分，約為人體的 1/3，故又稱為 1/3 比例人偶，重量大約在 0.6 公斤。其中又分為 1/3 大小(60~70 公分高)、1/4 大小(40~45cm 高)、1/6 大小(約

²⁴ 參見第四章四谷シモンの作品，p.80。

26~30cm 高)的不同比例。而各家公司對自己的 BJD 商品有不同的稱呼：以 Volks 來說，人偶以年紀及依體型的不同，分為 SD16(成年人體型，約 65 公分)、SD13(少年少女體型，約 60~62 公分)、SD(男孩女孩體型)、10SD(10 歲幼童年紀的人偶，約 57~58 公分)、MSD(兒童體型，約 41~45 公分)、幼 SD(嬰幼兒體型，約 26 公分)等等，SD 與 MSD 皆有分性別不同而有不同的身體，造型和大小完全不一樣。

Volks 將原先的陶瓷、紙黏土混桐木粉的材質改為高級樹脂 (polyurethane resin)、視覺上像陶瓷；但比陶瓷更耐用，不像陶瓷那麼易碎，成品還可以磨整。使得 BJD 更為堅固耐久，並可玩賞。將原先遙不可及的藝術創作轉變為可親近的工藝商品。人偶全身上下有十幾個可動式球形關節，並用強力鬆緊繩串連各部；因此可擺出多種動作及姿態。

不過 SD 真正的魅力在於「變化萬千」，人偶不再受限於原本的樣貌。買家可以任意造型、打扮成各種不同的樣子。從眼珠、頭髮到化妝；全身每個零件幾乎都可以更換改造。只要化妝、假髮、眼珠或者衣服等稍有變動，人偶娃娃外型就會有很大改變，甚至由男變成女。因為 Volks 想要讓玩家自己自行改裝，就如 Volks 的 Slogan²⁵所說"我們尋找創作力"("We seek creativity")。在 1999 年二月 Volks 第一次在 Dollpa 1(人偶發表會)公開發售 Super Dollfie-SD Kira、SD Sara、SD Nana、SD Megu、(以上為 10 歲 SD)，之後 SD 狂熱隨即開始。

善於文化產業塑造與行銷的日本還按照購買的流程和場所，將 SD 人偶如下分類：普通版 SD、會場限定 SD：每年不定期舉辦的人偶發表會 (DOLL PARTY) 上賣的限定版，想要購買的人需要進入 DP 會場，領取編號抽取購買，完全憑藉運氣。其餘尚有發表會限定 (DP-ONE-Choice)、會員限定等等，運用各種市場機制與行銷策略刺激消費。

²⁵ 「Slogan」為廣告學或傳播學術語，意為「簡短醒目的廣告語」，令消費者印象深刻，例如全家便利超商的 Slogan 為「全家就是你家」。

售價方面，正常規格的「素體」(圖 2-13,p.38)²⁶ SD 娃娃定價約 54,800 日幣，加上當地的消費稅之後，約合台幣 16,000 元，在台灣的售價則在 20,000 元左右。但是素體並不包括衣服，一套原裝的公主服要台幣 5000-6000 元。如果買已經穿著好衣服的「限量版」，在台灣要 30,000 台幣；但這也只是入門而已。SD 娃娃最令玩家瘋狂、著迷的地方在於所有地方都可以修改。原來的髮型不喜歡，可以換假髮，假髮一頂幾百塊台幣；臉型不好看，有人還會自己削磨修改。原先的頭看膩了，可以買新的頭，頭就有二十多種，一顆至少 5,000 台幣；衣服對女孩子而言永遠不嫌多，進口的一套從幾百元到幾千都有；就算台灣製的，也要 2,000 元。由於門檻高，所以 SD 的玩家以尚未喪失童心，但已經開始有收入的年輕人為主。年齡層自 13、14 歲的國中生到 45 歲左右的中年人，主要集中在 18 至 26 歲的青少年。

Volks 發展至今已成為 BJD 領導品牌，而 SD 也幾乎成為亞洲 BJD 的代名詞。Volks 每年都會有四場以上的展覽活動；可說是全球最知名的娃商之一，研發有超過十年以上的經驗；台灣由慶盛國際有限公司代理，也擁有上千名的支持者。日本除了 Volks，尚有 OBITSU。而隨著 BJD 的愛好者增加，近年韓國的 BJD 在各國都非常流行，因為價格比 Volks 的 SD 較低之外，選擇也很多。

這些 BJD 因其居高不下的價格，仍然是多數人望而興嘆的奢侈品。然而在網路的普及，加上近年來人偶公司逐漸重視海外市場，精美的亞洲人偶如今已不再是難以尋獲的稀有品。BJD 迷由亞洲擴展到歐美五大洲，會員超過 3500 人的英文社群 Dan of Angeles 就是一個很好的例證。

在台北的「娃娃圈」內，玩 BJD 的就有數十人，來自各行各業，甚至還有一位年輕的女牙醫「火火」，不僅利用牙醫的技術替娃娃修臉；還把 BJD 帶出國，在湖光山色的瑞士替 BJD 拍外景照。BJD 因為十分精緻，所以也吸引了不少男性玩家。每隔一個月左右，這些玩家就會舉

²⁶「素體」指裸身人偶，僅著簡易內衣，不含化妝、正式服裝、鞋、配件等。

辦一次「娃聚」，因為每個人擁有的 BJD 都不多，大部分只有一、二隻，大家用原廠的大紙盒或是小提琴箱把娃娃帶到會場後，就會趁這個時候多玩一下別人的娃娃。

至此，BJD 由純藝術創作成功的轉化為商品，並衍生多樣附加產業，這樣的影響；相信一世紀前的漢斯·貝墨決對不會料想的到。

四、人偶消費品：現實及虛擬之再製

經由藝術家創作出來的人偶除了傳統的紙本商品：如作品集、月曆、明信片等。人偶的特殊外形與氣質，亦被業界當作一個不會動的「模特兒」，提供書籍或雜誌作為封面；透過電腦繪圖再製成虛擬攝影作品。還有 CD 影音、並提供部份網路影片下載、節目報導或展演片斷。遊戲、電玩軟體、動畫、無線電視、網際網路、舞蹈、戲劇、漫畫、與人偶相互滲透融合；形成一密不可分的共生體系。以下略述其中幾位較著名的人偶藝術家所發展的形式：

（一）伽井丹彌本身是舞者，1980 年拜師松本道子習舞，1983 年發表舞蹈「高野聖」；之後開始創作人偶。此後，舞蹈與人偶與她的創作就密不可分；她喜歡將自創的人偶帶入舞蹈表演中，配合燈光、音樂、幻燈投影等多媒體成功的結合兩種不同藝術呈現。

（二）恋月姬²⁷與其它人偶師稍有不同的是，她以人偶的寫真集見長，她的照片從拍攝到後期設計都處理得相當華美，畫冊製作也很精緻，曾被多家出版物或媒體買下用作封面及電腦繪圖。

（三）人偶師如三浦悅子參與動畫或漫畫、電玩的角色設計或人物造型。或是少女流行雜誌、專門人偶雜誌的封面、推理小說雜誌應用為插圖，透過高超的電腦繪圖再製，成為精製的卡片或照片。

（四）耗資二億日幣製作的日本著名動畫《攻殼機動隊》的導演押

²⁷ 恋月姬為人偶師的筆名。此外，為表示尊重，保留原先日文的漢字原名，因此「恋」在此並非中文簡字。

井守，將吉田良製作的玩偶作為自己靈感的重要來源。

第三節、影響層面

一、其他國家

(一)亞洲

1.中國

中國首個 BJD 品牌則是 DZ (圖 2-13,p.38)，DZ 一詞是 Doll Zone 的簡稱。由中國深圳市愛科格林公司開發研製並全球發行。DZ 目前分別有 1/4 娃和 1/3 娃。1/4 娃的比例約為普通人體的四分之一高，身高約 42-46 公分重量大約在 0.6 公斤男娃和女娃略有差異。1/3 娃的比例約為普通人體的三分之一高，身高約 62-70 公分，重量大約在 2 公斤男娃和女娃略有差異。除了 DZ，尚有 LOLI DOLL、DOLL DREAM 等其他品牌。

2.韓國

相較於日本，韓國的 BJD(圖 2-14,p.38)價格比較低，品牌和選項也很多。所以近年韓國的 BJD 在各國都非常流行，諸如 LUTS、Angel Region、Blue Fairy、Soul Doll、Custom House(CH)、Cerberus Project(CP)、Dream of Doll(D.O.D.)等人偶廠。

3.台灣

目前兼具獨立創作及生產 BJD 的創作者首推張文靜，她的「靜子鏡人偶」—「Lestat」(圖 2-15,p.39)，有一對埋設磁鐵的魔鬼角及一對耳朵、一對魔鬼耳朵、一對尖牙、一對普通牙供替換。但尚未正式販賣。

4.香港

Pupa Paradise 及 **Mythdoll**—「綠光森林」，是香港的二個 BJD 品牌；目前均有網站正式販賣。其中 **Mythdoll** 由一群平均年齡不到 25 歲的年輕人組成，它們曾經是平面設計師、雕塑師、服裝設計師，在 2005 年開始創作 BJD。

5.新加坡

新加坡的 BJD 則是「童夢屋」。特別的是有設計日本歌舞伎男演員的幼童造型，及華人的功夫小子造型，及台港澳限定販售的 BJD。

(二)美洲

美國：美國的 BJD 有 **Bishonen house**(圖 2-16,p.39)，由一位 30 出頭的美國男性—東(**Donn**)創作生產，本身喜愛有關動漫的工藝(諸如模型等)、雕塑、音樂、自然藝術，這點可從他的作品中管窺一二。

二、延伸產業

(一)網路拍賣與部落格

由於每一隻 BJD 都價格不菲。但在日本購買的 BJD 因為免去關稅等費用，一般售價會比台灣便宜 2—3 成。所以有管道的賣家就可代買，賺取差價；買家也可即時買到臺灣沒有代理的限定版。通常這些交易是透過網路團購(團體購買或湊人數購買)或預購進行。

有些巧手的買主會將 BJD 重新改裝做造型再出售。據慶勝陳店長表示：在日本雅虎拍賣網站上，有位漫畫家將 **Doll Party 9** 推出的限定人偶 **Anais** 重新改裝做造型，成品精緻漂亮得不得了；再加上漫畫家本身的名氣，這尊改裝後的 **Anais** 拍賣價飆到三十萬日幣。

BJD 玩家都會將改裝後的娃娃拍照後放在部落格上與網友共享，彼此交換心得與傳授改裝技法；有時，潛藏的商機往往化暗為明，創造一些私下的交易(例如委託改裝、化妝等)。

(二)球體關節人偶教學

由於一尊 BJD 價格高昂，因此許多學生族群在經濟能力不足的狀況下會自己動手做；此時 BJD 製作教學也應運而生。一般資訊的來源會是網路論壇、部落格或聊天室，也有專門教室，採取開放式資訊交流或付費。傳統的紙粘土麵包花等工藝實體教室也有部份轉移成 BJD 教室，此一類教室在美國、日本極為風行，大大小小工作室、教室、學院多達千家。在台灣則仍在起步，全省不超過十家，若論師資專業度也無法與日本相提並論。

日本的人偶教室收費不貲，從材料費、學費、設備費、證書費一路下來通常花費約四萬台幣左右。善於行銷統合的日本人將普通的教室塑造成專業技術的「學苑」或「工作室」，並設計一整套課程及講義。從入門、本科、初級、中級、高級、師範級、教授級一路配套，並配合證書及材料、工具販售；學生取得證書之後可以在外教學。民國 78 年至 90 年左右台灣曾風行一陣，拿着日本創作人偶學院證書開業的紙粘土麵包花教室到處林立。講義中在詳細規定作品的尺寸、顏色調配劑量等搭配指定的材料、工具等販售營利；現今則著重在教學上。

(三) 球體關節人偶改裝

與球體關節人偶教學大致相同，不過主要針對 BJD 人偶，從事 BJD 改裝服務需要一些器械及彩繪的工具材料，也需要一定的繪畫技巧與美感修養；諸如眼眉、唇的上色，單純一個臉部基本化妝就要台幣 800 元左右。頭髮的造型也如同真人一樣需燙、染、剪、編等，圓潤豐腴的臉頰可透過削磨處理成削瘦的瓜子臉或有角度的菱形臉。

(四)配件製作

若將人偶世界想像成另一個小尺寸真人社會，就不難理解它們延伸出來的產業了。配件製作就是在此種情勢下產生，舉凡家具、交通工具、武器、家電等小道具都有人專司其職，配件的精緻度不輸真品，唯一的

差別在於尺寸及可否真正使用。

不論是拍攝人偶劇或私人賞玩，除了滿足玩家們的場景呈現，買主也可藉由此一圓現實世界中無法實現的夢想。化為人偶後，每個男人都可以擁有 180 公分的身高與肌肉男的身材，穿上機械戰警的酷裝；女人都有模特兒的身材且身著百萬的華服。也可藉由拍照合成技術而上山下海，開百萬名車住豪宅。在本文：附錄、訪談資料及範例－〈三、台北「Pan Toys－人偶造型工坊」－潘志華先生訪談：55 年次,p165〉中有詳細說明。

(五)人偶服飾

在人偶界俗稱「娃衣」及娃娃的衣服，由於國外的人偶創作比賽中，服裝造型的整體呈現占很大比重，因此專門的人偶服飾計師及製作也應運而生。一連串構思、設計、剪裁、選料、配色、縫製，複雜困難度不亞於真人，且由於人偶尺寸小，作工更精密費時。真實世界的製作方法並不完全適用於人偶，所以一些手工不精巧或沒時間的主人會請求協助，被委託人也會收取費用。情況等同於人們付費請專業造型師打點全身行頭一樣。在台灣，張琇媚可說是第一品牌，由於其作工細緻、用料講究、設計感強、且風格多變，又拿過無數國外獎項。她的娃衣雖然都是台幣 2000 元起跳，但仍是很快被搶購；買主也來自世界各國。其餘娃衣作者尚有素稜等人，在本文：附錄、訪談資料及範例－〈六、台中市娃娃衣服創作者－張琇媚小姐：55 年次,p172〉中有詳細說明。

(六)Cosplay 同人誌扮裝

同人誌扮裝，在台灣的多半是霹靂布袋戲迷為主(圖 2-17，2-18,p.39)；這也是台灣特殊現象，戲迷甚至成立不少影友會之類的社團或網站。扮裝者的行動舉止也模仿布袋戲偶，人「偶」化了。同樣的，牽涉到道具服裝等項目。有的玩家會扮裝成自己心愛的 BJD 人偶，就如同現實社會中母親與小孩著「親子裝」一樣。

以上五種只是概括的項目，細分尚有梳頭師、臉部化妝師、頭師、衣飾配件師等。每個互相聯結，彼此影響，形成一共生體系。

三、小結：

由上述可知，人偶在歐美最早就是「玩具」的功能，到了文藝復興時期，人偶被當做「服裝模特兒」；教導小女孩生活點滴及禮儀的「教具」或是「禮品」。工業革命後，又成為工匠展現精湛工藝的道具。十九世紀後開始量產，到今日已是商業活動不可或缺的代言利器。

而日本是一個喜好人偶的民族，史前時期人偶被當做有「神力」的物品，之後經歷過一小段「陪葬」的功能，8世紀左右就已具備當做「玩具」，並出現專職匠人製作人偶。今日人偶不但在日本民俗活動中隨處可見，甚至有專門的人偶嘉年華（**Doll Festival**，即歐美人士稱呼三月的「雛祭」及五月的「男孩節」－五月人偶）。更有政府部門的認證與文化活動做為後盾。加上動畫、漫畫、線上遊戲的相互結合，使人偶在日本不只是商業行銷的一環，更是創造無數產值的「文化產業」；創造了風靡青少年的 **BJD**，並將影響力擴及亞洲及美洲地區。不少依 **BJD** 而延伸發展出的商機及工作也如雨後春筍般湧現，互相幫襯。這種涵蓋文化、商業、及文化輸出的現象，以往在「玩具」產業並不多見。

同樣是結合藝術、商業、文化輸出，為何日本能引起如此大的效應。這主要是日本人善於吸收他國的文化，經由深度內化後再轉換形式成為自己的養分。

而一尊要價逾萬元的 **BJD**，最初是起始於純藝術創作，這就是本文下一章探究的重點。

		
<p>圖 2-1：西元二-三世紀的象牙製人偶</p>	<p>圖 2-2：法國波旁王朝偶</p>	<p>圖 2-3：莉莎·里其坦佛的人偶作品</p>

圖片來源：圖 1.M.C. Dupont contemporary atr dolls 網站。圖 2. 《The んてい - Vol.8 人形あと飾り箱》。圖 3.Lisa Lichtenfels 網站。

	
<p>圖 2-4：堀柳女日展特賞作品—靜思 取自：《人間國宝—堀柳女人偶》</p>	<p>圖 2-5：川本喜八郎作品-孔明 取自：《瞳 NO.2》</p>



圖 2-6：繩紋時代的土偶。取自：《The あんてい - Vol.8 人形と飾り箱》



圖 2-7：雛人偶
取自：小江戸川越 - 泰玉スガ人偶店網站。

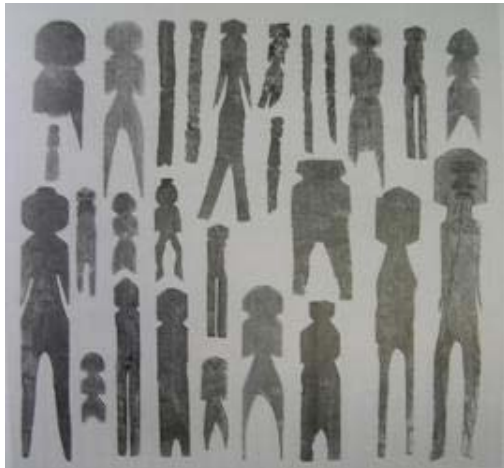


圖 2-8：木製流芻。取自：《The あんてい - Vol.8 人形と飾り箱》



圖 2-9：岐阜高山祭「屋台人偶」



圖 2-10：平田郷陽一朝霜。
取自：《人形發展 - 現代日本的人形作家》

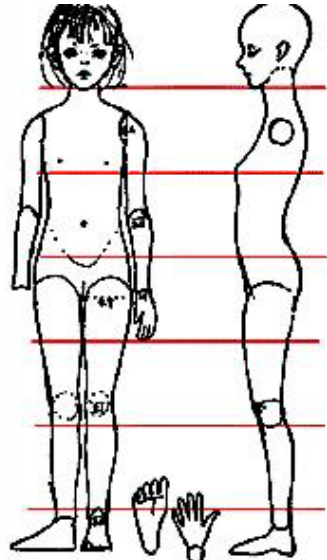







		
<p>1.畫草圖</p>	<p>2.削保利龍粗胚</p>	<p>3.敷黏土</p>
		
<p>4.細修形狀</p>	<p>5.手部做法</p>	<p>6.開腦殼</p>
		
<p>8.手部關節組合</p>	<p>9.內部彈性帶及身體各部位組合</p>	<p>10.上底色及疊色</p>



圖 2-11：關節人偶製作方法 圖片來源：日本關節人偶網站
<http://www012.upp.so-net.ne.jp/futoyama/Htm/Howto/workroom.htm>





圖 2-15: 台灣靜子鏡人偶 — 「Lestat」



圖 2-16: 美國 Bishonen House — 「Dream from The Sandman」



圖 2-17: 霹靂布袋戲偶本尊
圖片來源: 作者拍攝



圖 2-18: 霹靂布袋戲扮裝者
圖片來源: 作者拍攝

圖片來源 (圖 2-12~圖 2-16): D.Z、Volks、Custom House、Bishonen House、靜子鏡人偶網站圖片。

第三章

當代球體關節人偶的出現與藝術特徵

第一節 漢斯·貝墨的人偶攝影藝術

漢斯·貝墨是超現實主義中的大師之一，不過大部分讓人耳熟能詳的超現實主義代表人物多半為達利(Salvador Dali)。漢斯·貝墨將「球體關節」的技術結構應用在人偶創作上。由於他的人偶作品對日本的人偶創作及產業影響最為廣大；因此許多關節人偶的展覽與討論時，都會提出他的作品作為討論或是象徵。

一、漢斯·貝墨生平簡介²⁸

漢斯·貝墨於 1902 年出身在俄國的波羅的海沿岸（現今為立陶宛）。嚴厲的父親對他施以斯巴達式教育，也埋下他反抗「權威」的種子；母親則以豐沛的母愛養育他。自幼對冒險、奇幻類型的小說產生極高的興趣，在學校喜歡哲學、文學、美術和數學。入社會後，在炭坑和煉鋼場工作，受列寧馬克思的著作影響，成了社會主義者。後來開始作畫，但內容是反社會並帶有諷刺意味的作品。

1922~1923 年在波蘭時，他曾嘗試藝術創作及展出，但此舉使他身陷囹圄。在柏林工藝學校就讀工程時結識了詹·哈特費路與魯道夫·席力特(John Heartfield、Rudolf Schlichter，兩者皆為德國新即物主義攝影師)及，喬治·葛羅茲(George Grosz，德國達達藝術家)。1924 年改行當插畫家，並去巴黎展開第一次旅行；1926 年婚後在自己開的廣告公司擔任繪圖員，並著手製作人偶以表達反抗掌權的德國那粹政府。

1930年代早期在包浩斯學院聽課，並前往義大利及突尼西亞旅行。在讀過表現主義藝術家－奧斯卡·柯克西卡(Oskar Kokoschka)1925年

²⁸ 參考 Wikipedia、artencyclopedia 網站的資料並翻譯。

出版的信件《拜物》(《Der Fetisch》)後，影響他的創作形式。柯克西卡年輕的時候曾和一位名為艾瑪·瑪勒(Alma Mahler)的女子陷入熱戀，後來因故分手，瑪勒則改嫁他人，柯克西卡為此大受刺激。遂委託慕尼黑的人偶師傅以其前女友艾瑪·瑪勒的形象為藍本，為他製作真人尺寸的人偶。柯克西卡為了讓人偶能更接近真實的瑪勒，曾寫了一封信給人偶師傅，信上詳細地描述人偶必須具備的各種細節。這些文字後來出版成書，書名即為《拜物》(1925)。顯然地，柯克西卡明白自己有極深的戀物癖，他愛上了這個娃娃，他不僅請瑪勒的裁縫師為娃娃縫製衣服，甚至還跟她一同出遊，彷彿它就是真正的瑪勒。貝墨經由友人洛特·普瑞澤²⁹得知這個故事後大感興趣，在普瑞澤的引介下，貝墨和柯克西卡有了一些來往，並曾閱讀柯克西卡寫給人偶師傅的信件。由此可知，柯克西卡的人偶的確啟發貝墨將人偶拜物化的靈感。

此外，當時德國極右的種族主義對人種絕對的強調，形成當時納粹美學。德國的土地總是結實累累，人民勤勞健壯，是絕對的日爾曼人種。為了表達他反對法西斯主義所傳播的審美觀，漢斯·貝墨在普瑞澤的技術指導，及母親、弟弟的幫忙掩護下開始建構立體球體關節少女人偶。德國崇拜完美身體，他則將人偶以裸露的、畸形的、扭曲的、殘缺的形式呈現，甚至擺出性感媚惑的姿勢，並將它們置於各種荒涼地點，並以影像形式保存；在當時是極為直接特出的表現。

1934年自費出版人偶的攝影集《人偶》(《Die Puppe》)。人偶以戲劇性的形式呈現出來，此書在德國幾乎沒沒無聞。1935年參觀了位於柏林Kaiser-Friedrich-Museum展示的一對十六世紀的關節連接木偶之後得到靈感。製作第二件腹部為球型的關節人偶「Second Doll」。同年造訪巴黎，並與保羅·艾呂亞³⁰有所往來，因妻子肺結核病故返回柏林。最

²⁹ 洛特·普瑞澤(Lotte Pritze)，當時頗有名氣的女性人偶創作者，擅長製作蠟質人偶。

³⁰ 保羅·艾呂雅(Paul Eluard.原名 Eugene Grindel.1895-1952)，法國著名詩人，早期屬超現實主義派，後加入法國共產黨。他於二戰期間所寫詩篇《自由》被稱為最著名的捍衛言論自由的詩。

後他的作品仍遭納粹以「腐化」之名進行逮捕，也因此他在 1938 年由德國逃至法國並遷居巴黎。

漢斯·貝墨於 1938 年參加「超現實主義運動」。其中包括杜象(Marcel Duchamp) 恩斯特(Max Ernst) 門·雷(Man Ray) 伊孚·坦給(Yves Tanguy)。並且與恩斯特在二次世戰爆發後一同被監禁在法國南部「Camp des Milles」集中營內。這時期他的作品在巴黎文化圈很受歡迎，並且因為他的作品提及了女性的美及青春期的性慾形式，而特別受以安得烈·布荷東³¹為首的超現實團體歡迎。他的人偶攝影照片也刊登在期刊《牛頭人身怪》(《Minotaure》³²)中。1941 年放出後再婚，同時發展本身具特色的人偶形式與繪畫。1943 年首度在吐魯斯(Toulouse，法國南部城市)的書店辦個展，之後許多國際的團體也在此展出。

戰後，大部份餘生在巴黎渡過，不再製作人偶。自 1946 年起，及往後數十年創作了一系列更精細的蝕刻版畫、充滿情色的照片、情色繪圖、少女的油畫及出版品；更加彰顯了具暴力美學的情色氛圍。1954 年與尤莉卡·祖兒(Unica Zurn，德國女作家、畫家)結識，尤莉卡·祖兒並成為他的長期模特兒，持續工作至 1960 年代；但她於 1970 年因精神分裂投海自殺。

漢斯·貝墨於 1975 年二月逝世，留給世人立體作品，攝影、油畫、出版品及草稿。在他生命中有三段事件引發他以人偶為媒介創作。一、在 1932 年他與一位美麗的 15 歲堂妹³³—烏蘇拉·那蘇斯琪(Ursula Naguschewski)相遇。二、參加 Jacques Offenbachs「霍夫曼的故事」戲劇演出(一位男子愛上自動機器人偶的悲劇故事)。三、在 1931 年收到了母親寄給他一個裝有兒時玩具的箱子。

漢斯·貝墨以真人大小的少女人偶為眾所週知，同時在藝術界亦以

³¹ 安德烈·布荷東(Andre Breton. 1896-1966)，法國超現實主義運動的領袖和理論家。

²⁸ 《牛頭人身怪》雜誌，創刊於 1932 年 2 月，是暨《超現實主義為革命服務》之後，超現實主義最具代表性的刊物之一。貝墨的超現實攝影於 30 年代曾二度登上《牛頭人身怪》雜誌。

³³ 一說是 17 歲。

超現實攝影師聞名。他的作品突破了性的禁忌及解放了壓抑的慾望，在世時以猥褻的方式表達他對當時傳統理性及時代思潮的反叛；與當時其他的藝術家一同建立了奇幻的寫實運動，並影響了保羅·汪得理奇(Paul Wunderlich)及霍斯特·楊森(Horst Jansen)二位藝術家。

有關漢斯貝墨之藝術研究的主要出版品有：

1934年 自費出版人偶的攝影集《人偶》(《Die Puppe》)

1936年 法文版《人偶》(《La Poupée》)發行

1937年 日本雜誌《みづゑ》臨時增刊(No.388)海外超現實主義作品集—〈ALBUM SURREALISTE〉(瀧口修造、山中散生編輯，春鳥會，1937.5.20)畫冊中收錄漢斯·貝墨作品照片。

1949年 出版《人偶的遊戲》(《Les jeux de la Poupée》)。

1957年 出版《形像的解剖學》(《L'Anatomie de l'image》)。

1958年 出版《Jules César》(銅版畫)。

1961年 出版《薩德》³⁴銅版畫(《à Sade》)。

1962年 之前的三本著作合輯發行德語版《人偶》(《Die Puppe》)
1. Die Puppe 2. Die Spiele der Puppe 3. Die Anatomie des Bildes.)

1968年 出版《道德小論》(《Petit Traité de morale》)銅版畫 10件。

1969年 出版《木偶劇場》(《Les Marionnettes》)，銅版畫 11件)。

除了上述的相關研究出版之外。漢斯·貝墨生前的展覽對於球體關節人偶藝術的創作影響非常大，著名的展出如下：

1937年6月9號起瀧口修造和山中散生在日本舉辦「海外超現實

³⁴薩德(Marquis de Sade)，出生於1740年，為法國貴族，人稱薩德侯爵。(sadism)一詞即由其名而來由於他的作品中有大量性虐待情節，被認為是變態文學的創始者；後與同以形同被虐心理著稱的奧國作家馬索赫(Masoch)齊名，「施虐狂」(或稱「薩德主義」，Sadism)與「被虐待狂」(或稱「馬索赫主義」，Masochism)合稱為「SM」，即是現今「性虐待」的代名詞。由於作品常赤裸裸地呈現人性醜惡的一面，尤其是對於性變態的描寫；因此薩德的作品受到當時甚至現在社會的查禁。代表著作為《索多瑪 120天》。儘管如此，他的作品仍受藝術家與文學家所喜愛，波特萊爾、雨果、大仲馬、尼采等，都是他作品的擁護者。生平曾被拍成電影〈鵝毛筆〉。

主義作品展」。巡迴東京、京都、大阪、名古屋的 4 個都市，其中包括的漢斯·貝墨素描和照片。

1947 年 3 月到 4 月間在巴黎盧森堡宮(Palais du Luxembourg)舉辦第一次的個展，6 月參加巴黎的「國際超現實主義展」。

1953 年在德國魯道夫畫廊 (Rudolf · Springer) 舉辦個展，這是在祖國的第一個展覽。

1955 年巴黎的波維書局 (Jacques Pauvert) 舉辦肖像畫個展。

1960 年參加巴黎達尼爾·科迪爾畫廊畫廊 (Daniel Cordier) 舉辦的「現實主義國際展」。

在紐約的達西藝廊 (D'Arcy Galleries) 舉辦「Surrealist Intrusion in the Enchanter's Domain」展。

1971 年 11 月法國國立現代美術中心舉辦大規模的回顧展。

1955 年至 1975 年在巴黎、柏林、科隆、慕尼黑、日內瓦、芝加哥、紐約、倫敦等地舉行無數展覽。

接着，本文將漢斯·貝墨作品內在的意涵與外在的表徵做一粗略分析，將有助於了解漢斯·貝墨的形式及精神如何被不同領域借用及沿續。

二、漢斯·貝墨人偶攝影圖像解析

(一)漢斯·貝墨人偶攝影作品外在特色：

- 1.人偶四肢殘缺不全，或肢體末端以球形關節代替。(圖 3-1、3-2、3-3、3-4、3-5, p.61)
- 2.人偶皆為女性。
- 3.多半不着衣或穿着單薄破碎。(圖 3-5、3-6, p.61)
- 4.頭部剩一半，身體木架構外露。(圖 3-4、3-5, p.61)
- 5.頭及身體四肢可拆解組合，肢體常被拆解排列或反轉。(圖 3-2、3-3、3-4、3-5、3-7,p.61)
- 6.人偶同時呈現少女及成熟女性懷孕的體態。
- 7.人偶的肢體重覆成對出現。(圖 3-2、3-7, p.61)

8.人偶通常面無表情或面露幽怨之氣。(圖3-5, p.61)

漢斯·貝墨的作品表現在當時雖不是驚世駭俗，但也獨樹一格；在清楚作品表向的統一語彙後，接着就要探究內在隱含的本質。

(二)漢斯·貝墨人偶攝影作品內在意涵

2004年國立成功大學藝術研究所黃鈺傑的論文《漢斯·貝墨之人偶攝影研究》對漢斯·貝墨的人偶有很透徹的解析與論述，本文參考其論點並摘述如下。

1.反納粹美學

根據利希登絲坦《門之後：漢斯·貝墨的藝術》³⁵書中，具左派思想的貝墨對納粹政權十分地厭惡，1930年代納粹興起，1933年貝墨便宣稱從此不從事任何有益於納粹政府的活動，他關閉位於柏林的插畫工作室，轉而開始了少女人偶的創作。

另外，貝墨的父親是個納粹法西斯主義的信奉者，其對子女的管教如暴君一般地嚴厲，貝墨從小對父親的嚴峻管教即十分不滿，長大後對父親以及納粹政權更是深惡痛絕。由於納粹所推崇的雅利安女性的典型，必須具備能為國族繁衍下一代、既年輕又健美的身體，利希登絲坦據此認定貝墨刻意呈現納粹所厭惡與鄙視的破碎女體(圖3-4、3-5, p.61)，對父親與納粹統治下的各種社會規範「對健美女體的迷思」進行攻擊。

2.本身的情色慾想出口

超現實主義男性藝術家所製造的人偶總是用來表現「性」的題材，而貝墨的人偶攝影更充滿了高度的性暗示。例如貝墨作品中性器官的局部特寫及人偶肢解、扭動的形態(圖3-7, p.61)，確實容易引發觀者性

³⁵ McCorkle Jill, Lichtenstein, Therese, *Behind Closed Doors: The Art of Hans Bellmer*, Berkeley: University of California Press, 2001.

虐待的綺想及強烈的情慾感受。

例如(圖3-8, p.61)中，呈現一位女子著高跟鞋雙手撐地，下半身不自然的抬起，刻意發出挑逗的訊息。貝墨利用圖像的雙關語，諸如：

- (1)女子的腰部是勃起的陰莖。
- (2)胸部同時是睪丸。
- (3)龜頭亦可看做女性的陰戶。
- (4)龜頭下方的包皮可做為包覆女子臀部的紗裙。

此外，在〈人偶的回憶〉³⁶這篇序文中，貝墨天馬行空地敘述少女人偶所引發的情慾幻想：

事實上，在人偶的國度裡有些東西總是讓人慾望的，他們通常是些脆弱易碎的東西，例如上面用粉紅色糖漿畫上鴿子與圓圈圖案的、黑色的復活節彩蛋，除了誘人之外，很幸運地，他們一點用處也沒有。

另外，貝墨所著的〈肉體無意識的小解剖室或意象的解剖室〉(1957)一文，亦曾提及對小女孩的迷戀及有關亂倫的情愛想像。

3.性虐待與偷窺慾的慾望投射

貝墨時常將人偶被平放在床上或地上，以近拍或俯視的角度來拍攝。人偶的表情呈現出憂鬱、脆弱及易受傷的特質(圖3-5)。刻意暴露人偶赤裸、切割、疑似受到性攻擊的身體，這些暴力的影像修辭正隱含著貝墨戀童的情慾投射。

貝墨的姪女烏蘇拉·娜舒思琦原本居住於凱索(Kassel)，當時他們一家也隨貝墨的家人遷往柏林。烏蘇拉當時正值十七歲的青春年華，貝墨為其所吸引；然礙於亂倫的禁忌，貝墨只得壓抑對烏蘇拉的情慾，而埋下了日後以少女人偶為創作元素的種子。貝墨曾在給友人貞·布

³⁶ Hans Bellmer, 《Memory of the Doll Theme》” trans. Peter Chametzky, Susan Felleman and John Schindler, in *Sulfur*, 26 (Spring 1990), p. 30.

朗的信上談到，「人偶的製作對我來說是一種治療，是對生活中無法迄及之處的補償」。這似乎正暗示著人偶有著替代的作用，對此泰勒³⁷更進一步指出，貝墨的第一具人偶可說是無法得到的烏蘇拉的代替品，一種被「拜物(或譯戀物)化」(fetishize)的客體。

顯然，「拜物」可說是對失落的否認，用替代品來補償失落。貝墨藉由人偶將失落不可得的烏蘇拉想像地封閉起來，變成可以擁有的物品。正如貝墨在〈人偶的回憶〉中曾寫道：「我為它所作的努力都是值得的，在膠水與石膏混雜的味道中，那個讓我感動的東西就會成型，變成一件真實的、可以擁有的物品」。貝墨在文章中，充分地顯露其將人偶拜物化的心理，藉此模擬將烏蘇拉據為已有的快感。

貝墨曾在言談中表示，「我非常地景仰薩德，尤其是他對喜愛的人施加暴力的點子，這暴力與其說是一種愛的表現，倒不如說它跟解剖的慾望還比較有關係」。由此可知，貝墨的偷窺慾不僅藉由人偶可透視的身體結構來表現，甚至還混雜著將人偶解體、撕裂的虐待狂幻想。

漢斯·貝墨人偶攝影作品外在特色幾乎在之後的日本球體關節人偶師的作品中看到，而日本球體關節人偶師作品的內在意涵則更摻雜了女性情欲、蘿莉塔情結等諸多面向，將在本文第三章、第四章做一說明。

漢斯·貝墨生前所活動的場域不外乎德、法兩國的藝術界，文學作品中。但離世後所造成的漣漪卻不單純只在藝術界；這也是本文之後要說明的。

(三)、漢斯·貝墨所造成的影響

漢斯·貝墨在超現實主義藝術史上雖然沒有達利或米羅那麼有名，但他的作品影響卻遍及各大眾文化領域。諸如玩具產業、音樂產業、動漫畫產業界等，以下略為舉例。

³⁷ Sue Taylor, *Hans Bellmer: The Anatomy of Anxiety*, (Cambridge, MA: The MIT Press, 2000. p. 57.

1. 漢斯·貝墨在(1)球體關節人偶的設計。(2)作品呈現的性慾表徵；此二項之後影響了日本球體關節人偶的發展。
2. 日本動畫「攻殼機動隊Ⅱ－無辜」(「Innocence: Ghost in the Shell」)中的女主角機械人偶以漢斯·貝墨的人偶為基礎而設計。在片中一幕，他的名字及作品出現在一本打開的書內。
3. 2005年在布萊頓(Brighton 英國城市)舉行的慶典中，有一個主要的展覽－「Guys 'n' Dolls: Art, Science, Fashion & Relationship.s」，(圖3-9, p. 62)藝術家以人偶為創作，展品來自漢斯·貝墨、柯克西卡、門·雷、波拉·芮格(Paula Rego, 葡萄牙畫家, 生於1935年)及其他藝術家。
4. 日本漫畫家－三原ミツカズ(Mihara Mitsukaz)表示：他的漫畫創作－《Doll》受漢斯·貝墨影響(圖3-10, p.62)。
5. 日本電玩遊戲「沈默之丘第二集」(「Silent Hill 2」, 圖3-11, p.62)其中有一個假人服裝模特兒怪物，在臀部有二雙腿相連；有可能受漢斯·貝墨作品影響，但軀體部份比漢斯·貝墨雕塑還少，而且更性感，但可以看出是以塑膠製成。
6. 攝影師羅伯·懷克(Robert Whitaker)幫「披頭四」合唱團在1996年的「昨日、今日」所用的專輯封面「劊子手的袖套」(「Butcher Sleeve」, 圖3-12, p.62)受到漢斯·貝墨很強烈的影響。照片中「披頭四」成員身上披著肉片及肢解的人偶軀體。但不久在唱片零售商的抱怨聲中將專輯回收，現存在買主手中的則成為最有價值的收藏品。
7. 布魯克林的三人龐克樂團「Bellmer Dolls」(圖3-13, p.62)，命名源自於漢斯·貝墨在二次世戰時的作品。

第二節 漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的關係

漢斯·貝墨之所以重獲重視主要原因是因為日本 BJD 產業帶動

的連鎖效應；使得原先對藝術不太涉獵的青少年，經由 BJD 而認識漢斯·貝墨。而這一切得先從漢斯·貝墨如何橫跨千里被介紹到日本開始說起。

一、日本藝文界人士對超現實美術的引介

二次大戰前後，日本有一群精通法文或德文的藝文界人士，幾乎同步將超現實美術³⁸自法國引介至日本。之後陸續有不少學者持續推廣或研究。其中最具代表性的有下列六位(依出生年排序)。

(一)主要的日本學者

1.瀧口修造(1903-1979)

詩人、美術評論家，日本超現實主義理論的指導者。大學時期與西脇順三郎熱中於超現實主義理論，1930 年代與巴黎的安得列·布荷東深交，將布荷東的著作—《超現實主義和繪畫》翻譯為日文，同時翻譯法國的雜誌並投稿，活動頻繁。二次大戰後，除了持續對日本廣為介紹現實主義作家們，也涉足多樣的美術評論。此外，也留下了炭筆素描等繪畫作品。主要著作有安得列·布荷東，《超現實主義和繪畫》，瀧口修造譯，(アンドレ・ブルトン。《超現實主義と絵画》，瀧口修造訳，厚生閣，1930。)

2.山中散生(1905-1977)

詩人，日本的超現實主義運動的推進者，愛知縣出生。就讀名古屋高商時即學習法國文學。同時與保羅·艾呂亞和安得列·布荷東通信、並翻譯他們的著作介紹至日本。另外，於 1937 年(昭和 12 年)和瀧口修造一起策劃「海外超現實主義作品展」。是漢斯·貝墨的最初的介紹者。主要著作有：《處女受孕》，A·布荷東·P 著，山中散生譯；(A·

³⁸ 1924-1929 年法國作家安得列·布荷東在巴黎先後發表兩次「超現實主義宣言」，他是將達達派轉變為超現實主義的舵手。而超現實一詞是由詩人阿波里奈爾首用的，後來才用於繪畫上。

ブルトン、P・エリュアール，山中散生訳，《童貞女受胎》，ボン書店，1936)《達達主義論考》(《ダダ論考》，国文社，1975)

3. 生田耕作(1924-1994)

法文學者，京都大學名譽教授，京都生。就讀於京都大學法文科時，受安得列·布荷東的思想啓發。以後便為不同的法國作家翻譯，介紹了安得列·布荷東、喬治·巴代耶³⁹、席林(CELINE)等人的著作。主要著作有：翻譯喬治·巴代耶著，漢斯·貝墨插畫《愛得華夫人》、《眼球的故事》等。

4. 坂崎乙郎 (1927-1985)

美術史家、美術評論家，早稻田大學教授。將席勒(Egon Schiele)介紹到日本；研究以幻想藝術、表現主義等為主的美術史。主要著作有：《馬塞爾·布昂》(Marcel Brion)坂崎乙郎譯，《幻想芸術》，紀伊國屋書店，1968，《所謂畫是什麼》，河出書房新社，1976。還有，《埃貢·席勒的雙重自畫像》，岩波書店，1984。

5. 澁澤龍彦(1928-1987)

法文學家、評論家、小說家，東京生；本名澁澤龍雄。就讀於東京大學法文科時，經由薩德的小說而接觸到道超現實主義的文獻。之後翻譯《薩德選集》並出版評論集《薩德復興》等，將薩德正式介紹到日本。並發表關於西洋的魔術、隱密學、異端文學和藝術的散文；也書寫幻想小說。1965年他的一篇文章讓四谷シモン知道漢斯·貝墨，並對他造成衝擊。這「事件」是日本的關節人偶的歷史起點。之後在許多的散文中也談到漢斯·貝墨。澁澤可說是眾多介紹漢斯·貝墨的學者中為日本帶來最大的影響的人。主要著作有《澁澤龍彦翻譯全集》(《澁澤龍彦翻訳全集》15卷，別卷1，河出書房新社，1996.10.23-1998.03.25。)

³⁹喬治·巴代耶(Georges Bataille, 1897-1962)，法國評論家、思想家、小說家和編輯。1928年出版第一部情色小說《眼睛的故事》。他的學術興趣涉及了哲學、神學、經濟學、社會學、心理學，但"色情"始終是他的主要學術重點。

6.種村季弘(1933-2004)

德文學家，東京生，東京大學德文系畢業。知識涉獵廣泛，介紹西洋的鍊金術、魔術、隱秘學。同時發表文學、藝術評論等、在藝文界頗為活耀。主要著作有：種村季弘著作集《種村季弘的拉比林特斯迷宮》(《種村季弘のラビリントス》，10卷，青土社，1979.4.10-1979.12.28。)還有另外的版本，種村季弘著作集《種村季弘的新拉比林特斯迷宮》(《種村季弘のネオ・ラビリントス》，8卷，河出書房新社，1998.6.25-1999.3.25。)

(二)最初的介紹－山中散生

漢斯·貝墨是隨著眾多超現實主義藝術家一同被介紹到日本的。山中散生在他的著作《超現實主義資料和回憶》(美術出版社，1971)中，漢斯·貝墨於1936年以及1937年最早被介紹至日本的起始，有著詳細的紀錄。被認為是非常珍貴的資料，以下引用其中部分文獻：

《超現實主義的交流》(《L'ECHANGE SURREALISTE》)的出版計畫，在1935年初籌劃製定，內容部分與安得列·布荷東及保羅·艾呂亞兩者商量後決定名為《超現實主義的國際交流的視點》，這出版具有重大的意義。參展的人士包括漢斯·貝墨、保羅·艾呂亞、安得列·布列東、阿普(Jean Arp)杜象、達利、門·雷、伊芙·湯吉、投彥(Toyen=Marie Čermínová 捷克藝術家)等十一名藝術家。最後由在法國的保羅·艾呂亞及喬治·巴塔耶兩位詩人，與英國的畫家潘羅斯·羅南(Panrose Roland)為主，分別召集其他歐洲的藝術家。

第二年(1937年)從六月到七月期間，在日本東京、京都、大阪、名古屋的四個都市順次召開「海外超現實主義展」。展覽作品涵蓋了插畫、繪畫複製照片大約三百件、照片、雕刻、水彩六件、草稿三十一件、版畫十六件等，加上作家的原稿、文獻；總計四百多件。展出者網羅當時歐洲正活躍的四十四名藝術家。並出版《超現實主義的交流》專輯。

收錄這展覽會的展出作品的《超現實主義的交流》(《みづゑ》臨時增刊号)，由瀧口修造和山中散生分別擔任作家目錄、年表、文獻的

序言和作品的日文翻譯。即使作為超現實主義的綜合畫集，在當時可說是介紹超現實主義內容最充實的出版品⁴⁰。

在此書中，收錄了漢斯·貝墨的信件與後來出現在《人偶的遊戲》中出現的第二個人偶(Second Doll)作品的照片。從這些記錄判斷，最早將漢斯·貝墨的介紹到日本的人是山中散生。此外，從這些資料也可得知這時期的漢斯·貝墨正在積極地參加藝文活動。

二、漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的互動

以下簡述出漢斯貝墨對日本人偶藝術的影響，節錄重要的事件。整理漢斯·貝墨，與受其影響的日本人偶師(本論文所選擇的樣本)生平及創作簡歷相對照，同時列出日本人偶師的師承體系；詳細表格請參見附錄。

德籍超現實主義藝術家漢斯·貝墨於 1902 年出生。貝墨 1933 年開始製作第一個人偶，並於 1934 年自費出版人偶的攝影集《人偶》。作品受到巴黎的超現實主義團體高度讚揚，並在《牛頭人身怪》雜誌刊登。1935 年開始製作第二個腹部為球型的關節人偶，在 1936 年法文版《人偶》發行。同年日本學者山中散生開始著書《超現實主義的交流》將超現實主義引介至日本。而日本人偶藝術家土井典則於 1928 年出生。

不久，由瀧口修造、山中散生策劃的「海外超現實主義作品展」，在日本東京、京都、大阪、名古屋展出。展覽作品涵蓋了插畫、繪畫複製照片、雕刻、水彩、草稿、版畫、作家的原稿、文獻，總計四百多件；網羅當時歐洲正活躍的四十四名藝術家。並出版《超現實主義的交流》專輯。同時「みづゑ」雜誌 384 号也刊登〈物體的革命－超現實主義的位置〉。以上展覽及專輯、雜誌等首度將漢斯·貝墨的作品介紹到日本。

1938 年貝墨喪妻，並為了避開納粹黨的威脅離開柏林，在巴黎參加「超現實主義運動」。1944 與結褵二年的第二任妻子離婚。同年，四谷シモン出生，後來成為國際知名的日本人偶藝術家。1947－1955 年日本人偶藝術家三輪輝子、秋山まほこ、秋山まほこ、天野可淡、恋

⁴⁰《超現實主義資料和回憶》美術出版社，東京，1971，P.153-156。

月姬也陸續出生。1959—1960年「超現實主義國際展」，貝墨展出「旋在空中的人偶」。日本學者瀧口修造、秋山邦晴同步在「みづゑ」雜誌663號介紹「超現實主義國際展」，再度提及漢斯·貝墨。1965，貝墨為喬治·巴代耶著作《愛得華夫人》製作12件銅版畫。而時年21歲的四谷シモン翻閱《新婦人》雜誌，看到澁澤龍彥為「女的王國—保羅·德爾沃與漢斯·貝墨」展覽所做的介紹後，被貝墨的人偶攝影及畫作所震撼；並激勵他突破傳統人偶的型式，開始創作屬於日本的球體關節人偶。

貝墨於1968年後出版《道德小論》及其他插畫創作，直至1969年腦中風發作才逐漸停止創作；人偶藝術家三浦悦子也於1968年出生。而貝墨在日本引起風潮，重量級的學者諸如澁澤龍彥、坂崎乙郎、種村季弘等相繼為文分析評論貝墨的作品。澁澤龍彥甚至向土井典也訂製漢斯·貝墨的人形。

1971巴黎國立現代美術中心舉行「漢斯·貝墨回顧展」。同時四谷シモン開始陸續在日本雜誌上刊登少女人形作品的照片；並於1973年舉行首次個展「未來和過去的前夕」。次年，土井典也開始「情色信件」的首次個展。漢斯·貝墨於1975年2月23號去世，享年72歲。

1983年至1984年，巴黎龐畢度藝術中心舉行「漢斯·貝墨照片回顧展」，完整展出漢斯·貝墨影作品全貌。出版《漢斯·貝墨攝影集》。同年，吉田良在日本開設「比馬利昂人形空間」教室。

1990年日本人偶藝術家天野可淡於37歲英年早逝。同年，三浦悦子入吉田良開設的《比馬利昂人形空間》教室學習製作人形。

2003年東京國立近代美術館工藝館舉辦「今日的人形藝術—想念的造形」展。2004年，東京都現代美術館「電影『純真』公開紀念—球體關節人形展，純真的人形」展。此展覽具有指標性意義；一方面標示球體關節人形已被認定為藝術創作，同時受邀的作家亦奠定地位，他（她）們的作品也是主要影響後來日本球體關節人形的風格。土井典、

四谷シモン、三輪輝子、秋山まほこ、天野可淡、恋月姫、三浦悦子の作品都在展覽名單之列。

漢斯·貝墨人偶攝影集在日本不斷再版，而以球體關節人形創作而延伸的商品－「SD 娃娃」也造成流行風潮，每年為日本、韓國、中國等創造無數產值並兼具文化傳播的功效。

第三節 日本球體關節人偶師的出現

本文第二章曾論述人偶藝術在日本的地位及發展程度。同樣是漢斯·貝墨的攝影作品，在美國及英國被流行音樂界轉化成另一種形式呈現。但在日本則是作品中「人偶本身」的造型及製作技法、表現形式被注意到，進而對日本悠遠的傳統人偶注入新血。

一、傳統的日本人偶

(一)日本人偶的演進

在本文〈第二章日本球體關節人偶藝術做為文化產業之現狀分析－第一節二、日本〉中已對日本的人偶藝術做了充分說明，在此略為補充。

最早發現的日本人偶是繩紋時代(相當於新石器時代)的「土偶」是一種陶偶，外形讓人聯想到外星人。粗腰肥臀，表面佈滿奇特的紋樣與符號，大體上皆有人們祈求農作物豐收、多子的「地母」神意涵。目前研究可知此種土偶是祭祀用品。

到了平安時代(794~1194)，人偶做為「玩具」的功能漸漸出現，源氏物語即有貴族少女將簡單的木製人偶著衣把玩的記載。後來演變為今日日本的「雛人形」⁴¹。

日本更有不少以人偶為主的祭典：現今最出名的是在每年的三月三

⁴¹ 詳見第二章：第一節：關節人偶文化演進概說：二、日本。

日「女兒節」(又稱雛祭、桃花節、偶人節)，家中有女兒的家庭會在每年的三月三日替女孩穿上鮮豔的和服，擺飾偶人娃娃(雛人形)，並為雛偶人供上紅、白、黑三色的菱形粘糕和桃花，主要目的是要祈求擺脫惡運、災難，保佑這個女孩子的平安幸福及健康的成長。另外，五月五日「男孩節」，則在家裏供奉五月人形。五月人形的造型是身穿鎧甲的武士或將軍。造型中有中國古代歷史人物關羽、張飛和傳說中擅長捉鬼的鍾馗等。擺放五月人形，父母不僅是為家裏的男孩祈求健康，同時也希望他成為勇敢的人。

日本人也是個愛人偶的民族；他們認為，無論什麼種類的人偶，一旦離開匠人之手就具有了靈氣。所以，人偶不同於一般的玩具，即使破舊不堪，也絕不隨便丟棄。如果家裏的人偶實在不能要了，必須舉行儀式，把它送到專門供奉廢舊人偶的寺廟裏。或將其聚集收納並舉行儀式，稱為「人形供養祭」；或集體焚毀葬於「人形塚」，人偶在日本受重視的程度可見一般。

(二)人偶在日本社會地位的改變

因為一尊「人偶」是由「人形師」(身體、頭部製作)「梳髮師」(髮型、髮飾製作)及「衣裳師」等多人完成；所以早期並無單一人形師的姓名留下。職業人形師的出現是在元祿三年(1690)刊的《人倫訓蒙圖匯》⁴²。明治時代後半期，許多知識份子重新看待人偶，當時童話作家一巖谷小波與人類學者一坪井正五郎認為玩具對兒童的成長有一定的影響與助益。

而當時頗具盛名的人形師一久保佐四郎(1872~1944)曾發下「人形必須要做到像藝術品」的豪語，激勵了傳統藝師精益求精的精神，久保曾將作品參選帝國美術院展(簡稱帝展，現今日展)，不過當時因「沒有比較審查的對象」的理由而落選。

⁴²《人倫訓蒙圖匯》是日本江戶時代出版的書，詳列當時各行各業，是研究江戶時代的重要書籍。

與人偶有關的團也漸漸出現，如 1928 年成立的「白澤⁴³會」。1933 年的「日本人形研究會」，把業餘及專業人形師集中起來，並廣邀各界專業人士開設有關的美術、風俗、人體結構等等教育講座或製作技法；這種劃時代的人偶學校將日本人偶的「質」與「量」大大的提升。後來榮獲日本「人間國寶」的鹿兒島壽藏、堀柳女當時也參加過此社團。1934 年的「甲戌會」，1935 年的「日本人形社」也是類似的社團。自此，玩偶大大地脫離「玩具或女孩手工藝」的領域。

大正十二年(1923)關東大地震後，市民生活迅速的近代化，並且產生了新的階層－也就是郊外工薪人員。當時享受家庭生活閒暇的女學生和主婦們流行製作法蘭西人偶。不過真正為日本人偶帶來轉機的是昭和二年(1927)，美國贈送了大約 1 萬 3 千隻塑膠製的洋娃娃給日本全國的小學校和幼稚園，作為「世界平和」和「國際親善」親善人偶使節，日本人稱它們為「藍眼睛的人偶」(青い目の人形)。日本則由全國 261 萬的學童、每人捐出(一分錢)為募金，請全國知名人形師製作了 58 隻的豪華的市松人形(いちまつにんぎょう)於當年的聖誕節回贈美國當作「返禮」。當時年僅 24 歲的平田鄉陽(後來榮封日本「人間國寶」)因作品精美生動而一戰成名。

昭和十一年(1936)帝展在第四項工藝美術類中增置「人形」部門⁴⁴，當時有六名人形師入選，分別是平田鄉陽、鹿兒島壽藏、堀柳女、野口光彥、野口明豐(衣裳人形)羽仁春水(木目込人形)。自此，日本社會漸漸承認人偶的藝術性。

接下來的文展(文部省美術展)也繼承了帝展人形部門，參賽者極為踴躍。許多人形師也設立教室以培育後進，女性人形師也增多。除了官

⁴³「白澤」為中國傳說的神獸。《雲笈七籤》卷一百引《軒轅本紀》：「帝巡狩，東至海，登桓山，於海濱得白澤神獸，能言，達於萬物之情，因何天下神鬼之事，自古精氣為物、游魂為變者凡萬物一千五百二十種，白澤能言之，帝令以圖寫之，以示天下。」

⁴⁴參考小林すみ江〈近代人形藝術の歩み〉《骨董綠青 NO.22〈人間國寶の人形作家－傳統與創造〉》，マリア書房，京都，2004 年 9 月，P4-6。

辦「日展」、朝日新聞社主辦的「現代人形美術展」、「日本傳統工藝展」以外，全國各地舉辦的展覽也如雨後春筍般出現。

到了昭和三十年(1955)，日本《文化財保護法》新制度公布首批認定的「重要無形文化財」時，將平田鄉陽、崛柳女受封為「重要無形文化財保持者」(即俗稱的「人間國寶」)。之後受封的尚有野口園生、市橋とし子、鹿兒島壽藏等。

人偶也漸漸在日本表演藝術占有一席之地，除了傳統的「文樂」⁴⁵；許多戲劇、電影、動畫皆以人偶為媒材，進行視覺上的呈現。人形師也忙於替演出的人偶打點行頭、設計造型，成為人偶的化妝師、造型師或藝術指導、人偶製作等。例如川本喜八郎(1925－)於1982年10月2日－1984年3月24日在NHK放送的文樂劇「三國志」(圖2-5, p.35)。人、偶同台舞台劇「月晶島奇譚」等。

二、日本的球體關節人偶師

雖然早在1937年的「海外超現實主義展」已經將漢斯·貝墨的人偶攝影作品介紹到日本；但遲至1965年，貝墨才真正發揮影響力。當時從事人偶創作的四谷シモン在大岡山一間舊書攤翻閱到「新婦人」雜誌，內容有澁澤龍彦策展的－「女的王國－保羅·德爾沃與漢斯·貝墨」的展覽圖片。年僅二十歲的四谷看到貝墨的人偶攝影作品後倍受衝擊，「當天回家後就將舊有的人偶作品及工具全數扔掉」⁴⁶；當時正在猶豫要做歌手或是人形師的他開始認真思考；並重新創作人偶，開始以球體關節人偶為形式創作。

雖然當時人偶工業在日本頗為發達，但舊有的日本人偶多為固定姿勢，(如御所人形、木目入人形、衣裳人形、博多人形、小芥子人形

⁴⁵亦稱「人偶淨琉璃」，(BUNRAKU)與歌舞伎、舞樂、能劇同為日本四大傳統表演藝術，所謂文樂即指以三弦琴伴唱的說唱曲藝配合人偶演出的人偶劇。表演者身著黑衣躲在人偶「背後」遊走在場景內，由雙手從布偶內或外操控人偶，所以觀眾會看見操控者。

⁴⁶篠山紀信攝影，《四谷シモン－人偶愛》，美術出版社，東京，1985年6月，P.82。

等)。縱然可動也僅限於膝蓋、臀部與手肘、肩膀幾處固定的關節；(如市松人形、三折人形)。造型也以可愛的五頭身比例或標準的七頭身比例為主。尺寸大多介於 10-70 公分，並沒有如真人寫實的人體；或是未著衣的裸體人偶，遑論斷手缺足的「不完整」造型了。「人偶」頂多被視為工藝的品項之一，仍不脫擺飾與玩具的主要功能；尚未成為藝術創作的媒介。

四谷シモン在 1973 年首次舉辦個展，他的作品可說是完全顛覆了傳統的日本人偶。不但尺寸等同真人，甚至全身關節也同真人般可動；幾近裸體，且全為西方人長相。人偶造型特色強烈，與內斂端莊的傳統日本人偶大相逕庭，可說是對日本的傳統人偶界投下一震撼彈。由於四谷大膽突破傳統日本人偶的形式，並且加入強烈的個人意識與概念；他的展覽均成功且頗受好評，奠定了他在日本球體關節人偶界的崇高地位。

接下來，吉田良、天野可淡、土井典也紛紛開始以球體關節人偶為創作媒介。吉田良、天野可淡除了自己是人偶製作高手外，還熱心育人，在東京著名的人偶製作教學中心「比馬利昂人形空間」(Doll Space Pygmalion)任講師。

隨着以「比馬利昂人形空間」教學中心為首，「西蒙教室」(Ecole De Simon)「安琪人形」(Angel Dolls 銀座人形館)等創作人偶的展出，銷售店也紛紛開始提供人偶製作教學課程。包括前述各位大師自己開辦的人偶教學室，都讓越來越多的人偶愛好者們不光購買、賞玩人偶玩偶，也能親自參與到人偶製作。而這一切在《夜想》、《DOLLY DOLLY》、《Dollybird》等專門的人偶介紹刊物、還有出版人偶寫真的各家書社、以及展出人偶玩偶的大小美術藝廊等媒體的宣傳推動下；人偶產業一發不可收拾。片岡昌、恋月姬、三輪輝子、山本じん、秋山まほこ、三浦悦子、陽月、崛佳子等等數以百計的人投入創作；形成現今日本獨樹一格、百花齊放的人偶創作盛況。

除了球體關節人偶創作，漢斯·貝墨也對日本的動畫、漫畫、線上遊戲軟體造成影響⁴⁷，因為不是本文所討論重點，就此略過。

第四節 球體關節人偶師與球體關節人偶 藝術作品之間的關係

人偶在一般大眾的觀點中常被視為「工藝」或「玩具」，甚少會與「藝術創作」聯想在一起，主要是因為人偶所具的「營利」及「實用」功能較強。不過人偶若不為商業服務後，它所應具的精神或表向應是如何呢？要到何種程度才可稱上「藝術創作」呢？以下試着釐清。

人偶工藝品與關節人偶藝術的不同：

不論古今中外，傳統的人偶附屬於宗教活動，否則即為王公貴族的擺飾或禮物⁴⁸。定位為高級工藝品，主要不離「實用、裝飾性」，偏功能導向。不管作工再精緻，用料再講究，最終目的還是要展現給大眾看的，造型美感及形式迎合大眾品味。

而關節人偶師摒棄了傳統的技法及形式，他們或許曾拜師學藝，或者是無師自通；但除了外在技法，內在精神均獨樹一格。他們獨自摸索，不安於傳統人偶安全正規的風格，而呈現獨立的表現手法。完成的創作或許一點都不「光、滑、平、板、順」或「溫、良、恭、儉、讓」；有時會驚嚇到觀者，甚或是令人疑惑嫌惡的。但都讓人不得不注意他們的存在，並迫使觀者認真思考或玩味其中的內涵，並引起共鳴或激起潛在的慾想。

透過「人偶」這個載體，這些創作者酣暢的釋放出深層內心的原型，並將生命特質完整透露出來。他們的作品或許無法符合商業制式美感、引起購買慾，讓大家買回家後放在客廳玻璃櫃的裝飾品。卻是能引出集

⁴⁷參見第三章第一節二、〈漢斯·貝墨所造成的影響〉。

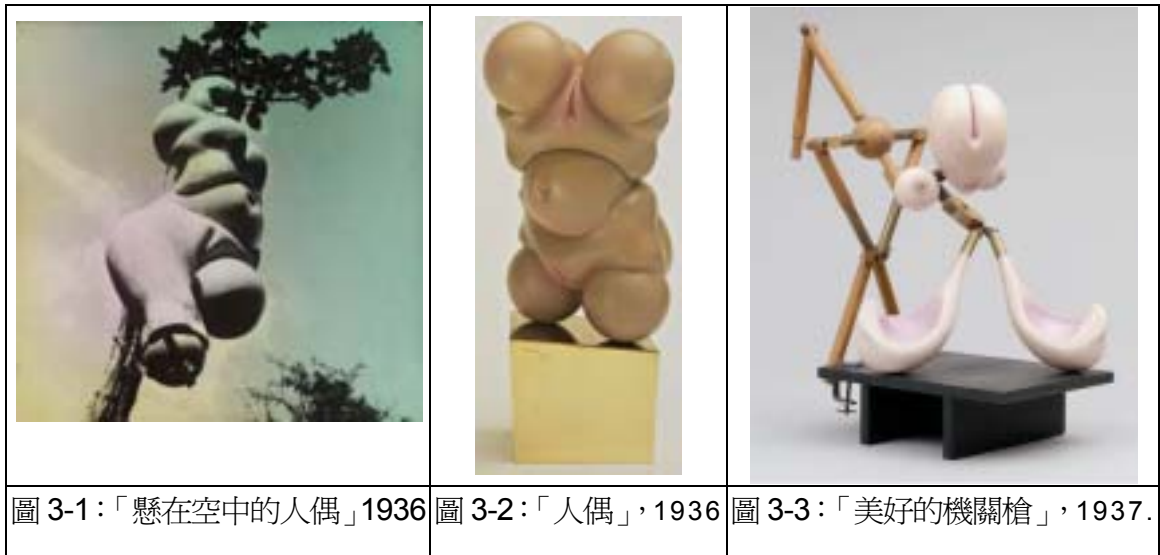
⁴⁸參見第五章：第一節：〈漢文化中人偶藝術的發展〉。

體潛意識浮現的創作。並帶領或引導一般大眾共同參與創作，誘發更多的能量或舒壓的媒介，將每個人潛意識的精神層面釋放出來。

同樣是女性的情慾的表達，三浦悦子以血腥暴力的方式痛苦的掙脫出來，而秋山まほこ則是以溫婉夢囈的形式導引出；井典以人偶為替身，大刺刺如女巨人般矗立；恋月姬使用純真與邪惡、誘惑及無辜二種極端形象激發出張力與矛盾⁴⁹。這些人偶師都將滿心的熱情與靈魂貫注在人偶裡。期盼達到無語言的溝通，只可意會，不可言傳。這也就是人偶在工藝與藝術的不同之處。

本章已對漢斯·貝墨的作品做了基本說明，吾人對漢斯·貝墨的作品風格及表現形式已有了基本概念。而日本人偶師在吸納漢斯·貝墨人偶風格之後；如何擦撞出新的火花與產生不同的結果，即為下一章要探討的重點。

⁴⁹參見第四章:第二節、〈人偶的風格表現〉。



漢斯·貝墨作品舉例 圖片來源：http://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Bellmer
http://www.artcyclopedia.com/artists/bellmer_hans.html



圖 3-9：「Guys 'n' Dolls: Art, Science, Fashion & Relationships」海報

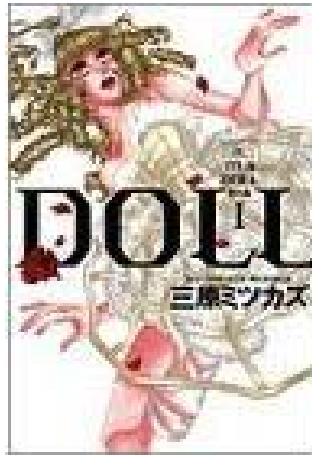


圖 3-10：三原ミツカズの「Doll」漫畫



圖 3-11：日本電玩「沉默之丘二」中的人體模特兒怪物



圖 3-12：「披頭四—昨日、今日」專輯封面



圖 3-13：「Bellmer Dolls」樂團標誌

漢斯·貝墨的影響

圖片來源：

圖 3-9 <http://www.patricold.com/html/guysndolls.html>、

圖 3-10 http://storage.kanshin.com/free/img_9/99606/1247262221.jpg

圖 3-11

<http://www.itsonlyamovie.co.uk/games/silent%20hill%20ss%20put%20your%20hands%20up%20ps2.jpg>

圖 3-12 <http://magickalrecords.net/holidays/06June/15Jun.htm>、

圖 3-13 http://www.indieworkshop.com/distro_images/bellmer.jpg

第四章

日本球體關節人偶師的風格表現 與展場氛圍之分析

第一節 球體關節人偶藝術家

筆者針對本論文有選擇之研究文本有相關的兩部分，一是「球體關節人偶藝術」，一是「球體關節人偶師」。本章進行之資料蒐集與分析，將分為「風格表現」與「展場氛圍」來論述。風格及氛圍的選擇與訂定以主要影響之後人偶造型及風格走向為主。為方便分類及更清晰的呈現，此部分之取樣標準以表格方式呈現如下，依人偶師出生先後排序。

一、本文對日本關節人偶藝術及藝術家的取樣標準

為了有效掌握研究樣本之客觀意義，本研究對於日本關節人偶藝術及藝術家之取樣的標準，設定如下：

(一)尺寸：自 30 至 200 公分。

(二)重量：0.6 公斤起至不限。

(三)完成度：包含以下條件。

- 1.複雜度:需至少 4 關節可動，人體肌理骨骼細密刻畫。
- 2.髮型：手工訂製假髮，而非現成工廠量產的假髮。
- 3.眼睛：玻璃眼珠，古董玻璃眼珠或獨創手工，以彩繪方式製作的眼珠。
- 4.衣飾：非現成工廠量產的服裝；而是量身訂做，工時超過一日，技法複雜，縫、燙、染、剪裁、釘花或縫珠，服裝媒材超過二種。

- 5.表面：反覆上色處理，而非單一平塗或噴色。
- 6.場景：非制式攝影棚商品化拍攝，光源可人工或自然。非經電腦再製，裝置的物品能延伸氛圍，與場地配合。
- 7.場地：非制式商業化空白素面背景，或單純以支架支撐，需襯托出作品的內涵。

(四)藝術家：包含以下條件：

- 1.從事創作逾五年。
- 2.展覽超過 5 次，其中在公立美術館(博物館)等至少一次。
- 3.至少出過一本專輯。累積藝評超過五則。
- 4.有專屬網站。
- 5.人偶具有獨特技法或材質，風格辨識度高，難以被取代或模仿。

依據以上取樣標準，本研究經選擇之球體關節人偶藝術及藝術家有七家，即：土井典(Doi Nori)、四谷シモン(よつや シモン, Yotsuya Simon)、三輪輝子(Miwa Teruko)、秋山まほこ(Akiyama Mahoko)、天野可淡(Katan Amanok)、恋月姫(こいつきひめ, Koitsu Kihimek)和三浦悦子(Miura Etsuko)；雖然有的過逝了，但這七位可說是目前為止日本當代球體關節人偶藝術界的名家，他們是最具代表性的人偶師。

二、代表性日本當代球體關節人偶藝術家(人形師)

(一) 土井典

土井典出生於 1928 年，1955 年畢業女子美術學校，同年在人體模特兒製作公司工作直到 1975 年。在人體模特兒製作公司負責的是模特兒臉部的塑型及彩繪。

1968 年開始與藝術界有所接觸，為土方巽⁵⁰的舞蹈作品《肉體的叛

⁵⁰ 土方巽(Tatsumi Hijikata)，日本舞蹈創始人之一，被稱為「舞蹈之父」。一九六八年土方巽在《肉體的叛亂》裡，將日本新娘的白色和服反穿，但同時卻又在和服下戴著一付巨大而多毛的金色陽具。代表純潔新娘的和服影射當時在美國掌控下日本弱勢的女性化地位；而具有威脅性的巨大陽具則是土方巽欲驅除這陰性魔咒，恢復大和民族雄風的象徵性武器。土方巽雌雄同體的裝扮以及其舞作中所釋放的危險而混亂的精力，呼應了許

亂》製作穿在舞者的貞操帶及大量金色的男性生殖器道具。在民風保守的年代，她承受極大的非議及輿論，甚至差點被革職，但都在她認同前衛藝術的堅持下渡過了；也與澁澤龍彥等藝文界人士有了極佳的互動，澁澤龍彥也向她訂製人偶。1969 年受澁澤龍彥之託以樹脂製作漢斯·貝墨人偶的仿作，在只有圖片的狀況下，人形的關節處花了大量的精力研究才做出來，可說是日本第一個製作球體關節人形的藝術家。但對她來說，當時是以製作「人體模特兒」的心態而不是「藝術創作」。

1974 年舉辦首次個展－「情色信件」。接著在 1975-2003 年又陸續舉辦「窺視的構造」、「人形森林」、「人形的部屋」、「王國的虜囚」、「葡萄色的乳房」、「土井面具展-虛飾的祝祭」、「偽少女」等 20 餘個個展及聯展。而 2004 聯展「映画『純真』公開記念－球體關節人形展，純真的人形」則是在東京都現代美術館展出。出版品則有作品集《葡萄色的乳房》、《偽少女》、《日本人形論壇 No.27 封面藝術家訪問》與其他雜誌的專訪介紹等。

土井典的作品極富女性主義議題，頗受藝文界青睞；每次個展均有藝文界重要人士為展寫序或評論。土井典也是本文所選樣本中年級最大的藝術家，可以想見在日本民風保守的 70 年代她所付出的勇氣與心力。

（二）四谷シモン

四谷シモン 1944 年生於東京，本名小林兼光，幼年時期就開始作人偶。1962 年現代人形美術展入選。

四谷シモン是日本最早開始以關節人形為創作的藝術家，與學者澁澤龍彥是好友；在 1965 年（21 歲）在大岡山一間舊書攤翻閱到翻閱《新婦人》雜誌，看到澁澤龍彥策展的－「女的王國－保羅·德爾沃與漢斯·貝墨」的展覽圖片。為漢斯·貝墨的人偶作品所震撼。「當天回家後就將舊有的人偶及工具全數扔掉」並開始嘗試球體關節人形創作。

多日本傳統的祭典 (*matsuri*) 中所謂「神聖的逾矩」 (*sacred transgression*) 之顛覆與創造力，也成就了暗黑舞踏最聳動而傳奇的作品。

當時正在猶豫要做歌手或是人形師的他開始認真思考；並重新創作人偶，開始以球體關節人偶為形式創作。四谷覺得大岡山的那間舊書攤的角落出現了改變他命運的曙光，而澁澤龍彥則是引領出聖光的天使⁵¹。四谷後來與澁澤龍彥成為好友，澁澤不但收藏了一尊四谷創作的少女人偶，置放在書房內視為「親生女兒」。之後出版的書籍也以此尊作品為封面⁵²，並為之後諸多四谷所辦的展覽執筆為文。

四谷シモン在 1973 年首次舉辦個展－「未來和過去的前夕」，他的作品可說是完全顛覆了傳統的日本人偶。對日本的傳統人偶界投下造成極大震撼。之後於 2000~2001 年在日本 5 都市大規模的巡迴展、2003 年於東京國立近代美術館展出「今日的人形藝術－想念的造形展」，並將展覽觸角延伸至英國、巴黎等地。由於四谷大膽突破傳統日本人偶的形式，並且加入強烈的個人意識與概念；他的展覽均成功且頗受好評，奠定了他在日本球體關節人偶界的崇高地位。

四谷シモ的著作如下：散文集《西蒙的西蒙》、《機械機關的神》；自傳《人形作家》。作品集《四谷シモン－人形愛》、《自戀－四谷西蒙》、《醫院藝廊－2001-2003 的 717 天》。「人形愛」(Pygmalionisme) 這個字彙就是四谷シモ所創。源自 Pygmalion，有二種意義：1.希臘神話：Pygmalion 是一個雕刻家，愛上自己所雕的雕像，後來向愛神祈求能讓她變成真人，愛神受他的誠心感動，遂讓他如願，雕像名為 Galatea。2.也是英國劇作家蕭伯納的劇作〈茶花女〉，在此採用第一種解釋。

除了上述的澁澤龍彥，KENZO 的服裝設計師高田賢三、攝影師篠山紀信、畫家金子國義、詩人高橋睦郎、德文學者種村季弘等都是他的座上賓，NHK 於 2002 年特別為他製作「遇見美」特集；四谷シモン在日本人偶界的地位可見一般。

⁵¹四谷シモン〈人偶〉《太陽》 No.358，平凡社，1991 年，P.80。

⁵²澁澤龍彥《少女コレクション序説》，中公文庫，1985。

（三）三輪輝子

1947 年生的三輪輝子畢業於東京藝術大学日本畫科，於 1978 開始創作素瓷人偶(Bisque Doll)。自 1981 年開始陸續辦過個展，並於 1988 年得到廣島星大樓創作人形大賞特別賞；1995 年日、美人偶藝術文化交流事業。(參加東京都國際和平文化交流基金助成事業)。2004 聯展「電影『純真』公開記念－球體關節人形展，純真的人形」，東京都現代美術館。

她於 1998 年在伊豆高原設立「三輪輝子創作人形館」。作品為ロザリーワイエル人形美術館(美國西雅圖)及伊豆高原，關口榮師人形花園所收藏。作品風格以商業導向為主。

（四）秋山まほこ

秋山まほこ出生於 1950 年。1980 年開始獨自學習制作人形。1983 年第一次個展「艾莉絲苑」、之後陸續有「朋友」、「友善的荊棘」、「空氣的翅膀」、「空色的圖形」、「在琉璃色的夜晚，少女被邀請至金魚樓」等展覽。2004 聯展「電影『純真』公開記念－球體關節人形展，純真的人形」，東京都現代美術館。她的作品風格受到法蘭西第二代攝影師代表人物－波納爾·富孔所啓發；充滿少女般奇幻夢想的氛圍。

出版品則有《日本人形論壇》連載〈人形愛的精神分析〉並附插畫、《朝日・ソノラマ雜誌》封面、教養文庫法蘭西幻想小說《魔眼》等封面。作品集《安琪》、《在琉璃色的夜晚，少女被邀請至金魚樓》。並有電子媒體 NHK TV「青少年音樂秀」NHK 衛星「聲音系譜圖」播出。

（五）天野可淡

天野可淡 1953 年生於東京，1974 年就讀女子美術大學時專攻西洋畫，在學校時就開始了人偶製作。1977 年開始幫劇團製作道具。1985 年國立創作人形教室設立。1988 年與夫婿吉田良共同主持「比馬利昂⁵³人形空間」工作室；幾乎當今日本人偶界當紅的人形師都曾受教於門下，對日本人偶製作的影響不可謂不深遠。

天野可淡 1981 年首次個展，之後至 1990 年接著有「公園風景」、「創作人形協會展」、「東京人形藝術家 56 人展」、「人形達展」、「現代童画展」、「愛麗斯國的愛麗斯」10 次左右的個展，其中包括 1990 年的遺作回顧展及 2004 年於東京都現代美術館聯展「電影『純真』公開記念—球體關節人形展，純真的人形」。個展之外，還參與劇場、電影中的作品製作。而出版品則有作品集《可淡人形》、《可淡的幻境》、《可淡人形回顧展》、《可淡人形》。

從 1981 年舉辦第一次個人展出，到 90 年因交通事故去世；短短十年間，她已成為日本人偶界的大師之一，與吉田良齊名。在她去世後，仍有不少人偶展展出她的作品，緬懷這位英年早逝的人偶製作大師。

（六）恋月姬

1955 年生的恋月姬於 1980 年左右開始獨自學習製作人形。1996 年開始使用瓷器為素材進行創作。主要個展如下：1987 年「天草四郎像」巡迴展出。1997 年「終極巴洛克」、1999 年「聖的靈柩」展、「2004 年癡狂萬神殿—月的神殿」。聯展則有「電影『純真』公開記念—球體關節人形展，純真的人形」，東京都現代美術館。

出版品包括作品集《人形姬》、《震動的眼皮》、《戀月姬†少女繭》、《月的神殿》及各種雜誌特別介紹、專門訪問等。

⁵³比馬利昂(Pygmalion)與嘉拉緹雅(Galatea)的故事出自於偉大詩人奧維的變形記中，畫作是描述雕像嘉拉緹雅變成真人之後與雕刻家親吻的畫面

（七）三浦悦子

三浦悦子，1968年生。1997年至2000年在「比馬利昂人形空間」學習人形製作，師承天野可淡與吉田良。

2000年首次個展「義躰整形院回廊」、接下來則有「義躰人形展」、「原宿歌德與羅莉塔博覽會」、二人展「奇種閱覽室」、「人形藝術展－時間旅行」等。2004年的聯展「電影『純真』公開記念－球體關節人形展，純真的人形」則於東京都現代美術館舉行。

出版品則有作品集《義躰少女》、《義躰標本室》、《科學怪人的新娘》及各種雜誌的圖片刊登等。

第二節 人偶的風格表現

本文所選的七位日本人偶師，作品皆具有強烈個人特色，在此先將「人偶本身」大略分出四種風格做一統整，再細分出各個作品的特色。

一、球體關節人偶藝術家的風格類型

本章將人偶外型特徵所帶給觀者的感受；分為甜美夢幻、陰森荒誕、蠱媚神女、知性解構四種風格。但人偶本身幾乎都兼具一種以上的特色，所以依比例程度最高的而分類，其中「甜美夢幻」是傳統人偶原先就存在的風格，也是用以對比其他風格的標準。「知性解構」則是「甜美夢幻」的延伸；基本上兩者都較易為大眾所接受。而「陰森荒誕」、「蠱媚神女」則遠離世俗審美標準，自我意識極為濃厚。而「人偶風格」繼文字說明後，續以雷達圖呈現。以期將各個人形師的人偶風格主要分佈做一明確區分。

(一) 甜美夢幻

人偶作品本身表現為甜美夢幻的風格者，主要有三輪輝子和恋月姬。

首先，三輪輝子以 **Bisque** 製作人偶。「**Bisque**」是法語，中文譯為「素瓷」。在法語中的意思是「燒兩次的瓷」。素瓷是高級瓷器，僅次於骨瓷。由於質地細緻，發色溫潤；精美卻不俗豔。且原料價格不斐，燒製、繪製、原型製作技術要求高；一般用於精緻瓷器擺飾或高級人偶製作。素瓷玩偶在大約 1860 年前後在歐洲大為流行，一開始是作為傳播服裝流行趨勢的模特兒，後來成為上流社會子女非常喜愛的玩具。然而第二次世界大戰之後，卻由盛轉衰，變得十分稀少而珍貴；成交價格甚至達到上百萬日元。現在這門技藝在慢慢復興，很多現代藝術家重新展示了素瓷人偶的古老技藝。

三輪輝子除了以素瓷製作人偶身體，頭髮也使用人髮手工訂作，而非現成工廠量產的假髮。眼睛採用玻璃眼珠，或取自歐洲古董素瓷人偶的玻璃眼珠，並植上睫毛。人偶大多是天使、嬰兒、歐洲貴族(圖 4-1, 4-2, p.111)盛裝的和服舞妓、傳說故事中的主角如：茱麗葉等。人偶四肢完整無缺，個個都是身材修長、符合黃金比例的俊男美女。面部表情安詳寧靜、長相甜美俊帥，動作優雅唯美。服飾外形夢幻華麗，衣料跟剪裁都即為講究，非常精緻；而且技法複雜，縫、燙、染、剪裁、不論釘花或縫珠，都顯示出日本工藝一絲不苟的完美主義性格。

三輪輝子的人偶因為裝飾性強，傳遞出昇平和樂、幸福美滿、富貴榮華的氛圍；頗受一般大眾的喜愛，所以她製作的每個人偶都要上百萬日元。不僅如此，她還有一座人偶博物館(圖 4-3, p.111)；坐落在靜岡縣伊東市，其中除了三輪輝子自己的作品之外，還展示其他日本玩偶藝術家的作品，以及一些外國藝術家的作品(圖 4-4, p.111)。

相對於此，恋月姬在相同的甜美夢幻風格中卻有不一樣的取向。恋月姬和三輪輝子一樣，受到法國、德國、英國在 19 世紀生產的高品質

人偶所影響，致力於素瓷人偶的技術開發與製作。古董西洋人偶絕大部份只有臉部是素瓷，其餘肢體是以混凝紙上漆、小羊皮填充或布料填充木屑為主；但恋月姬可做出全身皆為素瓷的人偶，技巧自然不在話下。除了高級陶瓷原料例如骨瓷、素瓷，她有時也用紙粘土製作人偶。

恋月姬在素瓷人偶燒製的技術上可做到宛如嬰兒般水嫩透亮的質地，且面部精心化妝的效果也呈現出來；仔細雕琢且梳理整齊(圖 4-5)。她的人偶一個個都是有着玫瑰花瓣的粉紅肌膚、柔細蓬鬆的金髮、碧眼長睫毛、臉部豐潤光滑、似乎都處在沈睡作夢、半眠狀態、意識不清的夢囈狀況下。人偶四肢完整無缺，豐潤凝脂，個個都是身形完美又標準的少女。並在肢體銜接的關節處，特別處理成嬌嫩的粉紅色(圖 4-6，p.112)。人偶約有五種不同的面孔，藉由改變髮型、化妝、衣着的不同產生變化，分別取名為 **Miyo** 和 **ClieI**(圖 4-5，p.112)、**Ariel**(圖 4-7，p.112：天使名，源自希伯來文：有著柔美的形象、纖細、美麗、公主般的女孩，聰明而羞澀)、**Damiel**(圖 4-9，p.112：天使名)、**Gabriel**(大天使加百列)。

恋月姬特別注重服飾的製作與搭配，也接受訂做與販賣，不論設計造型、裁剪用料或配件都華麗而高檔。穿著主要以紗質蕾絲裙裝、泡泡袖、公主裝、蝴蝶結為主。那些華麗的維多利亞式服飾，都可以窺見作者濃厚的少女漫畫情趣。造型完美的鬆膨蜷髮，精心繪製的妝容。朦朧的眼影，鮮嫩欲滴的雙唇，白裡透紅的肌膚，如可口的草莓鮮奶油蛋糕般呈現。所以她的人偶永遠給人青春年少、甜蜜、唯美、夢幻、無邪、幼嫩、可愛無害的。

不過她的人偶長相雖然甜美夢幻，眼神卻是望向虛空，沈靜中帶着冷默。面部表情通常是漠然與高傲，空靈無情、超凡絕俗、柔美卻疏離、精細但沒有溫度。如同名牌化妝品的模特兒冷靜且世故，少數閉眼的人偶則呈現沈睡入夢的無辜甜美。有些人偶雖然有着稚嫩的少女(甚或女孩)外表，卻有著成熟女性的嫵媚、誘惑與撩人的姿態(圖 4-6，p.112)。穿上了性暗示強烈的蕾絲吊帶內衣或馬甲，包裝得像含苞的粉紅色玫瑰。

恋月姬基本上是沿用古董西洋人偶的形式，加入現代的元素與技巧作工，外型也承接了古董西洋人偶的甜美華麗，接近古董西洋人偶的「玩賞」功能。因為完整原裝且品像良好的一尊古董西洋人偶通常要價台幣 20 萬至 60 萬不等，並非一般人偶愛好者所能消費得起。而恋月姬的人偶雖然也所費不貲，但終究是一般民眾可以消費的範圍，所以頗受歡迎。

表面上，恋月姬和三輪輝子一樣，都是以素瓷製作人偶；但是三輪輝子僅僅中規中矩的再現古董西洋素瓷人偶的外型，只是將人偶的身型比例調整到更似真人（古董西洋素瓷人偶頭大，四肢末端如手掌、腳掌刻意縮小，增加可愛感；外形如同將五歲兒童的頭接在一歲幼兒的身體上），將材質與做工現代化。三輪輝子的人偶最符合一般大眾對人偶的既有印象及審美標準，人偶適合放在客廳或公共場合做為裝飾品。本文選擇三輪輝子的用意，正是將其視為「正常」樣本，藉以對比之後藝術家的風格。

而恋月姬的人偶外貌雖然也優美浪漫，但試圖增添漠然與冷調的因子；所以人偶大多面無表情或略顯冷漠。藉以回應漢斯·貝墨的影響（人偶的無表情或茫然，圖 3-5，3-6，p.61）。而人偶的肢體五官等外型也刻意增強嬌嫩或嫵媚的效果（如嘴唇豐厚，並上釉成水亮質感，手腳指節末端或肢體關節處刻意燒成粉紅色調，肉體豐潤如青春期發育中的豆蔻少女等）。使她的人偶在甜美夢幻之外摻融了情慾誘引的調性。

（二）陰森荒誕

與甜美夢幻的風格明顯不同，像秋山まほこ、天野可淡和三浦悦子的表現喜好卻是陰森荒誕的調子。

先說秋山まほこ（以下簡稱：秋山），他的人偶角色的年紀大都以少女及女童為主，有普遍稚齡化的陰森感。

秋山有時會將成年女性的頭部安裝在嬰幼兒的身軀上（圖 4-11，p.113）。她們有著大得不成比例的眼睛，與細瘦的鼻樑、小嘴，是日本

少女漫畫造型的標準長相。人偶的膚色是白色的基調，艷紅的嘴唇更加突顯面容的無血色，但空洞的眼神內泛著驚惶與無助、失神、癡呆與驚惶。人偶有時沒了眼珠，或是頭殼破裂，白色蓬鬆的亂髮與細瘦萎縮的軀體或是殘破不堪的四肢(圖 4-12， p.113)。秋山保留歐洲古董人偶的造型比例—頭部刻意被放大，將四肢及軀幹縮小；但原本天真甜美、可愛無助的人偶彷彿已被抽離了生魂，因過度驚嚇或凌虐過度而了無情緒(圖 4-13， p.113)，似乎對傳統的古董人偶做一諷刺與顛覆。

在秋山的網誌寫到有一次看到法蘭西第二代攝影師代表人物—波納爾·富孔⁵⁴(圖 4-14， p.113)攝影集後受到啓發和衝擊，而陷入痛苦的反覆翻閱中。波納爾·富孔在接受《財經日報》採訪時曾說「我的創作風格基本符合法蘭西第二代攝影家所倡導的布景攝影藝術理念。透過真實的、虛擬的、自然和刻意擺放的客體來達到一種攝影師自己所要求達到的藝術效果。我把它當作一種藝術語言而不是記錄的工具。」秋山借用波納爾·富孔的型式，以作品建構出情境及場景，以攝影為工具，主角則是真人大小的少女人偶。本人以第三者的角度，進行一系列的拍攝。人偶通常是背對鏡頭或以長髮遮住臉孔，有時坐在開啓的窗邊對着另一尊人偶胸像若有所思，透過場景調度(Mise-en-scene)營造出如幻境或夢囈般的奇詭氣氛(圖 4-15、4-16， p.113)。

至於天野可淡的陰森風格表現，就較秋山的稚齡陰森更為成熟恐怖。

天野人偶臉部眼角及嘴角通常是下垂的；頭髮因未刻意梳整而呈自然的蓬鬆散亂。她(他)們通常大眼且眼框深陷(圖 4-17、4-18、4-19， p.114)；天野最為人知的就是以透明半圓形玻璃珠做為人偶的眼睛，在

⁵ 波納爾·富孔(Bernard Faucon) 1950年生於阿普特(Apt，屬普羅旺斯地區)，現生活、工作于巴黎及阿普特。最初在索邦大學(即巴黎大學)讀哲學，1975年起投身攝影藝術。其攝影作品，通過廢棄的假人模特兒佈置一些場景，表露出對童年及少年時代的懷念。他既是編劇和服裝管理員，又是製片主任和總攝影師，他對取景和印片(使用 Fresson 方法)極其注意，因此創造了一種獨特的風格和一個獨特的世界。波納爾·富孔將其創作分成幾個大的主題，拍攝成系列照片，如《暑假》、《時間的或然演變》、《愛之屋》、《金屋》、《偶像》、《祭品》、《文字》及《圖像的結尾》等。1999年放棄攝影。現專心寫作。

玻璃珠背面彩繪虹膜瞳孔。玻璃因為會透光且折射，所以她的人偶眼睛皆透露着無以言喻的詭譎光芒(圖 4-20、4-21, p.114)，像似貓科動物的眼睛在黑暗中發出的螢光，神秘詭異又洞悉人心。人偶的表情通常是冷漠超然的；有時又透露出迷惘與空洞，彷彿靈魂被抽離。像是自地獄中走來，又或像是將靈魂出賣與撒旦；病態、瘦弱且蒼白。加上如貓般透明的眼，讓人偶的一雙眼睛似乎可透視觀者的靈魂，而讓觀者心生不安或產生恐懼感。

天野的人偶有着變形的肢體、拼裝的身軀、殘破的體態；表面保留創作時留下的筆觸與肌理，可分辨出油畫上色的疊色先後。材料不求精緻完美，而是能呈現時間感或特殊氛圍。(圖 4-17, p.114)的人偶，憂鬱哀戚的眼神中隱含驚惶與失神，瘦已見骨的身軀無力的下垂與彎折，背上的刺青圖案是百合、蛇與蝶，到底她是一位縱橫江湖的女老大，因吸毒變成形銷骨立？但身旁褪下的衣物(或被褥)又暗示是否是位被逼良為娼的受害者呢？

天野的人偶似乎都不是現世的人類，而是精靈、魔鬼、女妖或童話奇幻國度的角色(圖 4-22, p.114)，人偶均透露着一股無以名狀的鬼魅、飄乎、魔力、妖異及黑色幽默的況味(圖 4-23, p.114)。她以藝術學院的背景與技巧將人偶裝置成一件藝術作品。人偶正式脫離玩物，成為藝術家的媒介與創作載體。

相對於秋山和天野，三浦悅子則有變形扭曲的喜好，是帶著義肢和截肢憂慮的創傷陰森感。

三浦悅子的人偶幾乎都是未成年的少女或小孩，她(他)們的眼睛被縫起，或是瘀青染血的臉部被紗布層層包覆，顯露出傷痕。四肢瘦弱變型與頭部不成比例(圖 4-24, p.115、4-25, p.116)。軀幹有時化為提琴，像是樂器與人的共生獸(圖 4-27, p.116)。到後來已徹底變形，頭部被去除；或是轉化為角錐等幾何造型(圖 4-26, p.116)。三浦專注於軀幹的表現，人偶像是癌末病人、非洲飢民、意外受傷或在各種因內外因素走樣衝擊受苦難的身體。「義軀」系列將女性人偶穿上性虐待扮演者用

的綁帶、皮衣、皮褲與腳鐐、手銬，或穿上金屬裙撐；人偶似乎倚賴但又受困於這些支架。或將肚皮縫合(圖 4-28，p.116)，肢體呈現不自然的扭曲彎折，甚或直接將人偶的部份肢體以刀叉代替，將部份如衣物商品般陳列懸吊，將不成人形的人偶接上各種電動機械(圖 4-29、4-30，p.116)。以下就人偶各部位探討造形下象徵的內涵⁵⁵：

(一)眼睛

眼睛是西方人的形狀，沒有蒙古褶，寬而薄的眼皮與稍大的臥蠶下眼臉上下對稱，如杏仁形狀的眼睛似乎明顯的讓它們看來像陰唇。她們的眼睛從未密合，顯示出陰唇的強烈慾望但又壓抑不讓其明示出來。

(二)頭髮

三浦的人偶沒有黑頭髮或長髮，透過光線的淡色頭髮或稀疏的髮絲，總是纖細且彎曲，也有包着繃帶的頭部；剪頭髮與閹割有著相同的意思。在作品中短髮、綁繃帶的腳、受傷的四肢，象徵女性對男性如同父親般的「服從」。相同的元素也顯示出男性以去勢(佛洛伊德：拜物)來回報對女性的感謝，在此形式下，三浦的作品同時包含男性與女性的觀點。

(三)鼻子

在三浦的作品裡面，耳朵與鼻子都是造型最美的器官，基本上它們都沒有任何的傷口，連穿耳洞也沒有，是一個完美無缺的聽覺器官，可見得三浦對於作品的完美程度還是有她一定的堅持程度。

鼻子是延續生命的器官，也就是說，形式完美的鼻子讓人忘了她一直強調的閹割。鼻子是陰莖的象徵，也是獅身人面像，因為它是最早被削去鼻子而閹割的，但她的「孩子」似乎避開了閹割的「殘忍對待」，且放鬆的順暢呼吸而且紅潤美麗，也許這意味着，藝術家在持續的暴怒

⁵⁵ 部分參考：藤田博史〈義塾解剖學－人体捏造の系譜〉三浦悦子人偶作品集《フランケンシュタインの花嫁》。

下傾向砍斷陰莖的底部，但若是個漂亮的陰莖就可以接受它而保留下來。(暗示作者對男性的「陰莖」或「性能力」要求嚴格。)

(四)嘴唇

嘴唇是女性陰唇的象徵。人偶的嘴唇常是開裂或以金屬線縫合(圖 4-25, p.116)，並且在作品中大量出現。在展示空間中也同樣可瞥見開裂的架構，開裂中仍富含血色。而且開裂/縫線，與陰莖/閹割總是成對出現。

(五)軀幹

與身體分開的頭顱，它所想要表達的是遠離憂鬱、痛苦而包紮了許多紗布卻又不斷滲出血水的截肢，雖然恐怖;但是它表達的意境與斷頭一樣，想遠離世間一切的無奈與痛苦。

(六)義肢

在圖 4-25 (p.116)，人偶在脖子處被懸吊，在精神分析文本內；上吊自殺是閹割的表現。在這裡，閹割隱含了個人試圖斬斷社會禮教並埋藏且遺忘，在過去，大部份自殺者以上吊進行；表示絞繩將完整的軀幹自世界中切除。但對三浦來說，將人偶懸吊起來是攝影師的意思，她表示，事實上，她被「她的孩子⁵⁶」的「可憐」所感動，因為攝影師說服她如此做更符合「與人偶遊戲」的本質。(使人偶看來楚楚可憐，引起觀者想「保護」或「侵略」等不同的情緒。)

(七)四肢

人偶的四肢在末端被切斷，或是以繃帶緊緊包住(圖 4-24, p.115)，有時萎縮變形或以細小肢節代替，除了表現閹割，同時也回應了「人偶的遊戲」⁵⁷型式。

不論她的「孩子」看來多麼詭異，他們卻是純潔的處子。懸吊這些

⁵⁶ 秋山稱自己創作的人偶為「孩子」。

⁵⁷ 漢斯貝墨 1949 年 出版《人偶的遊戲》(《Les jeux de la Poupée》)。

「純真的孩子」嘴唇被醫學器械所撐開，但雙眼睜大望向虛空舌頭自開裂的嘴唇伸出，變色或發紅的軀幹說明了是因死亡而產生的。她的另一種人偶形式則是被粗魯的縫合或包裹在一個緊密的義肢內，看來像結草蟲或埃及嬰兒木乃伊(圖 4-24, p.115)。他們身體中段被彎折，四肢被截斷一半，陰唇也被縫合，代表絕對禁止任何暴力的侵犯。

此外，她們的義肢被當做樂器使用，沒有什麼比「義肢軀幹」更適合稱呼這些人偶，義肢軀幹就像吉他，在手指甲撥弄後留下抓痕，而抓痕象徵爽快與痛苦。

(八)外陰部

三浦的男性人偶，四肢被截斷，這些脆弱的器官「陽具」必須被閹割。三浦曾說，只有他們不具備這些的時候，才會容易成為朋友。就算他們有了陽具，我也會在一定程度內與他們做朋友；但若沒有的話，我會與他們成為更好的「朋友」。她基本上拒絕承認肢體末端的部份(也就是「陰莖」)。在此我們可看出他對「父親」實體的矛盾情節，她同時渴望抑制成為一「溫柔」的父親，並接受「溫柔的母親」，三浦發現要將母親與父親的形象融合在一起是不可能的，所以將她的慾求以矛盾的形式顯現出來。(再「溫柔」的父親也得「侵入」母親身體內，才能使「她」誕生。)

因此她以矛盾的形式呈現壓抑的慾望，「閹割」正是反應她「切除」自我的「渴望」。同上所述，觀者在人偶身上開裂與縫合的傷口中看到閹割的表現；而陰莖與閹割讓義肢身體重生，也顯現了三浦對「性」欲迎還拒、施虐的快感與受虐的痛感矛盾的道德觀。

三浦的人偶作品表相與實際內涵精神有很大的分歧，她所創造出的「孩童」是有無限的純潔精神且代表保有無法侵略的童貞聖殿；但又以極度變態的凌虐手段加諸其上，將隱藏在背後的欲望和禁忌、異樣、執著、反覆等情緒充分呈現出來。撞擊出強烈的張力。任誰看了她的作品以後，不但會被吸引、驚嚇、膽顫、心驚、驚慌、失措等情緒都會接踵

而來。也是所有人偶師中，最「隱晦」也最「大膽」的詮釋者。

同樣是陰森荒誕，天野自溺於自我的奇幻世界中；彷彿魔界的造物主，將夢中的魑魅魍魎一一創作出來。人偶閃着詭亮的眼睛，天生就有一般無以名狀的魔性；也不與外界有所牽連。而秋山則是滿溢着少女的夢幻情懷，藉由作品將女性的情慾含蓄隱約的透露出來。人偶總是有一絲的清純與纖弱，睜着無邪的大眼無畏地望向觀者。

三浦則是以無盡受虐的軀體強烈的釋放本身所積累的情慾、羞辱、爽快與痛苦、自虐與被虐的快感。受制於人偶師的人偶無耐且悲傷；經由肢解、傷害、切割、縫合的過程。傳遞出殘忍中帶着荒誕的氛圍。

(三) 蠱媚神女

蠱媚神女或魔女的人偶風格，以土井典為最代表。

土井典出生於 1928 年，1955 年畢業女子美術學校，同年在人體模特兒製作公司工作直到 1975 年。

由於在人體模特兒製作公司工作了二十年，所以土井典人偶的型式及架構仍可看出人體模特兒對她的影響。諸如材料上：她慣用 FRP(玻璃纖維強化塑膠)人造素材來構成人偶的主體(圖 4-30、4-31，p.117)。技法上；大量使用翻模製作；使用油性塗料直接平塗上彩。結構上；上手臂與肩膀的銜接處採假人慣用的結構－平切且中軸以金屬支架連接，以方便更換衣物。姿態上；人偶少有動作，大多以靜態的塑像陳列(圖 4-31，p.117)；且較少將人偶拆解。在人偶的精神呈現上，土井典並不認為人偶是有生命或靈魂的，因為她應用翻模技術在作品上，製作的手感也在翻製的過程中漸次消融⁵⁸。作品的重心主要放在人偶的服裝，並投注極大心力，她曾表示每當為人偶着裝完成後就有極大的滿足感。也許因為假人模特兒的主要功能就是展示服裝。

⁵⁸〈エロティズムのかたちX(yaso 夜想/特集ドール)〉・studio parabolica inc. 東京・2005.8.14p101。

土井典在人體模特兒製作公司負責的是模特兒臉部的塑型及彩繪，所以她的人偶清一色是東方女性的面孔，體型也是亞洲人短小平胸的身材，並不刻意塑造完美比例的體型。也看不到豐胸纖腰、長腿、八頭身比例、面容姣好、五官精緻的人偶。她忠實呈現大部份中年女性成爲母親或外婆後肥胖走樣的體形(圖 4-32, p.117)。此外，因爲作者本身貌不驚人，但手很漂亮，曾因爲美麗的雙手被男性搭訕；所以在造型上也特別注重手的刻劃。另外，眾多的作品中也不見男性人偶，因爲作者認爲男性是「敗給『性』的動物」；她與三浦悅子相同，認爲男性若沒有性器官是更好的。她觀察到，女性買人偶的動機是與人偶有了互動感情，而男性較注重人偶的肉體外在。

土井典的作品呈現極強的女性主體自我意識，並不爲了討好男性或市場需求而將造型甜美或媚俗化，人偶呈現出的態度也是極坦然自信的。人偶就如作者的投影(土井典的體型與人偶相似，且貌不驚人。)，從《太陽—人偶》一書的專訪中，土井典一直以半罩式威尼斯面具覆臉入鏡，或直接背對鏡頭(圖 4-33, p.117)，中年鬆垮肥胖的體型與人偶產生奇妙的對應。因爲日本女性在社會中囿於傳統的溫婉賢淑低調形像，就算到了中老年，也不似歐美的婦女大方自信的盡情裝飾自己，所以只好藉由人偶一發不可收拾的裝扮呈現內心的表現慾，藉此奪回對身體的自我操控主導權；就算是肥滿的女性也有追求美麗的權力。或許是土井典本人內在的表現慾想投射。

根據容格的分析心理學，阿尼瑪(anima)是男人無意識中的女人性格與形象，阿尼瑪兼具負面及正面形象。阿尼瑪的有四個階層。第一階層反映男人對女性原始的慾望，以夏娃或是高更的畫作《有紅花的乳房》中的大溪地女人看圖作象徵。第二階層則是反映男人對美的追求，以希臘神話中的海倫(神話)爲象徵。第三階層則是反映男人對屬靈生活的嚮往，以聖母爲象徵。第四階層則是男人對智慧的渴望，以雅典娜和蒙娜麗莎爲象徵。

土井典的作品可說是對容格阿尼瑪的四個階層作了最佳的代言，人

偶健碩豐腴的體形讓人聯想到威廉多夫的維納斯。但這種充滿母性的外型，卻以大量俗麗豪奢的亮片珠寶包覆，並添加性挑逗意味濃厚的吊襪帶及網襪(圖 4-34，p.117)，讓人偶遊走在「神女」及「女神」之間，將男性對女性複雜曖昧的情感(妓女、美女、聖母、母親)全面呈現。

(四)知性解構

人偶名家中，四谷シモン的人偶作品最帶有知性的興趣，其中對肢體的解構與人體知識系統的建立是相互影響的。

四谷シモン是日本最早開始以關節人偶為創作的藝術家，與學者澁澤龍彥是好友。在 1965 年(21 歲)接觸到漢斯·貝墨的人偶作品，震驚之餘；開始嘗試球體關節人偶創作。

四谷在 1970 年代早期的作品大抵不出傳統人偶的造型，製作的材料是紙、皮、金屬、毛髮、木材、玻璃眼珠、皮革等。人偶尺寸較真人略大，自 140~210 公分不等。他的作品普遍採取直立姿勢，沒有太多的動作，且清一色是西方人。

在其專輯《人形愛》(《Pygmalionisme》)中(圖 4-35，p.118)，11 個身形高矮不同的金髮碧眼且濃妝艷抹的女性，飾以俗麗炫目的飾品，透露出她們並非高尙的出身或行業。髮型以媚俗的長髮大波浪卷為主，如貓眼般的上揚眼尾戴上誇張卷翹的假睫毛；煙視媚行，在雙耳、脖子、手環都配戴閃亮的水鑽飾品。並特意為她們點上油亮的紅唇與蔻丹。並強調乳頭的鮮紅，穿上黑長筒絲襪或蕾絲吊襪帶，鞋子的形式則是女學生鞋的變體。十指開展曲折，擺出招喚式的手勢；妖異而俗艷，即使是女人偶的私處也纖毫必露的仔細塑出來，彷彿蛇髮女妖美杜莎，充滿致命的吸引力。

四谷沒有對女體偷窺的意圖，只是單純的解構與分析，我們若將其人偶着衣後外表看來就像一般商店的假人服裝模特兒。作品維持基本完整的人體形態，作品冷靜而理智；人偶不帶任何感情，面部幾乎沒有表

情。而對男性性器的強調也彰顯了創作者的性別；不論老幼病弱，陰莖總是形狀完美的存在，且精心雕琢，甚至可以上下調整。「機械的少年」左右手及頭部可以小幅度擺動，方向均朝向生殖器；「少年的人偶」的生殖器甚至可往上抬呈現勃起的狀態，但着衣之後又與一般少年無異。

四谷似乎將傳統男性對於理工科的興趣與熱情轉而投注在人偶的創作上，一個個的人偶如醫院人體模型般，清晰的被呈現梳理。「解剖學的少年」表情木然的自行將肚皮打開露出內臟供人觀賞，讓觀者聯想到醫學院的內臟人體教學模特兒。「男」解決肌肉與血管、骨骼的外表呈現關係(圖 4-36，p.118)；「男的人偶 1、2」(圖 4-37，p.118)說明肌肉分佈的位置；「機械的人偶」以機械齒輪傳動結構詮釋(圖 4-38，P.118)；「木架構的少女」(圖 4-39，p.118)骨骼以木架構代替，如同建築物的基本結構。而因在醫院展出，人偶身軀的消長、毀壞、重建、修補.....，彷彿將佛經所謂的「苦、集、滅、道」做了一場完美的辨證。

四谷基本上就如同一般男性對模型飛機、機車改造、鐘錶結構或電子線路的熱情相同，而將以上與人偶相結合，將有機的人體轉化為無機的器械結構。人偶彷彿是一座建築物、一個發條齒輪鐘、一個醫學標本。

接下來以雷達圖呈現七位人形師的作品，我們可藉由人偶所處的象限位置明瞭人偶風格的比例。

二、人偶的風格表現雷達圖分析：

(一)人偶風格雷達圖示意

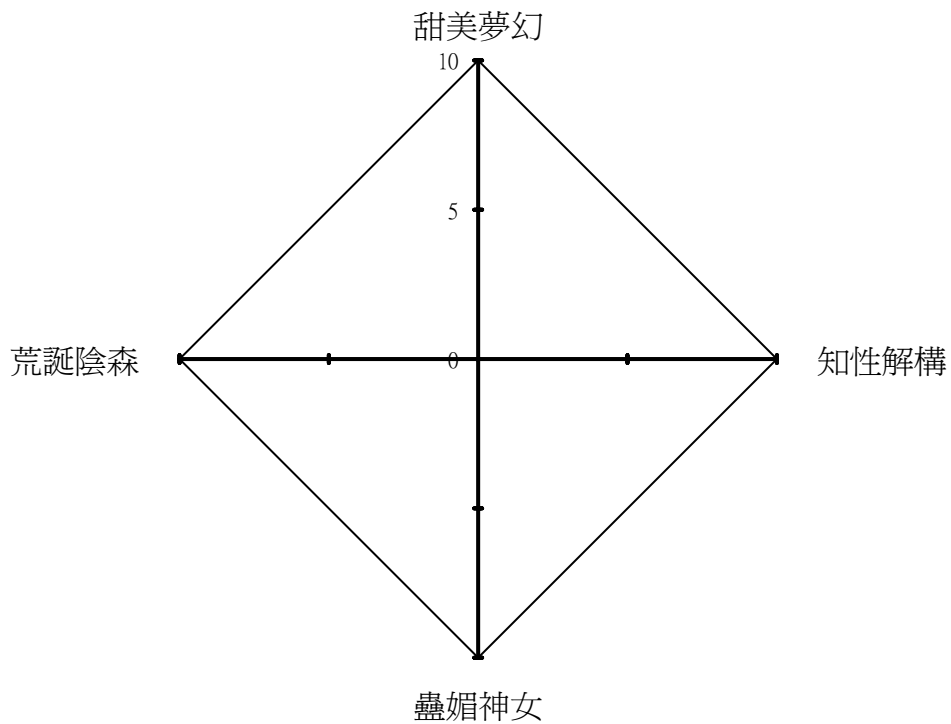


表 1：人偶風格雷達圖示意

人偶風格雷達圖藉由每位藝術家作品，依風格比重在四個坐標上標示。程度最高為 10，最低為 0，再與鄰近坐標相連，藉由此表可清楚了解各家作品主要風格。

(三)四谷シモン

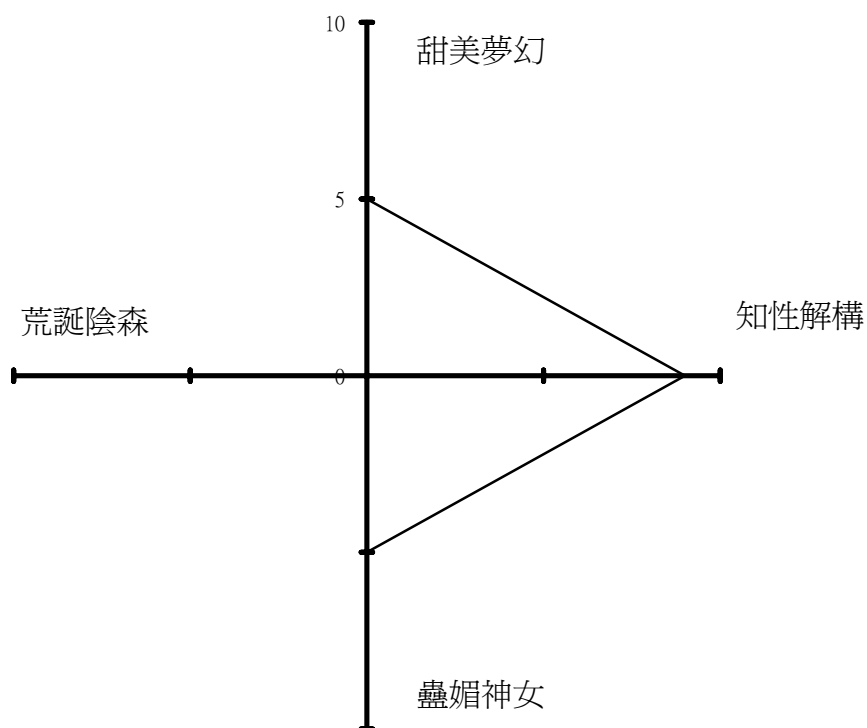


表 3：四谷シモン人偶風格雷達圖

四谷シモンの作品無異是「知性解構」占最重的，不論是將人體機械化、建築化、或是醫學解剖；都十足彰顯其身為男性所具有的理性思考模式。而每尊人偶都是歐洲人種修長優美的身型及碧眼金髮，所以「甜美夢幻」。早期的金髮美女人偶有着妖嬈的身段及狐媚的神情，加上許多彰顯物慾化的飾品及濃妝，使得作品在某種程度上與士井典的「蠱媚神女」的訴求相符合。

(四)三輪輝子

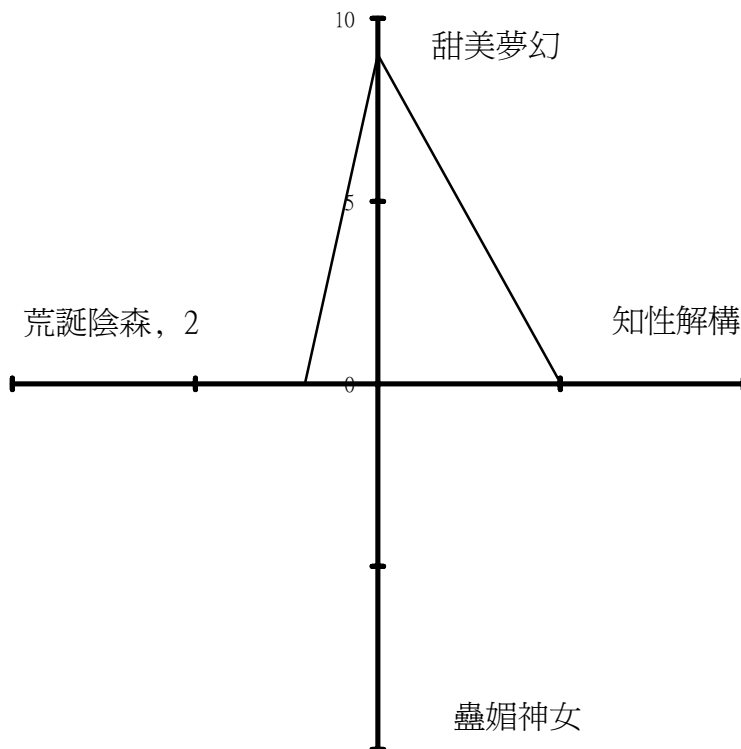


表 4：三輪輝子人偶風格雷達圖

三輪輝子的作品是做為符合一般大眾心目中「標準正常」人偶的形象，所以「甜美夢幻」是首要條件；而精靈、女妖等角色，雖然有些「荒誕陰森」，但終究是為增強「甜美夢幻」的效果。

(五)秋山まほこ

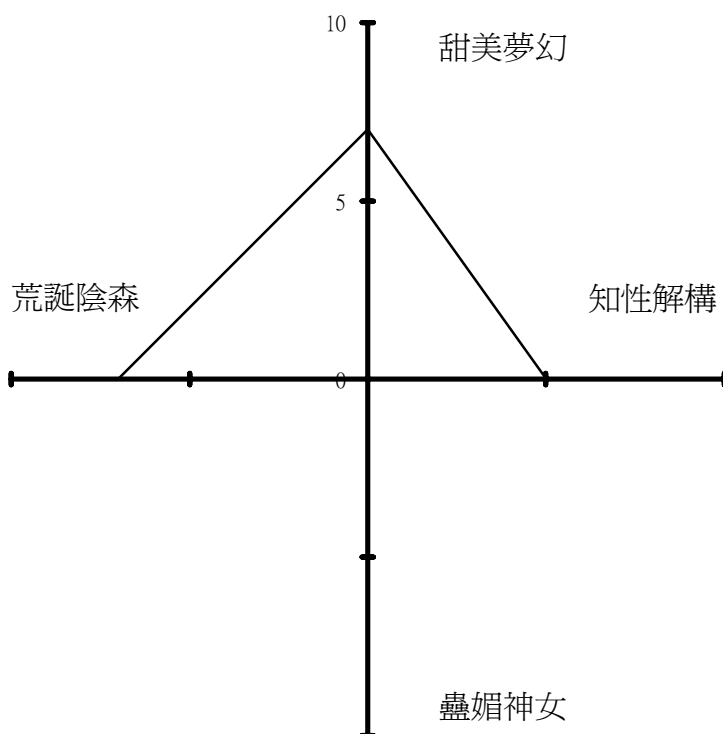


表 5：秋山まほこ人偶風格雷達圖

細看秋山まほこ的人偶，其實很像日本少女漫畫中的女主角造型，無辜、清麗、有些病弱纖細，絕大部份都是長髮披肩、四肢完整的人偶，尤其是近期的作品已有商業販賣，造型也越發「甜美夢幻」了。不過早期人偶身材比例的不均勻，及刻意將成人及幼女身型頭顱的錯置，或擺放人偶姿勢的驚扭；增添其「荒誕陰森」的效果。

(六)天野可淡

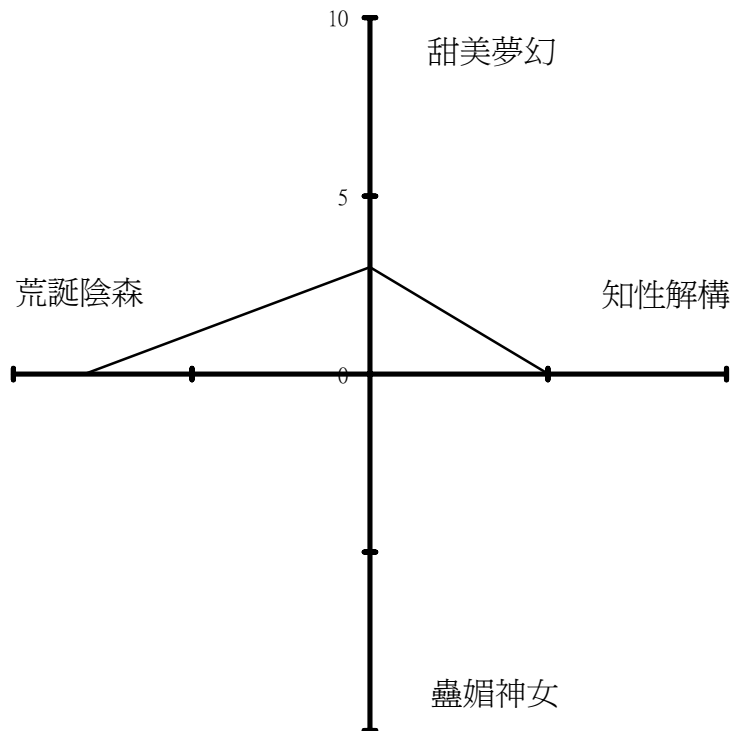


表 6：天野可淡人偶風格雷達圖

天野可淡的人偶膚色常處理成暗沈陰鬱的色調，諸如灰黑、紫棕、臘黃。加上肢體扭曲變型；或與異物結合，諸如骨架、動物、海中生物等，配合透亮的玻璃眼珠，強調陰影對比的攝影氛圍，使作品自然而然發散出「荒誕陰森」。但除去以上不談，天野的人偶仍舊是五官端正，帶有病態的畸型美；可說是人偶界恐怖美學的代表。

(七)恋月姬

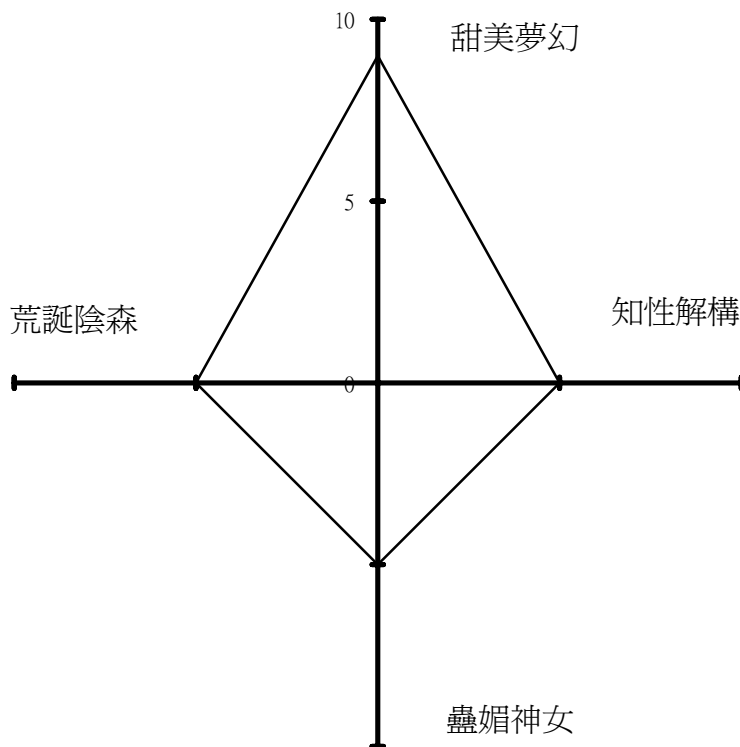


表 7：恋月姬人偶風格雷達圖

恋月姬的人偶造型絕對符合「甜美夢幻」，且表情冷漠中帶嫵媚。人偶四周外加充滿陰性象徵的蕾絲錦緞衣物、花朵、床褥等道具；及人偶刻意擺置的姿勢，都在在使人偶發出誘惑之氣，增添「蠱媚神女」的氛圍。

(八)三浦悦子

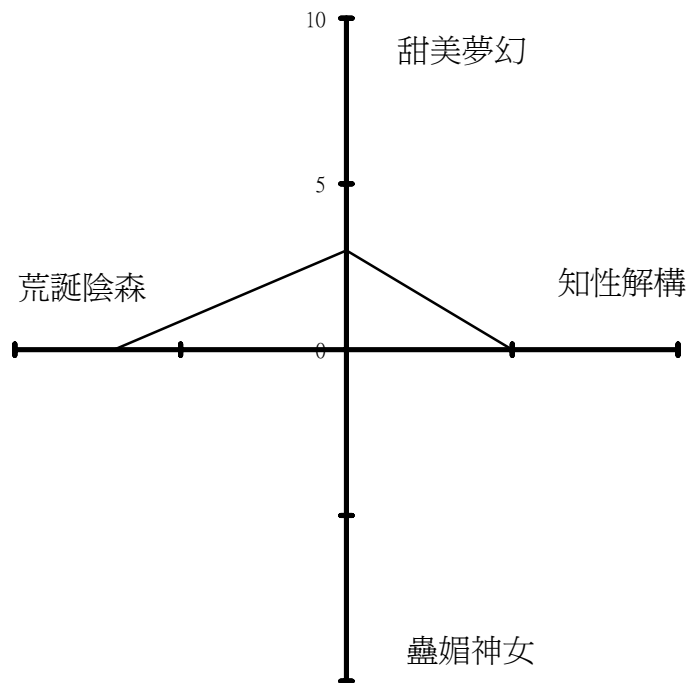


表 8：三浦悦子人偶風格雷達圖

三浦悦子將人偶肢解、切割、縫合、凌虐、變型，手法極為「荒誕」；使觀者不寒而慄，「陰森」感油然而生。但人偶清澈的大眼、優美的鼻子及小巧的嘴巴又顯得「甜美夢幻」。

第三節 關節人偶藝術作品的展場氛圍 之表現分析

本節說明人偶經過藝術家透過場地經由裝置後，諸如人偶陳列的方式與姿勢，透過道具、燈光等；呈現出不同氛圍及效果。其中「場地」是特定的空間；「裝置」則為作品與場地中介物，導引強化人偶欲突顯的結果。為了明確說明展場氛圍，繼文字說明之後，續以展場氛圍量表呈現。展場氛圍量表以光譜顏色區分，以期利用色彩的溫度將展場氛圍表現具體化。

一、屠宰地獄

此風格的人偶在「外型」上通常呈現四肢或軀幹不完整或殘缺，甚至變形萎縮、鼓脹；膚色慘白或泛青、臘黃等。臉部有傷或五官不完整，「服飾」大多是不講究或不穿的。並會特別強調某一器官或肢體的形貌，或刻意忽略人偶某部位的處理。有時人偶會與動物、器具等滲溺融合，如合成獸。「光線」通常處理成陰暗不明，甚至提供手電筒等照明設備給觀者，讓他們在漆黑陌生的環境中本能的產生恐懼感。「場所」則是人煙稀少的廢墟、地下室等。再經由不合邏輯或有違常理的人偶外觀吸引注意，引起疑惑、驚嚇、施暴、異樣、惶恐等複雜感受，達到的如置身「人間煉獄」的效果。

(一)三浦悦子

三浦悦子 2001 年的個展「義骸人偶展」(圖 4-29, p.116)選擇在地下室展出。一般而言，建築物中的地下室通常是狹小、封閉、人煙罕至、氣流窒塞及昏暗陰冷的。三浦選擇的地下室四面皆為粗糙無油漆的水泥牆，顏色灰白而冷硬；由於沒有對外窗，所以陰暗漆黑。

三浦在作品裝置中大量使用金屬及透明玻璃兩種材質(圖 4-24, p.115、4-30, p.116)。場景中有許多金屬的醫療用品和維生設備。「金屬」部份如生鐵圓盤、繃帶、傷口上的金屬粗縫線、消毒液的瓶子、釘義肢用

的釘子。「透明玻璃」則是針筒、鐵鍊、量筒、玻璃燒杯、玻璃試管、玻璃三角燒瓶等。而金屬及透明玻璃這二種材質的調性是：無機物、冰冷、生硬、屬色譜中的寒色系。

「義肢」即「義肢」是指假手、假腳，亦可解釋為醫學上的修飾品和醫療的裝飾品。三浦將人偶靜置於金屬圓盤柱上；或將部份肢體如衣物商品般陳列懸吊。將不成人偶的人偶接上各種電動管線，或將身體某部份(如腦、手掌等)如標本般置放在玻璃容器內(圖 4-30，p.116)。有時直接以刀叉代替她們的部份肢體，甚至將人偶拆解如食物般擺放，並與醫療器械並置。人偶的遭遇完全符合「人為刀俎，我為魚肉」這句話。三浦曾自述“自我小時候，醫院就是充滿恐怖的地方”所以它所要表達的是醫院手術台上恐怖的情境。人偶的身體如同實驗動物般在手術室、實驗室內被施以各種拆裝、改造、凌虐、實驗；充分表現她對身體的受虐與被虐的畸型快感與極限。

通過展場精心調整出昏暗幽冥的光線；「金屬」與「透明玻璃」兩種大量陪襯的材質；與人偶陳列的方式；再再讓人聯想到屠宰場或人體實驗室、刑求房的氛圍(圖 4-24，p.115、圖 4-29，p.116)。

(二)四谷シモン

四谷的「醫院日記－717天，2001-2003」以日本愛媛縣一間廢棄的整型外科醫院為展覽場，進行為期 717 天的展覽。這間醫院分 1、2 樓，共有 1F 走廊、檢查室、201 病房、202 病房、手術室、休息室、藥劑室、護理室等房間。

觀眾進入醫院大門後，會先在 1F 走廊看到一尊男人偶；此尊人偶是四谷的自畫像(圖 4-38，p.118)。作者將此尊人偶置放於此，等同一般展覽的藝術家簡歷，同時亦有主人親自在玄關招呼賓客的意涵。

上了樓梯進入 2 樓，檢查室內，是一尊褪去上衣的少年人偶。人偶面色蒼白，眼睛向右斜視，似乎害羞又不情願的接受檢查，而裸露的上

半身恰巧可讓觀者對人偶的內部構造一探究竟。

手術室中則安排了二尊人偶，分別是「木架構的少女」及「解剖學的少年」(圖 4-39, p.118)。「木架構的少女」躺平在台座上，四周僅有蒼白磁磚及石灰地板，及建築物被遺棄後所殘留的管線，人偶的上方還留有二隻金屬水管殘件，除此之外沒有多餘的裝潢。人偶的頭部只僅作一層上色打底處理，所以還呈現死屍般的蒼白灰暗。四周生硬陰冷的空間，使人偶看來極為空虛無助、無奈且似乎遭受迫害；彷彿已被拆解所有的內臟、肌肉、皮膚與神經，只留下骨骼。讓人聯想到在醫學院所相關課程中，學生通常會被要求製作一付蒼白完整的青蛙骨骼標本。另一尊人偶「解剖學的少年」，則是表情木然的自行將肚皮打開露出內臟供人觀賞，當外科醫生劃開人體肚皮的那一剎那，看到的不就是鮮跳的五臟六腑？在這裡被處理得乾淨明白，沒有血液神經等體液的沾黏，而是呈現身體器官被清洗染色定位後的狀況。

201 病房置放一尊半坐的老年男性人偶(圖 4-36, p.118)。人偶外貌是形銷骨立的病弱老年男性，薄瘦的肌肉附着在骨骼上，筋脈暴突；皮膚如死屍般泛着黑灰的蒼白。腰部刻意露出一段木質關節而沒有肌肉覆蓋，同樣的膝關節、肩關節、腳踝關節、手腕關節等處也處理成破碎露出木質支架的狀態。人偶孤寂的坐在黑色板子上，四周冷硬的白色牆壁突顯死亡氛圍。202 病房則是置放二尊已剝除皮膚，露出肌肉分布的二尊男性人偶，中央刻意有一尊木雕天使人偶，對面則是三尊四肢殘缺的木雕天使人偶。這四尊天使人偶擬仿出歐洲中世紀木雕聖像的風格，刻意做舊、不細修上漆，磨整表面；彷彿天使也因病入院。

在手術室、檢查室、202 病房、2F 走廊處分別貼出好友澁澤龍彥與瀧口修造曾為他展覽寫過的原稿序文，而這也正是人偶的藝評。但張貼在病房及手術室內，又有診斷書與處方簽的意涵。

二間病房是旁護理室，此處為一尊半身人偶胸像。人偶削瘦的雙頰與悲憫的眼神，披肩的褐色長髮與鬍子，讓人聯想到耶穌，似乎可安撫

慰藉人心。藥劑室則是一尊完整的男性人偶，從外形來看，人偶身型雖瘦長但健康。刻意交疊的腳踝暗示受難者耶穌，但雙手並非張開成十字而是十指交握成衷心祈禱狀，彷彿病人經過醫院看病重重的焦慮等待心情(掛號→等待→問診→手術→休養→服藥→出院)在此得到痊癒的希望。

四谷覺得醫生在手術室為人體開刀的行爲，相當類似於人偶師製作人偶的過程(如：開腸破肚、鋸骨、修整、清理等)。加上醫院因為有著滅亡與終結的特殊氛圍，所以他認為沒有一個地方比醫院更適合呈現他的作品。由於場地特殊正確，人偶與展出空間產生絕妙的呼應與搭配，幾乎不再需要其它的裝置與燈光，就對四谷的人偶做了完美的詮釋。

雖然二位人偶師同樣對人偶進行屠宰或分解的動作，但傳遞的氛圍卻大不相同。

三浦的人偶本身具有情緒，觀者透過人偶哀怨、無耐、甚或痛苦、享受的眼神可感染到。凹凸不平的手術傷疤，染血的繃帶，包裹的肢體，無法自我支撐站立的人偶，讓人偶像是被外力霸凌或迫使。從身體上外加的刑具、縫線、器械可見一般；殘忍的程度有時讓觀者的目光無法對人偶直視或久留。而四谷的人偶由偶處理乾淨齊整，沒有任何血液或疤痕留下。像是天生就被創造出來，生即如此，並不是被外力脅迫。他的人偶面容平靜無情緒，人偶對觀者而言如同醫院或實驗室的解剖標本或模型。

二、犯罪誘引

此展場的氛圍一般會挑起觀者性慾，進而產生想施暴或侵擾的動機。整個展場的裝置通常是開放且無保護措施。或者讓人偶呈現無助可欺的狀態；有時就像是一個犯罪現場。

(一)恋月姬

恋月姬的人偶再現了羅麗塔的形貌，稚嫩的少女(甚或女孩)外表，卻

有著成熟女性的嫵媚、誘惑與撩人的姿態(圖 4-6, p.112), 人偶以刻意扭轉的姿態斜躺在有著織花及珠繡、古董手工蕾絲為飾的緞質床褥上。粉紅近乎透明的絲襪已褪至大腿處, 露出無體毛遮蔽的陰部。小腿輕鬆的懸空開展, 大腿雖然靠攏, 但人偶似乎並不峻拒他人窺探其身體; 尤其慵懶渙散的眼神及膨鬆微亂的軟金髮, 加上手指有意的放在嬌豔欲滴的豐唇上, 呈現女性的嫵媚嬌美。頭頂碩大的蝴蝶結頭飾, 暗示人偶仍是荳蔻少女。手臂上鮮亮的黃色羽毛, 使人偶看來像是被調教過, 熟知如何服侍男性的技巧; 或是有著特殊性癖好的成年男性情慾的禁癮。雖未成年, 但卻已了解性的歡娛。

ClieI(圖 4-5, p.112)中, 人偶被象徵純潔的白色香水百合所圍繞。全裸的人偶僅在臀部以一片細緻的古董蕾絲半遮掩住; 欲蓋彌彰的露出少女未發育成熟的粉色陰部、微微隆起的粉紅色乳頭及肚臍。掛上華麗的十字架水晶珠鍊, 臉部刻意的上了精緻的妝容, 不論眼影、雙頰、嬌豔欲滴的櫻桃小嘴及修剪整齊的金髮。看似纖弱單純無辜的少女表情純潔平靜, 其實是城府極深的誘引。作者利用百合盛開的花型與吐露的雄蕊暗示男性性器, 並朝向人偶。挑動觀者的情慾與衝動, 強烈暗示並引誘犯罪。

(二)天野可淡

(圖 4-20, p.114), 陰暗的房間內置放着一張大鐵床, 從床桿交接處的浮雕飾紋可知道床的質感;由右上方下垂至左下方的蕾絲窗簾, 中段被人偶壓着, 引導觀者的視線朝向人偶。人偶的年紀約為 14、15 歲的少女, 雙腿僵硬的伸直並平貼床板, 身體刻意弓起以突顯昂然的雙峰。原本正在發育的胸部乳頭, 卻呈現非自然的尖挺狀態, 應是經由撫弄而有的結果。人偶留着妹妹頭, 刻意繫上艷紅的大蝴蝶結。除了向貝墨致敬外, 也暗示人偶年紀正處於少女與女人的曖昧狀態。人偶空洞而略帶憂愁的表情說明做出這樣的姿勢並非自願, 但鐵支架中央的縫隙寬度其實可讓人偶順利脫逃, 所以證明人偶是在不自願, 甚或受脅迫的情況下留置。柔弱的少女與年輕的身體, 昏暗的光線加上備好的鐵床, 營

造犯罪誘引的氛圍。

與另一件作品相比，人偶的年紀似乎更小(圖 4-19，p.114)，胸部甚至尚未發育，但下體已長出體毛。人偶以半跪的姿勢斜靠在鐵床上，原來的窗簾被白布代替。人偶的眼眶發黑深陷，但雙眼透亮如水晶般，散發出一股令人不寒而慄的冷光。表情中除了冷漠、叛逆，還帶有攻擊性；像是埋伏在草叢中伺機而動的猛虎。全裸而無助的少女、白床單和鐵床雖然呈現可侵犯性；但人偶用力開展的十指卻透露伺機而動的態度，加上半跪的姿勢，面部的表情與整體氣勢又讓人覺得陰森顫慄。

(三)秋山まほこ

秋山曾自述，在青少女時期，成長所造成的身體生理不適，諸如月經來潮的腹痛曾讓她無法站立⁵⁹，(圖 4-15，p.113)可看到稚氣未脫的少女，圓亮清澈的大眼無辜的眼神。胸部已微微隆起，作者刻意將乳頭及陰部染成粉紅。長髮雖凌亂但卻充滿誘惑力；引起觀者憐愛或施暴的情緒。四處遊走的紅金魚象徵流淌的經血，同時也是女性的情慾的表徵。陰部因月經來潮時過度疼痛而以繃帶如傷口般仔細包紮；以達撫慰之象徵。秋山的作品中最常出現的就是紅色的金魚及蜻蜓，秋山在自己的網誌上曾表示「蜻蜓」是「少年」(即男性)的表徵；「金魚」則是「少女」的圖像轉化。手中的日記正準備記錄成長的點滴，而在旁棲息的蜻蜓如前所述，是男性的表徵，正伺機而動的朝向少女的陰部。

(四)三浦悦子

三浦的作品中，人偶雖然受到非人的待遇，被綑綁、縫合、釘入、改造、切除，但面部表情總是茫然中含着順從，痛苦中帶有享受，如同《科學怪人的新娘》中⁶⁰的「蕾蒂安公主」(Princess Landian，圖 4-24，p.115)，及「人偶的遊戲」(Les jeux de la poupee)。而「人偶的遊戲」

⁵⁹ 《yaso 夜想/特集—ドール》，studio parabolica inc.，東京，2005，8.14，p81。

⁶⁰ 三浦悦子人偶作品集《フランケンシュタインの花嫁》，エディション・トレヴィル，出版，東京，2006. 2.月。

(圖 4-25, p.116)作品命名與漢斯·貝墨的攝影集相同⁶¹，頗有向大師致敬之意。人偶的四肢、手掌、腳掌均被切除包紮，嘴部二側因曾裂開而以金屬線縫過，被金屬勾子左右刻意撐開；但人偶表情卻呈現女性在性愛高潮過程時的渴望享受面容，被虐待狂的情節濃厚。此外，也常刻意的將人偶處理成雙腳大開，陰部外顯姿勢，如「人偶新娘」(Doll Bride)、「截肢小姐」(Miss Amputee, 圖 4-28, p.116)、「死亡之舞」(La Dause, Macabre)。

以作品「蕾蒂安公主」為例(圖 4-24, p.115)，人偶被置放於金屬手術盤上，四周圍繞着剪刀、鐵筒等其它金屬工具。人偶的頭髮被染成粉橘紅，並被修剪過。臉部自鼻中段完全被橫切開，嘴唇微張，眼神望向身側金屬器皿中的手術鑷子等器械。二對手腳被截肢後僅剩根部關節，右腿的末端以螺絲代替，全身包紮並以鋼線縫合。

前景由金屬器械占據。經由四張連續攝影，人偶的身軀由平躺，漸漸抬起，終至向上揚升；沒有四肢的人偶身軀如同陽具般挺立。但人偶永遠望向身側金屬器皿中的手術器械，眼神表露出觀望又等待的況味。手術器械(能指)的功能就是幫助進入人體，因此這些器械(所指)即為「入侵」。第四張圖片身軀右邊的剪刀刻意置放朝向人偶下體的角度，形成了侵入女體的意向。三浦如此呈現人偶，令人不得不聯想到日本色情影片。影片中的 AV 女優永遠逆來順受，容忍男性演員以各種器械道具探入女體內，而女演員則是既痛苦又接受的享受態度。

上述幾位藝術家：天野的展場光線處理成昏暗曖昧，人偶驚懼或防衛的表情，僵硬緊張的肢體動作；說明它們是在非自願的情況下受干擾。在犯罪之餘尚有陰森可怕；彌漫一般無以名狀的魔異氛圍。而恋月姬則是柔和明亮的光源。美麗青春的人偶，佐以鮮花錦緞等情境布置；彌漫奢迷享樂的況味，人偶在犯罪誘引外尚有欲迎還拒的暗示。秋山則是營造出孤寂無助的氛圍，人偶本身流露的無辜與纖弱感誘發觀者憐惜且

⁶¹ 參考本文第二章第二節、漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的關係－〈二、漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的互動〉。

侵犯的複雜情緒。三浦建構出犯罪現場的情境，但人偶只是無奈且接受自己的命運，充滿受虐狂與施虐狂的意涵。

三、妄想夢囈

「妄想夢囈」最接近超現實主義的風格，「異物重組」是最大特徵，人偶的外形也不僅是人，而是摻雜了動物、植物或無機物質。

藝術家營造出不存在於現實生活的情景，或是異度空間的場域；如同潛意識的夢境或幻想，或令觀者聯想到神話故事中的精怪角色。

(一)天野可淡

天野有為數不少的作品，造型為骨骸或漂白處理的漂流木(圖 4-22, p.114)。它們尖銳嶙峋，蒼白而潔淨；不過經統一處理的乳黃色調，讓視覺呈現脆弱但又堅固溫暖。天野對骨骼處理精細與刻劃完整，顯示出其精神上神經質的一面。並常常將骨骼排列組合成不同造型，諸如建築物、城堡、櫃子、或是運輸工具；但有時又建構成人體。讓觀者分不清到底人偶的身體漸漸骨骼化，或根本是以骨骼架築出的身體(圖 4-18, p.114)。而這些小空間內又充滿了許多亦人亦獸，似人非人的生物，諸如有著雙足的眼球、孵化中的怪物胎兒、人頭等(圖 4-23, p.114)。其中一件大型作品(圖 4-22, p.114)就是將文藝復興畫家波希(Hieronymous Bosch)的畫作「人間樂園」(The Garden of Earthly Delights Hell)中的『地獄篇』立體化，充滿奇幻異想的氛圍。

(二)秋山まほこ

(圖 4-16, p.113)，拆解的人偶身體整齊的收納在畫框中陳列，身體的每一部份均以綠色緞帶圍繞裝飾，如同包裝整齊的禮物。畫框置放在有飾邊的台座上，連同上方支撐翅膀的柱子，充滿「獻祭」的沉味。唯獨缺少人偶的頭部，僅用紅色蝴蝶結代替，蝴蝶結如擁有生命的蝴蝶般往窗戶方向飛去。畫框上方的翅膀也許是人偶的一部份，也可能是聖光或神明的象徵物。窗紗被風吹起，水藍琉璃的夜色投照在物品上，呈

現幻想夢境的氛圍；飛舞的蝴蝶結加上開展的翅膀，人偶彷彿組合後可藉着月光往窗外飛去。

秋山的作品主要著重在後製的拍攝，讓觀者與她的人偶一同經歷夢遊奇幻的探險旅程。光線通常處理成有月光的深更半夜或天空微亮的水藍色調；秋山曾表示她喜歡水色(即琉璃色)，覺得水色帶來自由想像的空間，更接近神。人偶並不期待「被觀看」，而是沈醉在自己的天地中。

兩者相較，天野有一股黑色幽默的詭譎氛圍；同時人偶的造型細部處理精密，透露出作者神經質的一面。而秋山則是因為大量使用水色的光影，並以物品象徵人偶，使作品充滿少女情懷的白淨夢囈。而二者的共同點就是活在「自我」的異想世界，超脫眾人的目光和視覺習慣。

四、宴會儀式

「宴會儀式」主要在於：人偶所處的空間都是整齊清潔的公共場合，或是用於讓大眾聚會之所。照射在人偶的光源，也大多是明亮或有加強美感作用的投射燈。道具及配件亦為正式場合所需之物品，諸如玫瑰、錦緞絲絨、玻璃櫃、展示台座及華宅等。

人偶以刻意被觀看的角度陳列(大部份在室內取景)，面部妝容完美精緻，頭髮精心梳整造型。服裝上不論設計、裁剪、用料或配件都華麗而高檔。面部端裝甜美或是少有表情，人偶如同即將上台表演的女伶，或出席正式宴會，隨時處在準備被展示、觀看的狀態下。

(一)恋月姬

恋月姬的展場通常以大量的鮮花佈置、或是圍繞着手工精繡的錦緞與絲絨窗簾，或是將人偶放在鵝絨絲綢床褥上，營造出富貴人家的奢迷生活。人偶就如同布榭⁶²畫中的女子，年輕貌美、醉生夢死；有著如凝脂般的玉體慵懶橫陳在床褥間，將自己極度物化以等待男性的消費。戶外的展場則是森林原野、海濱白砂、或是古典氣派的洋樓，華麗宛如隆

⁶² 法蘭斯瓦·布榭(Francois BOUCHER)1703 — 1770。法國畫家，風格甜美，是典型的洛可可畫家。

重正式的社交宴會場合。

「月的靈柩」將人偶以透明壓克力卵型罩封起(圖 4-7, p.112), 彷彿時光膠囊般將女性的不朽美貌青春永久凝結。「聖的靈柩」展場(圖 4-8 p.112)則佈置成吸血鬼古典奢華的居所, 兩具人偶分別躺在鋪著紅色天鵝絨的棺材與玻璃棺材內, 人偶盛裝打扮如同古代歐洲貴族, 搭配蠟燭與鮮花。她的人偶永不腐朽老化, 華美高貴。

拉菲爾前派畫家米雷(Sir John Everett Millais)「奧菲莉亞」(「Ophelia」, 圖 4-10, p.112), 是莎士比亞四大悲劇「王子復仇記」中奧菲莉亞(Ophelia)投河自盡的情節。恋月姬(圖 4-9, p.112)的作品極為相似, 刻意營造的淡藍色溪水與五彩花瓣、綠葉構成視覺上的饗宴。人偶再度以白嫩如香檳玫瑰花的身軀呈現, 同樣精緻的妝容, 半開的眼唇; 以女王般漠然且高雅從容之姿, 自溺於情境中, 彷彿正在高級美容會館享受玫瑰花精油浴。

兩者同樣有著精心營造的劇場式場景, 女主角同樣美麗華貴, 四周同構鮮花圍繞。但米雷作中奧菲莉亞的無奈、驚訝、哀悽情緒在此則以漠然、享樂與安適所取代。

(二)土井典

土井典的人偶以大量的亮片、網紗布料、水晶、水鑽、人造花朵、假睫毛、半寶石、手鍊、腰鍊、腳鍊、項鍊、戒指、乳環等裝飾。加上誇張怪異的濃妝, 搭配過度裝飾的衣物首飾、豐腴的雙腿永遠穿着高跟鞋與彩色吊襪帶。豐滿壯碩的女性自信而華麗的展現自我的身型; 人偶個個豐滿壯碩、隆重而華麗(圖 4-32、4-34, p.117)。人偶呈現出的態度也是抬頭挺胸、極坦然自信。正如藝評家金井久美子⁶³所說「好像威廉多夫的維納斯前往個人展覽會會場時, 在埃及和印度逗留, 經過絲綢之路後; 繞道去了趟紐約的第五大道, 血拼打扮後再來到日本」。

⁶³ 金井久美子〈増殖する瞬、ナスの生誕〉, 雜誌《太陽》, 東京, 1994.10月。

(三)三輪輝子

三輪輝子以博物館的方式，在伊豆高原設立「三輪輝子創作人偶館」(「ミワドール」，圖 4-4，p.111)，並出售門票。將她的人偶作品「品牌化」，並將她的作品以傳統玻璃櫃方式陳列；觀眾還可以與人偶穿著同樣的服裝攝影留戀(圖 4-4)。人偶是用心呈現被「觀看」的，被展示炫耀的，基本上仍不脫人偶最早做為裝飾品的功能。以商業導向為主。

(四)四谷シモン

自 2004 年 7 月 6 日開始，四谷將作品安置在香川縣坂出市，鎌田醬油業所有的歷史的老建築洋樓「淡翁莊」內；稱為「四谷シモン人偶館」(圖 4-3，p.118)。「淡翁莊」建於昭和 11 年(1936)，1 樓是日本式的房間，約 42.7 坪，2 樓是西式房間，約 37.8 坪；是當地的歷史建物與時代文化見證。而四谷亦是日本國際知名的人偶師，且具有一定資歷；不論在地位、名聲都與「淡翁莊」十分匹配。四谷的人偶裝點其中，為古典氣派的老洋樓加入一番新意與現代感；而身型偉岸的人偶在此場域顯得恰如其分且氣勢浩大，且調性十分契合。

以「宴會儀式」氛圍來說：無庸贅言，三輪是採取最傳統，最標準的人偶展示法。玻璃櫃、投射燈、架高的精緻的台座及與觀者區隔的距離。

恋月姬的人偶本身就極為甜美討喜，加上眾多的道具陪襯，擬仿出月球內、古堡中、貴婦閨房等處所；使得宴會夢幻外更添華貴之氣。四谷的人偶作品因為特色並不如三浦、天野等人強烈，反而使其作品可塑性增強。由於人偶本身尺寸大，風格工整，所以會隨着放置「場所」的不同自然產生多樣的變化（如醫院及老洋樓）。

五、純淨纖弱

「純淨纖弱」的空間色調多為白色、藍色。展場的佈置通常很簡單乾淨，空曠而封閉。人偶本身具有年紀小、無辜、天真的外型；如易受傷或弱小無助，引起觀者呵護或愛憐的情緒。

(一)恋月姬

「月的神殿」(圖 4-7, p.112)這件作品中，人偶僅着白色透明紗質洋裝；金髮散亂，雙唇微張。趴臥在透明壓克力透明罩內，透明罩內刻意製造的藍綠色光芒，使作品在聖潔中帶着詭譎；人偶看來像體重不足或身體微恙的新生兒安置在保溫箱中無助病弱。而作品置於地上，讓觀者必須蹲下細看的方式，正如母親彎腰照顧幼兒的姿勢。

在「月的神殿－月蝕」這件攝影作品中，人偶無力癱軟在枯木上，白淨中透着蒼涼的海浪與濕冷的枯木營了冷寂的氣氛。人偶全身濕透，薄紗貼身，似乎不敵濕冷而顫抖掙扎。身軀刻意呈現的曲線玲瓏，在純淨纖弱之外更添誘惑之意。

(二)秋山まほこ：

秋山的作品維持一貫純白幻想調性，(圖 4-13, p.113)的床單、枕頭、被褥、人偶穿着的海軍領學生服、頭上繫的蝴蝶結、甚至鏡頭前的障礙物都是純白色。人偶的全體膚色，包括頭髮也是純白色，而嘴唇則刻意的塗成豔紅色。

透過似乎經由人工破壞的孔洞(可能是一張刻意撕破洞的紙，或是一堵被鑿洞的牆)，觀者如同窺視者監到人偶。人偶深陷的眼框泛黑，眼睛奇怪的外型顯示她並不是閉著眼睛；而似乎是得到眼疾，以致出生就沒有眼珠。人偶高躺在枕頭上，四肢整齊的安放在身側；薄被攤放在畫面左下方，並未覆蓋身體。泛黑的眼框、未覆蓋身體的薄被、加上凌亂稀疏的頭髮；顯示人偶並不健康。幼小的年紀、尖瘦的臉型與細長的鼻樑使人偶看起來更顯纖弱。白色的基調讓人聯想到醫院，過於寬大的床與遠景拍攝方式使得人偶更顯無助孤寂。

恋月姬因人偶造型優美，加上被封在特製的卵型罩內；所以營造出在精密的監控下受保護的情境。人偶雖然有恙，但安全無虞；頗有被視為寶物般「珍藏」或「完封」起來的興味。而三浦的人偶身形羸弱蒼白，

又在開放的空間內；配上偷窺的孔洞，似乎前景堪慮，而顯出不被照顧、易受侵犯的不安全感。

六、人偶藝術名家的展場氛圍表現之量表分析

在此以光譜顏色區分，作為「展場氛圍量表」，藉由色彩所內含的感情，將抽象的「展場氛圍」具體化。

一般在西方的文化中，色彩所傳達的涵義為⁶⁴：

紅色：熱情、浪漫、火焰、暴力、侵略。紅色在很多文化中代表的是停止的訊號，用於警告或禁止一些動作。

紫色：創造、謎、忠誠、神秘、稀有。紫色在某些文化中與死亡有關。

藍色：忠誠、安全、保守、寧靜、冷漠、悲傷。

綠色：自然、穩定、成長、嫉妒。

黃色：明亮、光輝、疾病、懦弱。

黑色：能力、精緻、現代感、死亡、病態、邪惡。

白色：神聖、純潔、天真、潔淨、真理、和平、冷淡、貧乏。

「展場氛圍量表」，選擇紅、黑、紫、黃、水藍五種顏色做為代表。依照所含氛圍比例分一至十級：其中「屠宰地獄」以(紅色)代表；「犯罪誘引」以(黑色)代表；「妄想夢囈」以(紫色)代表；「宴會儀式」以(黃色)代表；「純淨纖弱」以(水藍色)代表。而各個人偶師的作品呈現出的展場氛圍並不囿於其中一種，有些甚至含括五種氛圍。但都會有一主導的調性，我們可由量表占有的範圍多寡一探究竟。

⁶⁴科技資訊網 <http://taiwan.cnet.com/>

(一)展場氛圍量表光譜顏色示意

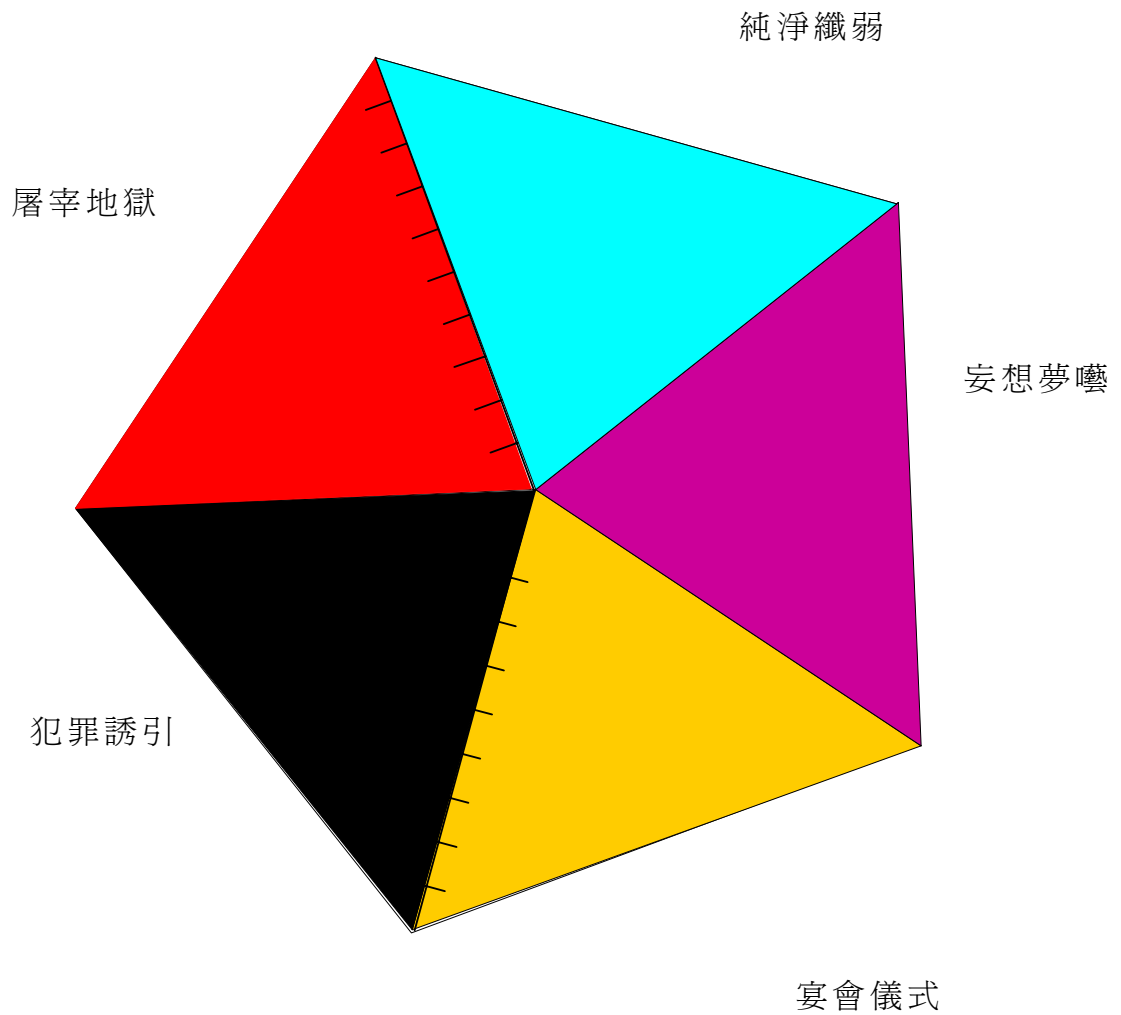


表 9：展場氛圍量表光譜顏色示意

(二)土井典

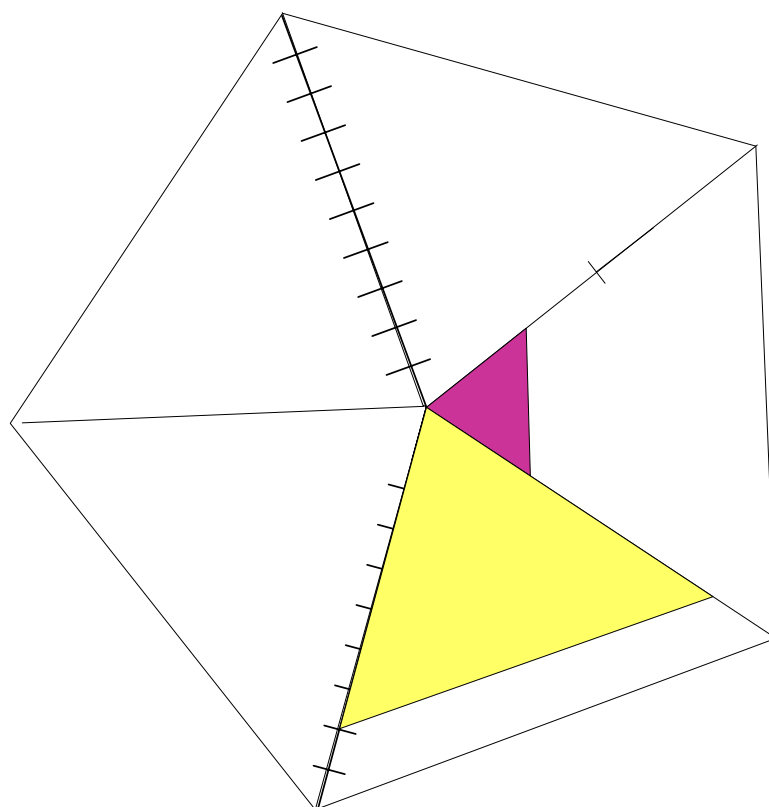


表 10：土井典展場氛圍量表

土井典的作品較為單純而統一，由表中可看出，「宴會儀式」為主要展場氛圍，而人偶也是較大方而自信的。紫色的「妄想夢囈」部分則是創作者在「宴會儀式」外，兼具一些的表現慾望及遐想。

(三)四谷シモン

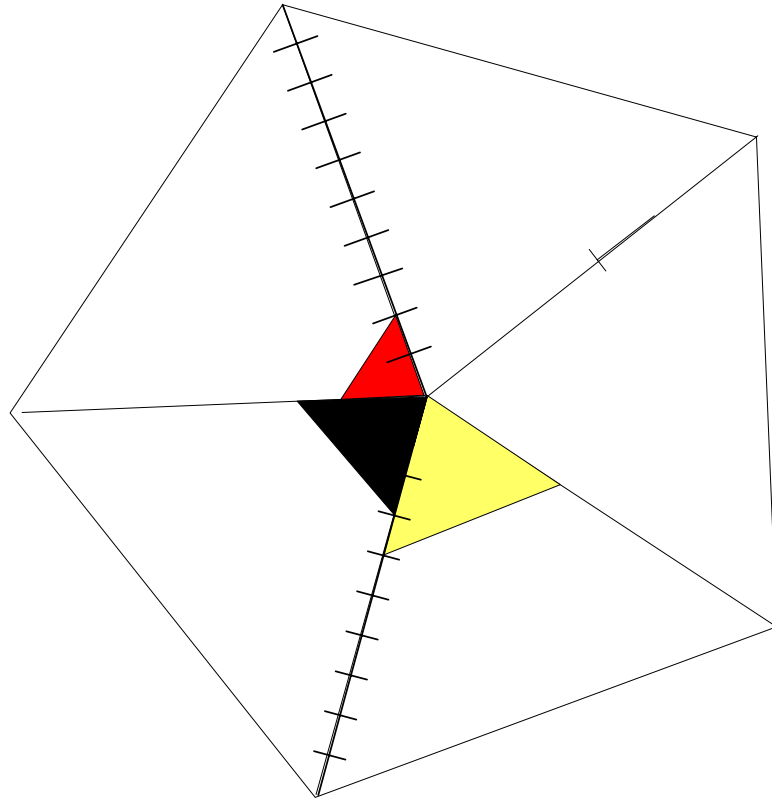


表 11：四谷シモン展場氛圍量表

四谷的人偶同時呈現三種面向，其中以「宴會儀式」為主導。不過因為四谷通常不會有太多的道具配件等「裝置」，而是以慎選「場地」為主要影響氛圍的主因。經由觀者對展出場地的既有印象或感覺，讓人偶與空間產生微妙的化學變化。如前所述，同一尊人偶置放在醫院則產生「屠宰地獄」的效果，置放在洋樓則為「宴會儀式」；人偶本身的主導性倒不是那麼強烈。正因如此，他的作品才會通行於法、德、美、日等國，而不像其他人偶師的人偶風格過於鮮明而較難被認同。

(四) 三輪輝子

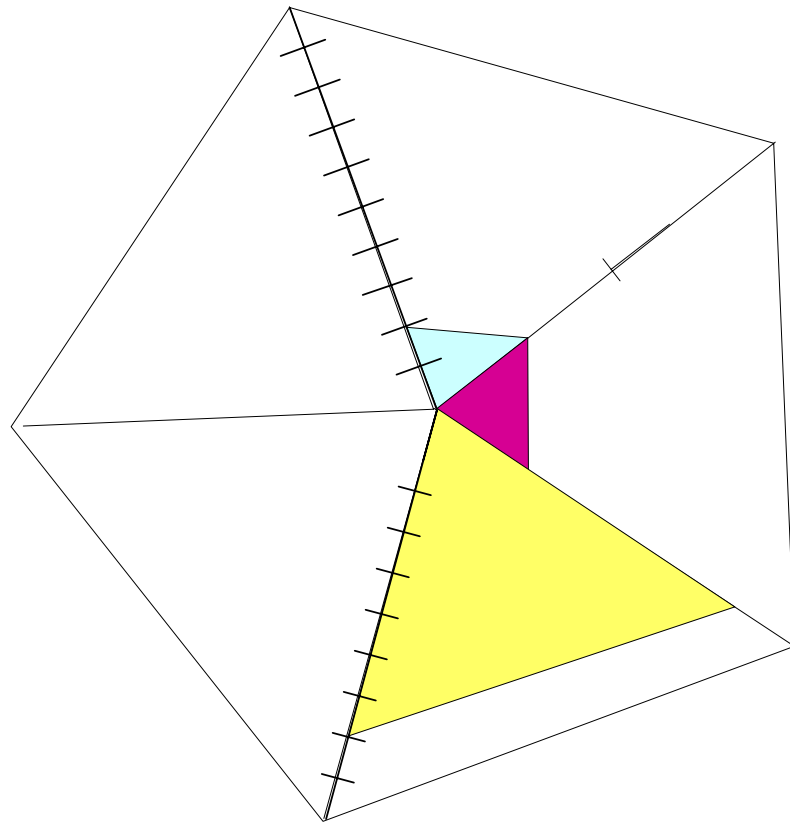


表 12：三輪輝子展場氛圍量表

三輪的作品是典型而傳統的人偶，在此為一標準樣本。由於作品主要訴求為商業購買，所以展場氛圍符合「宴會儀式」是首要條件，而「妄想夢囈」及「純淨纖弱」則是針對女性買主所具備的氛圍；是塑造良好的「購買情境」。是所有作品中最「安全」且「標準」的。

(五) 秋山まほこ

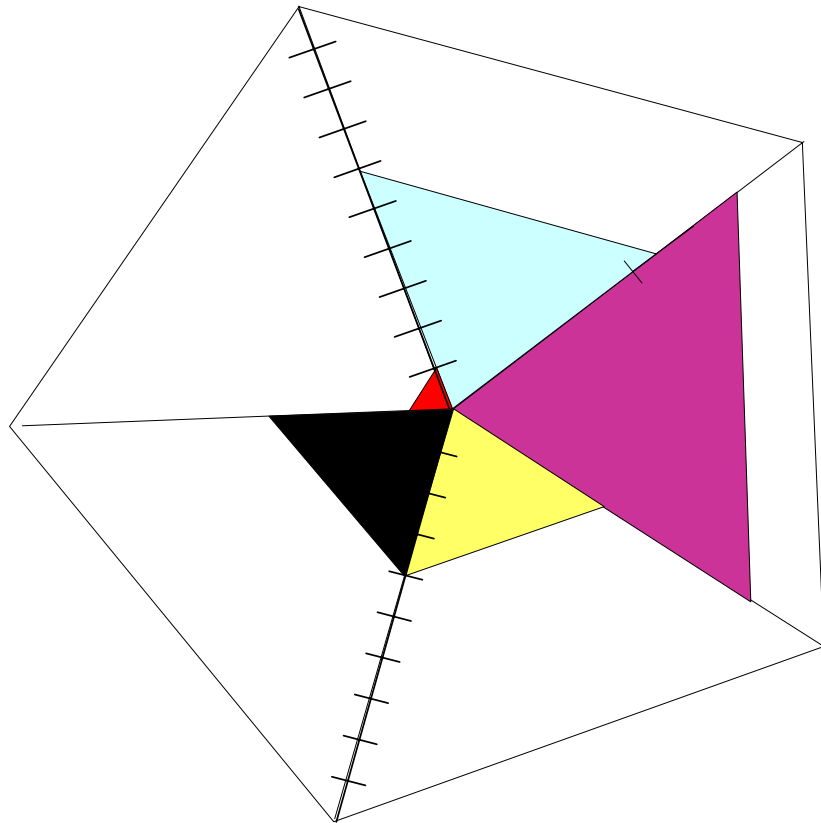


表 13：秋山まほこ展場氛圍量表

秋山的人偶本身看來雖柔弱纖細，但其巧妙的「場景調度」卻讓作品呈現多樣且複雜的氛圍。由圖表可看出，她在五種區塊內皆有不同的比重，主要以「妄想夢囈」為主。因為秋山早期與近期人偶作品風格差距頗大；人偶從陰森荒誕越發甜美夢幻，所以才會在各氛圍內悠遊其中。總體說來，秋山的作品給人一種清新且活潑、幻想的感受。

(六) 天野可淡

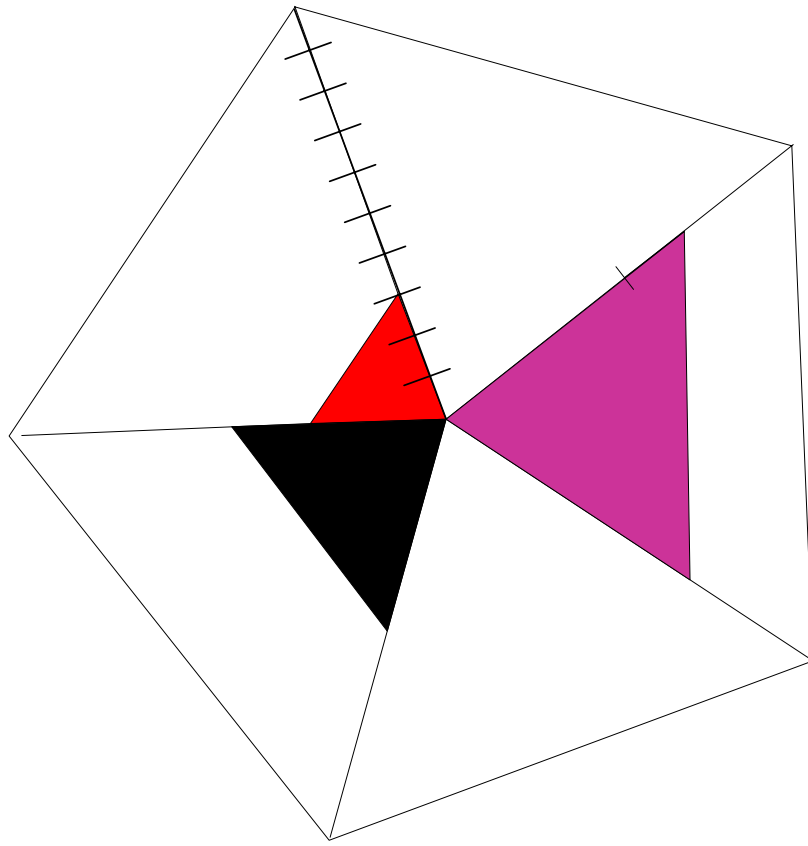


表 14：天野可淡展場氛圍量表

天野的人偶本身特色就極為鮮明，所以展出的場地對氛圍的左右其實不大，而是加強其人偶風格。由量表中可看出，主要展場氛圍是「妄想夢囈」。作者自述中曾提到「概念就像懸浮在宇宙的微塵，慢慢聚集起來....」，「如同沈睡在土中七年的蟬蛹，一旦自土中爬出，見到了光明的陽光，卻又懷念起土壤地底內的陰暗潮濕....」⁶⁵，「明知世上有一個高明的造物主，卻還愚蠢的想扮演「祂」的角色，將心中的「人」一件件創作出來...」⁶⁶。由以上自述，我們可找尋出天野對幽冥、黑暗、神祕事件的喜好，及思緒的奇異幻想。天野同時是唯一找尋不着在任何一張照片的作者；雖已逝去多年，但其人偶作品仍被奉為指標，並存在神祕未解之氣息。

⁶⁵ 吉田良一攝影，《天野可淡人偶作品集 Katan Doll – fantasm》，TREVILLE，東京，1991.9.25，書末。

⁶⁶ 吉田良一攝影，《天野可淡人偶作品集 Katan Doll Retrospective》，TREVILLE，東京，1995.5.20。

(七)恋月姬

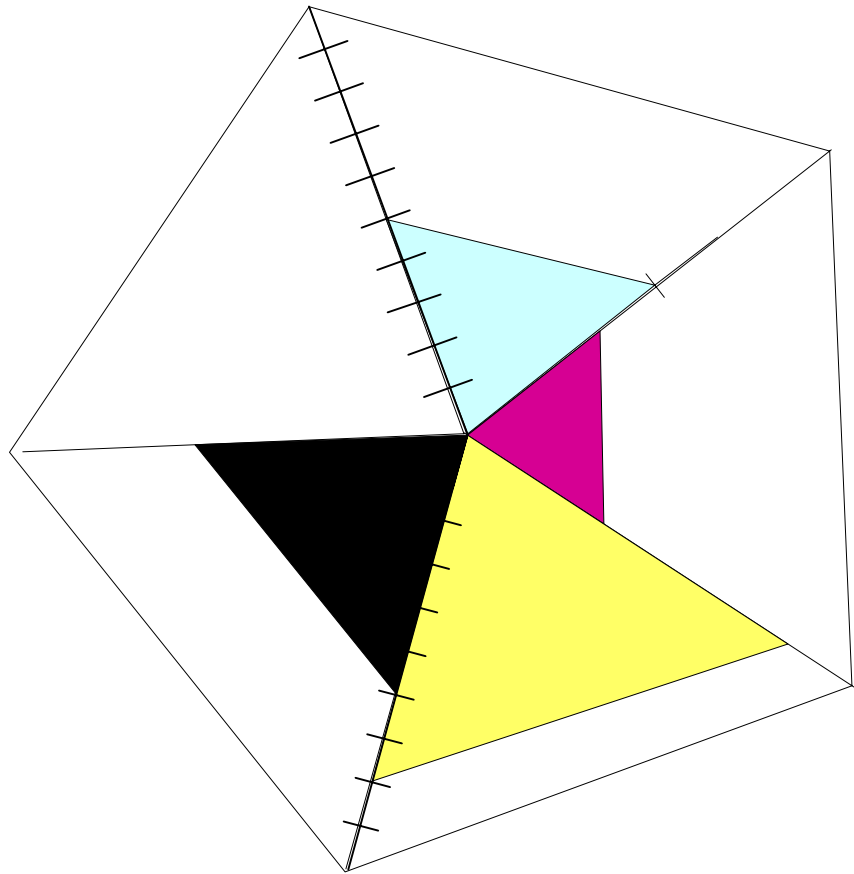


表 15：恋月姬展場氛圍量表

恋月姬的作品亦是以「宴會儀式」為主導，但因繁複用心的場景佈置及攝影營造，所以展場氛圍也橫跨四區間。經由命名及後製，將人偶化為天使、吸血鬼、落難公主、或是精靈；呈現「妄想夢囈」的效果。而反覆出現的羅麗塔形像又增添不少「犯罪誘引」。乍看這些嬌美如花的人偶是「純淨纖弱」的，但在此假象下人偶又主動釋出挑逗媚惑的訊息，由此可知作者以「純淨纖弱」增強「犯罪誘引」的用心。

(八)三浦 悦子

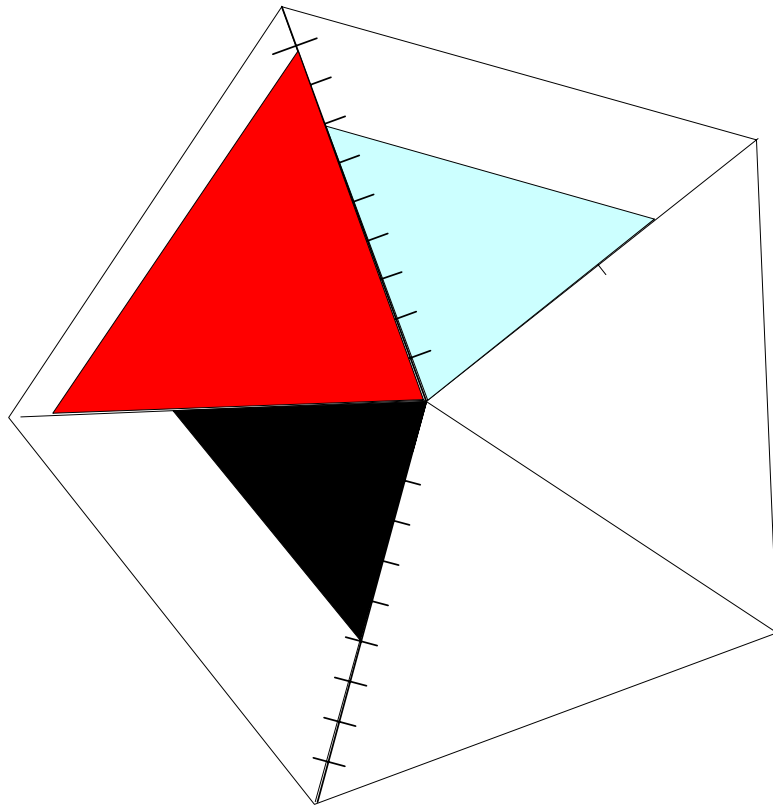


表 16：三浦悦子展場氛圍量表

三浦的作品是所有藝術家中，風格最為鮮明強烈的。人偶本身的造型及場地選擇相輔相成，使展場氛圍達到飽和；「屠宰地獄」應該不需多加說明。「犯罪誘引」則是人偶眼神透露的慾求不滿和滿足渴望的表情，或是常以女性人偶「門戶大開」的姿勢朝向觀者的方式，暗示對「性」的欲迎還拒，而人偶的年紀幾乎都未成年，病弱畸型的體態，無奈且稚氣未脫的長相；且似乎是未經歷過性的啓發，又增添「純淨纖弱」興味。

在明瞭百花齊開的日本球體關節人偶藝術家的作品風格及展場氛圍後，下一章節，本文試著反觀臺灣。梳理「漢文化」中人偶藝術的脈絡；觀察「人偶藝術」產業在臺灣的發展現狀；並找尋本地的球體關節人偶藝術家。



圖 4-1：「 Grace 」



圖 4-2：「 Willium 」



圖 4-3：「三輪輝子創作人偶館」變身



圖 4-4：「三輪輝子創作人偶館」展場一隅

三輪輝子作品及展場 圖片來源：三輪輝子網站 <http://www.jade.dti.ne.jp/~miwadoll/>



圖 4-5：「Cliei」



圖 4-6：恋月姬作品



圖 4-7：「月的靈柩」展場



圖 4-8：「聖的靈柩」展場



圖 4-9：「Damiel」



圖 4-10：米雷「奧菲莉亞」

恋月姬作品及展場

圖片來源：《人偶姬－恋月姬》、《人偶月－恋月姬》、恋月姬網站 <http://koitsukihime.jp/>



圖 4-11：「護士」



圖 4-12：秋山まほこ作品



圖 4-13：「Ange」作品之一



圖 4-14：波納爾·富孔「飛翔的紙」



圖 4-15：「少女的初潮」



圖 4-16：秋山まほこ展場

秋山まほこ作品及展場 圖片來源：《秋山まほこ人偶作品集－ Ange 》、

秋山まほこ人偶館 <http://www16.plala.or.jp/mahokodoll/index.html>



圖 4-17：天野可淡作品 1



圖 4-18：天野可淡作品 2



圖 4-19：天野可淡作品 3



圖 4-20：天野可淡作品 4



圖 4-21：天野可淡作品 5



圖 4-22：「人間樂園」



圖 4-23：天野可淡作品 6

天野可淡作品及展場 圖片來源：《天野可淡人偶作品集 Katan Doll Retrospective》、《天野可淡人偶作品集 Katan Doll – fantasm》



圖 4-24：「蕾蒂安公主」



圖 4-25：「人偶的遊戲」



圖 4-26：三浦悦子作品 1



圖 4-27：三浦悦子作品 2



圖 4-28：「截肢小姐」



圖 4-29：「義躰人偶展」地下室展場



圖 4-30：三浦悦子作品 3

三浦悦子作品及展場 圖片來源：《三浦悦子人偶作品集義躰少女-GISHIN SYOJYO》、
《三浦悦子人偶作品集フランケンシュタインの花嫁》、三浦悦子網站 http://dolly.vivian.jp/gsn_doll/



圖 4-31：土井典作品



圖 4-32：「鍵穴」



圖 4-33：土井典及作品



圖 4-34：「我最喜歡的」

土井典作品及展場

圖片來源：《土井典－偽少女》、土井典人偶館 http://www.linkclub.or.jp/~tassok/doinori/entree_1.htm



圖 4-35：「未和過去的前夜」

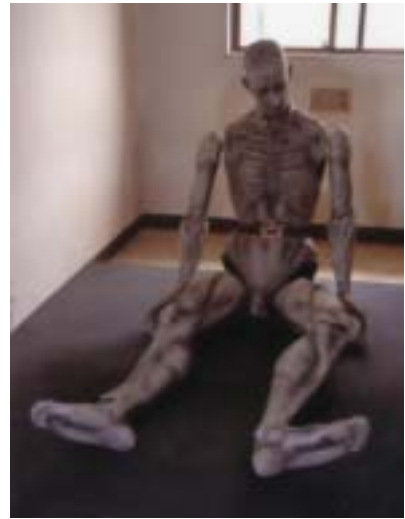


圖 4-36：201 病房－「男」



圖 4-37：淡翁莊 2 樓大西式房間「男人偶 1, 2」



圖 4-38：「人偶愛」自畫像

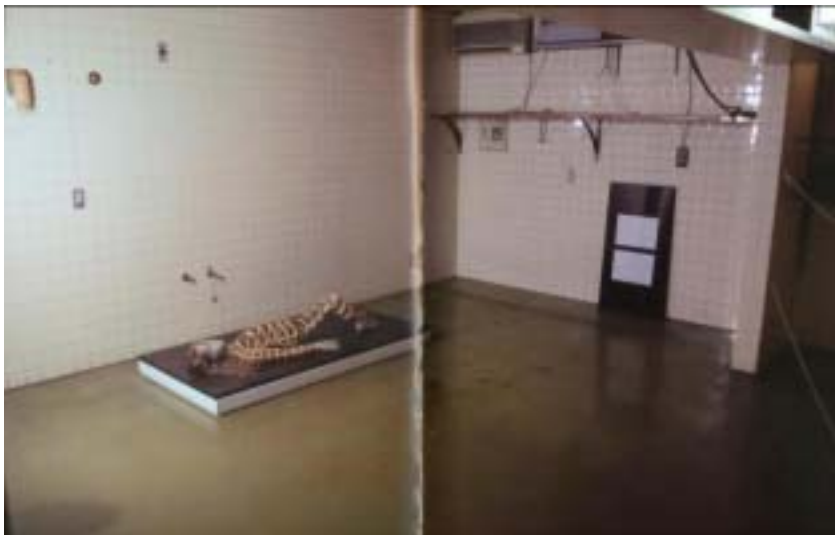


圖 4-39：「醫院日記－717 天，2001-2003」－手術室「木架構的少女」

四谷シモン作品及展場 圖片來源：《四谷シモン－人偶愛》、

《四谷シモン，病院ギヤラ 717days2001-2003》、四谷シモン網站 <http://www.simon-yotsuya.net>

第五章

臺灣大眾流行文化中的球體關節 人偶創作之現狀描述

第一節 漢文化中人偶藝術的發展

一、原始的喪葬功能

漢文化中最早出現的人偶為「俑」，中國的「俑」起源甚早；而俑又與中國古代喪葬制度、社會文化、美學表現習習相關。除去宗教的功能不談，更可視為集雕塑、彩繪、工藝、陶瓷的藝術，然而，多數人仍對其有所忌諱，視其為陪伴死者的「明器」，為不祥之物。

以俑的發展史論，春秋戰國時代為孕育期，戰國末年及秦為進展期，到了西漢，陶俑的藝術達到高峰；歷經六朝至隋、唐在質、量上達到全盛，宋元之後式微；本文主要以春秋至兩漢陶俑的起源及為例。至於秦始皇兵馬俑，因風格特殊且數量龐大，暫且略過。

(一) 俑的定義

俑之原義為何？今先引較相關之早期史料二則

1. 〈孟子梁惠王篇〉：「仲尼曰：始作俑者，其無後乎，為其象人而用之也。」東漢趙歧注：「俑，偶人也，用之送死。」朱孟子集註：「俑，從葬木偶人也，古之葬者，束草為人；以為從衛，謂之芻靈，略似人偶而已。中古易之以俑，則有面目機發而太似人矣，故孔子惡其不仁。」

2. 〈禮記檀篇〉：「...孔子謂為芻靈者善，為俑者不仁，不殆於用人乎哉。」

以上所稱之「俑」與「象人」、「人」連繫，其直接指陳之義甚明。再如稍後史料可引。

(二)俑之始作與先秦殉葬制度的關係

俑始作於何時及其功用，論者多認為與秦喪葬禮制中以生人為殉的「殉葬制度」密切相關。從當時的殉葬制度的內容來看，殉葬可以分為人牲、人殉兩種。人牲又稱「人祭」，是指把人像羊、狗、牛一樣當祭品、殺之供祭祖先和神靈。「人殉」就是以人隨葬死者，它起源於新石時代晚期、與氏族社會中父權制的確立、私有財產的出現以及貧富差距的擴大，戰爭次數和俘虜人數的增加等因素有關⁶⁷。就在先秦思想家人道主義言論及行動家具體實踐的影響下，以生人為殉漸少，漸至各國國君接納而明令廢除。

(三)俑的功用

1.代替生人殉葬之物

一般觀念認為俑乃代替生人殉葬之物，即埋於墓中，具有人偶之木質或陶質小俑人。其造型在俑出現初期，即有南、北之不同，南方指楚地「木俑」。北方指中原地區出土之「陶俑」。

俑的表現意義也不相同，這當然與春秋戰國期間，中原文化與楚文化之歧異，有絕對的關係，甚至我們可以說，這兩種俑是來自對鬼魂思想的不同。北方在殷商時代對鬼魂及自然的宗教儀式，由甲骨文的卜辭來看，商人祭在祈福、詢疑與防止其鬼魂作祟，由小屯、后岡、武官村等考古發掘看，商人在每一段時間(或某些季節)，或在建築物奠基的時候，以人祭來犧牲，對鬼魂或神做貢，這人祭皆屬於奴隸、罪犯或戰俘，皆有刑具或處之後置於墓坑或建物基礎上，未閱他們負有侍衛死者之任務的跡象。這些被殺殉身的人的身份名稱，在甲骨文中皆可對照出來，他們在當時社會中只是一種「祭品」。有關「陶俑」之起源及其功用，

⁶⁷胡厚宣，〈中國奴隸社會的人殉與人祭〉，《文物》1974 第七期，頁 93。

論者多認為與古代喪葬禮制中「人爲殉」的儀式相關密切。

其言論在先秦文獻中不乏記載，最著者如：

(1)春秋中期的秦國國君任好(即穆公)於名元前 621 年卒，從死者百七十七人，內含秦國良臣子車氏之三子奄息、仲行、鍼虎，「國人哀之」，爲賦「黃鳥之詩」譏刺。(見《左傳》、《史記》〈秦本紀〉)

(2)春秋早期的孔子倡言。人死，以明器作爲陪葬之物有其限度，以塗車(土作的車)芻靈(草紮的人偶)備之即可；若以俑(偶人)作爲陪葬之物，則不甚合宜。(見《禮記》·〈檀弓篇〉)細按孔子之意，純就「爲俑者」之動機而立論，因仍存有「以生人爲殉」的殘餘觀念。

2. 陪葬物

即死者的隨身佣人或生前享樂工作者。鄭玄注「“俑”，偶人也，有面目機發，似於生人，孔子善古而非周，木人送葬，設關而能跳踊，故名之俑」。

中原文化以陶土塑成之表演性質的偶人(山西長子縣七號春秋晚期墓)，卻有不同的作用，其所置的墓葬中之置也不同。前者人殉或人祭或置於一坑中，置於建物基礎，或於墓主棺上或棺四周的填土中，而俑卻安置在棺木四周的邊廂，與其他陪葬物一同出土，是供墓主在冥界中「使用」的。至於墓葬出土的陪葬人，他或爲墓主的妻妾，或爲其寵臣，甚至近親，大多陪葬於墓主的四周，有葬具，甚至有豐富的陪葬物。這陪葬人多半是有意願陪死者，或禮教必行的儀式，或對死者生前的承諾，必須本人來陪葬，當然沒有理由以俑來代表⁶⁸。

因此在中原中這種俑代表的是一場「表演」，而非殉人去阻鬼魂的宗教意義。因此可以斷定俑不是用來代替這些人殉或人祭。

由上兩座墓葬看，俑與殉葬是不同性質的，因此也可推測俑是一種

⁶⁸ 《中華五千年文物集刊—〈古俑篇〉》，中華五千年文物編輯委員會，台北，1988年2月，P18-21。

代表性的侍從，它要經過一種巫祝性的儀式，靈化爲死者的侍僕，在冥界中服侍死者，使他過著死後如生人想像的生活，這種生活既然是生人想象出來的，當然就是生人世間的寫照，俑之種類也隨著社會變遷而增加。下面我們再來看俑與巫祝之關係。

3. 咒詛

戰國時期在秦、宋等國都流行著祝詛的巫術。「祝」是以言告知神，吉凶禍福都向神靈告訴，而「詛咒」是請神加殃，〈尚書無逸篇〉曰：「否則厥口詛咒」，詛咒是告神明以加災殃；祝與呪兩字皆有「兄」，即人下跪以告天。〈釋名〉頁：「人之行事以言為規範」。《周禮春官》鄭玄注則以詛咒是掌盟詛之祝號，因此詛咒或詛祝都是請天神制約，以妨礙敵方之行動；不管如何，它都非善意以告神之語。

如詛咒的目標限定於個人，就有象徵這個人的必要了，這個人的靈魂如用此人之衣物來附著，或是以一個木偶人來擬做代表。在漢代，俑一般是用桐木作成。

4. 與神靈溝通的媒介

在楚人的觀念中，人的「形」與「氣」是分開的，是二元鬼魂觀。《楚辭》爲楚文化的文字代表作，其中〈招魂〉中，如：「魂魄離散，汝筮予之。」，又云「魂兮歸來，去君之恒幹，何為四方些。」當魂魄與形體合一時，就是有歸，會有「安」。這種呼喚魂歸來，經過一定的儀式，使之附在形體或物件的思想，一直流傳下來，並通行漢代。

5. 活人世界的真實形像

即明器，漢代在文、景兩帝初期休養生息後，武帝大展霸業，埋葬制度隨著國力的強盛，經濟發展演變成厚葬制度；加上漢人對鬼魂的看法，以生人之人間生活來想像，墓葬中之明器因仿生人世而更富，更現實化。而反應在俑的變化則是，西漢以後，由商時代流行的兵馬坑漸先絕跡。

二、民俗應用的人偶

(一)魂靈的寄身之所

人偶不只是一尊無生命的物質，同時被當做魂靈的暫時寄身之所，魂靈可以是神明、鬼魂或生人之靈，製作人偶的材料除了紙、竹外，也可以是桐木、稻草、泥等。在臺灣多呈現在糊紙工藝上，祭祀用糊紙主要應用於道場、法事、拔渡三種與道教儀式有關的場合。道場科儀主要於廟中舉行，例如建醮或中元普渡；但亦有家中舉行的，如結婚時的「拜天公」儀式。法場科儀中用到糊紙物的有祭煞、安送太歲、栽花移斗、補運等，通常此等儀式都是請紅頭道士來主持。拔渡科儀則是專為超渡亡者所修設的法事，俗稱「做功德」或「度亡靈」⁶⁹。紙糊人物的產生，大部分的學者認為是殉葬用的「俑」轉變而來成的。《禮記》·〈檀弓篇〉中，孔子提到「...芻靈束草為人俑，刻木備人偶也，形色備則天性寓矣。」⁷⁰從最初用人牲殉葬到用茅草紮束而成的草俑、木俑、陶俑至紙俑，其功用不脫離為死者服務的地位。古人對於物質的迷戀與權力的掌控，持續的藉由紙厝的人物、佈置表現出來。早期喪禮中，不僅紙厝中有紙糊侍者，出殯時，亦要糊製真人般高的人物，抬著遊行過街，顯示葬禮的豪華。在此以台灣民間常見儀式為例，說明人偶做為神明、鬼魂、生人之替身：

一.神明

道教在道場舉行科儀時，常伴有一重要方術就是「請神」。即請神明降臨接受請者的供奉及請求，並具有鎮魔驅邪，使醮典順利進行的用意；所以醮儀中紙糊神祇或物品，都是充當神靈降臨人間時的寄附體。糊紙在這些儀式中扮演著象徵性角色，道士透過這些象徵物才可將儀式順利完成。一般相信，「紙」是最容易「入神」的媒介，因此在宗教用塑材上有著「一紙、二土、三木、四石、五金」的排列。已經「入神」

⁶⁹ 黃光男，《道教文物》，國立歷史博物館，台北，1999年10月，p.28-29。

⁷⁰ 王夫之，《禮記章句》（上冊），p.209

的紙糊物，地位崇高，與事的信徒與道士都需將其尊奉，不可對之輕忽。⁷¹在如醮典會場的外壇來說，壇中依各壇主供奉紙糊神像，如北帝壇供奉玄天上帝，觀音壇供奉觀音，做為神明分靈暫時的寓所。台灣南部的王船祭典中，木造王船內，船內細分為「宮廳」（王爺廳），左邊設「總趕所」。安置三尊糊紙王爺；「總趕爺」為領航神，「廠管爺」為王船監造官。甲板則佈滿士兵及雜役等。

而最為人所熟知的則是普遍用於台灣祛煞活動中「跳鍾馗」的懸絲傀儡戲偶－鍾馗爺。鍾馗爺雖為戲偶，但平日即由負責操作的道士祭拜，相當於半正式的「神明」；「跳鍾馗」時加上符咒、儀式、動作，即是一尊神明附體，可行動之偶，不可輕忽怠慢。

二.鬼魂

專為超渡亡者的法事，也就是俗稱的「做功德」或「渡亡靈」，及台灣民間的牽水藏(救溺水者)打城科儀(救渡受困枉死城中亡靈)牽血藏，又稱血湖科儀(救度因難產死亡者或救度意外流血身亡者)。以上所述之紙糊物造型約為筒狀容器內，置一紙剪人物，繪上五官，寫上亡魂的生辰八字。另一例則為超渡法會中的祖先芻像；乃是主辦單位方便需要的信徒，只要繳交費用後，會在芻像上書寫祖先名字，以象徵祖靈接受法師超渡。芻像分男女，一律清裝扮像(圖 5-1，p.143)⁷²。

三.生人魂魄

常用於補運避災，如過「小兒關」及「脫身」，糊紙人偶旨在幫助個人或族群過關渡限。中國人俗信在生命的轉折點都具有潛在的危機，也就是所謂的「關口」，或是西洋人口中的「Threshold」，而種種的禮儀，則是被舉行來渡過這些危機，以祈平安⁷³。過渡儀禮可見於個人或群體生命中的危機時刻。總而言之，無論是宇宙時序的關口(如過年)或是人類生命時序的危機(流年不利)。經由舉行族群中認同的儀式，幫

⁷¹ 陳品秀，《台南市糊紙工藝研究》，國立成功大學/藝術研究所，2003年，p.13

⁷² 劉還月，《台灣民間信仰—醮事卷》，臺原，台北，1994年 p.209

⁷³ 陳奇祿，《民族與文化》，黎明文化，台北，1981年12月，p.133-135。

助當事者及親友的接納與了解，這就是荷蘭人類學者阿諾德 (Arnold van Gennep) 所謂的「生命禮儀」⁷⁴。「小兒關」又稱過「囡仔關」，是台灣民間習俗，據說嬰童在長成人前會有諸多「劫數」，都有「關」可過，通俗的說法有「十六關」，如天關、地關、火關、水關、車關、路關等⁷⁵。只要請道士做法即可過「關」。

「脫身」則是人們由於諸事不順或久病不癒，透過乩童等靈媒了解問題的成因是業障或冤魂纏身等；而求解決的方式，最有名且通俗的方式即為「脫身」。民間尋求脫身的方式有許多種，最普遍的是改運紙人，又稱為替身⁷⁶(圖 5-2, p.143)。紙人或草人在手、腳、稻草枝數及長度都必須符合丁蘭尺⁷⁷上屬「利」的長度，再將改年經繫在身上，將當事人的頭髮、指甲、生辰八字、姓名塞入。以上所述人偶的功能雖皆為正面的生命救贖或轉嫁災禍，但最終難逃被火焚的下場，權充犧牲的替身。

(二)、咀咒之工具

中國道教法術中，茅山道士派有下降頭及巫蠱之術，也是以人偶為主要媒材。一般是取得被加害人之頭髮、指甲或貼身衣物及生辰八字與姓名；以黃紙剪出人偶，畫上五官，在紙人胸前寫上姓名及生辰八字，頭髮處貼上頭髮，再加上術士之血，硃砂等；配合符咒，對被加害之人施法，如插針、下咒、打釘等。漢武帝時著名的巫蠱之禍即是最好的例証。漢武帝好神仙，尚迷信，晚年多病，更是疑神疑鬼。當時許多方士女巫經常出入宮廷，教宮人埋木偶於地下，祭祀禳災。一天武帝晝寢，夢見有數千木人打他，驚醒後身感不適，就令其親信江充率領胡巫，到處掘地挖木偶，捉到有嫌疑的人就非刑拷問，自京師三輔以至郡國，因此而死的有數萬人。此事後來使太子自縊身亡，衛皇后也因此而自殺。

⁷⁴ A. Van Gennep, *The Rite of Passage*, p.2-3。

⁷⁵ 黃文博，《台灣冥魂傳奇》，台原，台北，1992年，p.201。

⁷⁶ 劉還月，《台灣民間信仰·一廟祀卷》，臺原，台北，1994年，p.288-289

⁷⁷ 魯班和丁蘭了一把尺，上面有兩種刻度，因為魯班是文公，所以稱為文公尺，也稱為丁蘭尺。主要用於陵墓建築、祠堂發明家廟、公媽桌上及祖先用祭拜用具。

這一事件，史稱「巫蠱之禍」⁷⁸。又如《紅樓夢》的第二十五回及第八十一回，這兩回說趙姨娘收買了一個叫做馬道婆的巫婆，施「厭勝」或「厭魅」之術。要把鳳姐和賈寶玉害死。於是，馬道婆遂剪了兩個紙人，將鳳姐和寶玉的生辰八字寫在上面，同時道婆也用藍紙，剪了五個青面鬼，放在一起，用針釘了後作法。果然，賈寶玉開始頭痛失昏，並拿刀弄杖，尋死覓活，而鳳姐則持刀亂砍，瞪著眼說要殺人，到了第三天，兩人都行將斃命，幸好癩和尚及跛道人相救，始得保全性命。

英國的民族學家弗雷澤(James Frazer)所提出的「相似律」與「接觸律」論述恰可形容此類糊紙人偶的象徵功能。由「相似律」而引申出的法術稱為「順勢巫術」或「模擬巫術」，此種法術是藉由對「相似」的「聯想」而建立的，並認為透過某種神秘的交感作用，就可以將一物體的推動力傳送給另一物體。模擬真正東西的一種形象，也許會產生一個像真正事物同樣的結果，即所謂的「同生同」或者「同類相生」(Like produces like)。以台灣道教「栽花換斗」的儀式為例，將象徵女性的白花換成代表男性的紅花，就可生男孩子。還有就是「同類相制」(like kills like)，相同的事物可以控制另外一個東西，就是一個假的東西可以控制一個真的東西⁷⁹。譬如「祭改」儀式中製造假的災禍代替真災禍以繞過厄運。紙糊人偶是兩個世界的媒介，藉由它的象徵力量，一個陽間人就有著接觸或是掌控陰間事物的能力。唯肖的紙糊物被附有正的、或邪的「靈力」。需靠火化，這些「靈力」才會回歸本位，或被消滅，儀式的效果才會達到。「接觸律」巫術則是物體一經互相接觸，就算在中斷實體接觸後還會繼續遠距離的互相作用，接觸巫術最為大家熟悉的部分，莫如那種被認為存在於人和他的身體某一部分(如頭髮或指甲)之間的感應魔力。比如，任何人只要據有別人的頭髮或指甲，無論相距多遠都可以通過它們對其所屬的人身達到自己的願望」⁸⁰。

⁷⁸ 見班固《漢書》、〈江充傳〉、〈武五子傳〉、〈外戚傳〉等。

⁷⁹ Frazer J.G.著，汪培基譯，《金枝—巫術與宗教之研究》上、下，桂冠圖書公司，台北，1991年。

⁸⁰ 同註 10，p.38

三、商品消費的人偶

(一)人偶的玩具功能

中國傳統玩具是在工業化之前，以手工操作方式製作，供人們觀賞、消遣的各類道具；它是傳統農業社會的產物。玩具雖小，但卻意義重大。大多數傳統玩具都是從具有實用性（包括物用的和精神的）的器物轉化過來的，所以玩具作為一種外在符號凝聚了傳統文化深厚的內涵，體現出農業社會的信仰、習俗、觀念和審美心理。它構成了民間文化的一個重要組成部分。

中國的人偶大致分為兩種，一種是供擺設用的「觀賞品」，一種是供人娛樂的玩物－「耍貨」。一般來說，前者注重的是工藝的細膩和色彩的雅致，具有較高的藝術水準；後者往往是隨意性較強的短期應景之作，但仍不乏工料俱佳的作品。前者有「大吳彩繪翁仔屏」、「布袋戲偶」、「石灣陶」、「交趾燒」、「北京絹人」等；後者則有陝西郿縣的「木棒人偶」⁸¹及山東蒼山、河北新城、浙江峽縣等出產的泥人偶，其中最有名的是「無錫惠山泥人」。材質多為泥製，製作方法多為模製或手捏，表面施以彩繪。

一般而言，華人對人偶的喜愛度，相較於歐美及日本是偏低的。以人偶為造型的玩具，相較於西洋及日本，在數量及精緻度上相差很大。在中國，「人偶」的概念是明末海禁漸弛，16世紀中期以後外國人傳入的，當時稱「自走洋人」⁸²清末則稱為「洋」娃娃。當時身在租界地的外國傳教士為了要籌措教會支出及行善基金，開設教室教導收容所內的孤兒、雛妓或難民，以竹子及布製造人偶出售⁸³；稱為「希望之門」(Door of Hope Mission Dolls，圖 5-3，p.143)，不過買主也大多是外國觀光

⁸¹外形類似日本鳴子的小芥子人偶。

⁸²即「自動人偶」。它是西方工業革命下的產物，主要製造國為法、英及奧匈帝國(現在的德國)，是人偶與鐘錶機械工藝相結合所創造的產物。洋娃娃上發條後會做出跑、走、跳舞、抽煙、寫信等動作，堪稱是現代機器人的前輩。亦是當時歐洲科技工藝的完美呈現。

⁸³二個重要的教會分別設立在上海及廣東，上海設立於 1901 年，教女孩女紅，讓她們為木製人偶著衣，也可收到酬勞，廣東的教會也用綜合媒材製作類似的人偶。

客。直到 21 世紀後才出現了景德鎮陶瓷人偶及香港的公仔人偶，及台灣的個人公仔訂作⁸⁴，與布袋戲偶(傳統戲偶及霹靂布袋戲偶)。較特殊的則如乞子婦女所買的瓷人偶，是遊方道士用來化緣的道具，婦女們相信，道士送來的人偶是能得子的先兆，1949 年前，這種玩具的售賣方式一直流傳著。陝西獲善縣也有「栓人偶」的習俗。

(二)主題功能的變革

人偶在漢文化中做為「隨葬品」、引魂入殼的「替身」占了很長一段時間並成為大多數華人的集體印象；之後角色才轉變為「戲偶」、及「小孩玩具」。到了當代，成為「商品」後；經由消費行為及行銷策略與商品或娛樂傳媒結合，其主要製作材質起了變化。傳統的木、布、陶、紙、金屬幾乎由塑膠取代。人偶肢體不再僵硬，而是可以像真人般彎曲折疊。造型也明亮、活潑、多元起來(圖 5-4，p.143)。人偶有男、女、老、少、嬰兒、軍人，甚至有為同性戀打造的人偶。人偶服裝設計師、改造師、人偶專屬網站等相關行業應運而生⁸⁵。「玩」人偶這幾年開始成為「年輕大人」的新嗜好，從最便宜的芭比、珍妮，一直到大兵人偶、Momoko 與 SD(圖 2-12~圖 2-16，p.38-39)、Blythe 等⁸⁶，都有死忠玩家。將自己投射在人偶之上，或是拿來彌補人際關係的缺憾。

「玩 SD」最大的樂趣就在於「變裝」，可以盡情地發揮想像力，為人偶創造出千萬種不同的風情，並認為每個人偶都有自己的生命，只要細心為她們妝點，她們就會露出燦爛的笑容。

除了變裝的樂趣外，情感與認同的投射，也是吸引玩家重金投入的一大主因。對於自身的外型不滿意，但又很難改，但是只要有錢、有時間，就能夠把人偶改成「完美」的臉型，而且一改再改。自己當不了公

⁸⁴ 參見附錄、訪談資料及範例：〈三：「Pan Toys—人偶造型工坊」—潘志華先生 p.165、四：高雄「財團法人金屬研究發展中心」—吳慶財先生 p.168、十：「非比尋常工作室」p.182〉。

⁸⁵ 參見本文第二章第三節〈二、延伸產業〉

⁸⁶ 參見本文第二章第二節〈三、日本球體關節人偶公司 Volk. Co.的 Super Dollfile〉

主、蕩婦，但最起碼可以讓人偶每天身著不同的豔麗華服，讓人偶暫時取代自己，隨人偶陷入另一個不存在的想像空間。

也因此，許多玩家對人偶的外型比對自己要求還高，在「娃聚」上經常可以看到一幅有趣的現象：對自己的穿著、打扮並不十分注意的玩家，卻無時無刻不注意人偶是否弄髒、衣著是否整齊、頭髮是否凌亂，呵護人偶的細心，甚至超過對自己的關心。

有些人也希望透過人偶，彌補人際關係的不足。有的人可能自己的約束力不佳，但是在人偶身上，他們擁有百分之百的主控權，甚至還有些人每天下班後就只跟人偶說話。而將人偶認真地當兒子、女兒養的玩家，也不在少數。國立政治大學新聞學系研究生宋丁儀的碩士論文《消費社會的閱聽人－以霹靂布袋戲迷為例》在挑選的九位霹靂布袋戲迷受訪者上，有 2 位戲偶的擁有者對戲偶的態度即為上述情形一縮影，如編號 1 的受訪者(女，21 歲)⁸⁷：

「真的很無聊的時候，有人陪啊，雖然(木偶)他不會講話，但是感覺有人在旁邊陪啊，像上上禮拜幫我朋友拿傲笑⁸⁸回來的時候，到那家聖瑪莉吃東西，明明是 3 個人喔，手上拿著一隻木偶，一走進去(服務生)問「幾位？」，那個女生馬上回答「4 位。」她也把這個(木偶)加進去了，有時候我們已經把他們當成一個個體了，只是說他們不會講話...」。

而台灣最近的年輕人，將自己裝扮成卡通、漫畫的角色或是任何人物，讓自己在變裝的剎那脫離現實生活場域，暫時成為另一個主體，也等於把自己當成「人偶」。尤其是霹靂布袋戲(圖 2-18，p.39)迷，一旦扮裝時及嚴肅認真起來，一反年青人的嘻笑打鬧，認真扮演角色；連姿勢動作皆與布袋戲如出一轍。「人」反主為客而「偶」化了，形成一吊詭而有趣的現象。

⁸⁷宋丁儀，《消費社會的閱聽人－以霹靂布袋戲迷為例》，國立政治大學/新聞學系，2001 年，p.59。

⁸⁸傲笑紅塵，霹靂布袋戲中一主要角色，素還真之好友。

第二節 台灣人偶設計要素分析

本節涵蓋筆者近十年來普查台灣地區蒐集與整理的資料，以下列二標準：(一)台灣生產或台灣人設計。(二)已在市場上銷售或即將銷售的商品；依此，共篩選出 48 件人偶做為本研究分析之樣本(見圖 5-5，p.144-148)。

材 質	人 偶 編 號
木	32, 35, 37,
布	02, 04, 09, 12, 22, 31, 35, 37, 42, 45
塑膠 (含 poly, vinyl 等)	03, 06, 08, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 40, 43, 47(頭, 手)
軟陶	01, 05(頭部, 手部)08(頭部)
塑鋼	07, 38, 39,
陶瓷	16, 33, 46
稻草	11
紙	01, 42
皮	10
麵包土	26, 47
紙粘土	32, 48
可動關節	03, 06, 08, 09, 12, 13, 15, 20, 21, 27, 31, 32, 35, 36, 37, 40, 42, 43

表 10：台灣人偶 48 件材質一覽表

一、材質

(一)木

木製材質因需手雕刻或機器刨製，受限於技術，在臺灣目前仍以傳統布袋戲的頭，手部份為主(範例 35、37，p.146)。但若將實體的木材分解為微細粉屑(桐粉)即可與紙粘土等素材混合搭配，進行捏塑等製作

(範例 32, p.146)。素胚完成後，通常還需經由彩繪、上漆等步驟才能完成。木材因有蟲蛀、會開裂等問題，一般以較堅硬、耐酸鹼、防蟲的高級木材為主，通常是採台灣特產的樟木製作，亦有白木等其它材質。相對的，以木材製的人偶多為精品，價格也偏高。

(二)布

布料由於易得，且製作技術性需求低，原料易取，可把玩，質地親切溫暖等特性；成為一般工作室或個人工作室好用的素材，也是所有其它材質人偶的第一搭配材質。布料製作的人偶宥於材質所限，通常造型簡單可愛，在人偶五官及手指等部位無法做細膩的呈現；但若是用純蠶絲的絹或紗則可克服此問題，如範例 02 (p.144) 及 45 (p.147)。但內部仍需有一較硬的內體支撐，內體一般以金屬作骨架，再以稻草或棉布、棉花等紮成，再以絹或紗做表面繃緊處理。

(三)塑膠

塑膠是現今製作人偶最常用的材質。由於塑膠不易毀損，不易變質，能清洗，可軟可硬，可量產。通常為大型工廠或公司採用做為量產的原料，人偶的頭髮、身體、配件無不是以塑膠為主。塑膠人偶通常是關節可動、可把玩的，或是可拆解組合的(範例 3、6、8、13、15、20、24、27、40、43, p.144-148)，範例 43 是頑石創意有限公司替國立故宮博物院設計的禮品，設計師將中國古代「嬰戲圖」中造型原素加以簡化成當代的語彙，做成現今正流行可把玩或擺飾的「公仔」。特色是人偶的頭、身、四肢可拆解後再如積木般自由重組，增加不同的造型及顏色變化。

(四)軟陶

軟陶是九十年代初新發明的工藝粘土，是一種樹脂塑膠為基底的粘土。與塑膠不同的是，它可以用手塑型，也可模鑄，可與其它材質結合。(範例 1、5、8, p.144)經由簡易的燒製，質感介於塑膠與陶瓷間，漸成

為獨立人偶創作者愛好的原料。台灣的創作者很快發現其特性，並善加利用，如範例 05、08。以可手塑的特性捏製訂製者(即顧客)的面容成的偶像面容，將商品獨特化，私有化；因成品只有頭部為手工製，身體為量產模製，省下不少時間與成本。範例 05 (p.144)更是因其獨特的創意而在全球廣設據點，儼然是另一台灣奇蹟。

(五) 聚乙烯(polyethylene, PE), 波麗 (poly)

聚乙烯是工業、生活上應用最廣的塑膠，是工業、生活上應用最廣的塑膠，做為玩具的通常是高密度聚乙烯(HDPE)；是硬塑膠的一種，必須灌模成型後再手工上色，俗稱波麗 (poly)。成品可實心也可空心，範例 07、38、39 (p.144、p.146) 即是以此種材質製成。因為材質較硬且脆，成品通常是一體成型無法作到關節、卡榫等細節，所以多半為藝術性較高的擺飾或藝術家選用的素材。

(六) 陶瓷

陶瓷大在臺灣多應用在外銷陶瓷人偶上，通常人偶四肢及頭部以陶瓷製作，再加以釉料彩繪，講究一點的嵌入玻璃或壓克力眼珠。身軀及服裝部份以布製作，台灣苗栗、桃園一帶曾是外銷陶瓷人偶重地。很可惜的是；台灣有一流的代工技術與良好的陶瓷原料，但並沒有發展出具有自己特色的人偶；至多以現成的西洋人偶素體，將髮色、眼珠改為黑色，穿上中國服充數。範例內 16 (p.144)即是一例，而範例 10 (p.144)則是頭部以陶土製作，但技術性並不高。

(七) 稻草

稻草是用於人偶製作是較少見的，通常見於東南亞或中南美草編人偶，在台灣多是做成蚱蜢等昆蟲。範例 11 (p.144)是屏東萬丹鄉萬丹采風社的稻草人偶作品，將製作紙粘土所用的技法應用在稻草上，透過鐵絲支撐，將稻草折、彎、黏、綁，組合成人偶，加上彩繪，著衣而成，是鄉間稻草人的迷你版。作品題材多為台灣民間的喜慶活動，或農民生

活，極富常民文化氣息，充滿鄉土的親切感，將稻草與台灣農民文化有深切的結合，並發展成具有地方特色的創意產業，是其他國家稻草人偶所罕見的。

(八)紙

紙在人偶的應用歷史悠久，如第五章所述的「紙人」，但在漢文化影響下的中國、港、台等地紙人偶多為祭祀用。在日本則有專門的紙藝人偶將紙人偶提升為至藝術家創作的層面(圖 5-6，p.148)。範例 01 是台灣藝術家的紙藝作品，運用手工棉紙、金花紙、縐紋紙、雲彩紙、金蔥紙等各式美術用紙。透過摺、捲、壓、扭、剪、搓等技巧製作人偶，手、頭等部位以紙、紙粘土或軟陶製作，再加以彩繪。成品亮麗、嶄新，姿態優美靈活，去除了傳統紙人的神秘僵硬陰沈感受。而範例 41(p.147)則是研舍創藝工坊－專門推廣紙藝並生產紙類生活藝術品的公司，將印有圖案的平面紙型，讓購買者透過簡易的摺、黏即可完成紙人偶，人偶為傳統台灣民俗中的八家將、七爺八爺、財神、鍾魁等。保留原先艷麗的色彩，將傳統民俗造型圖案化、卡通化，去除了原本神秘威赫的文本，呈現討喜新鮮的風貌。

(九)皮革

皮應用在人偶較少，範例 10 (p.144) 是簡易的人偶造型，技術層面不高，多做為手機或皮包的小吊飾。

範例 48 (p.147)則是皮革材質充分的應用，技術性相當高，是完美的工藝典範。創作者必須將堅硬的皮革調理得剛柔並濟，動態自然，所用技術包含練、拉、扯、壓、擠、捏、雕、推。

製作前，會以化學葯劑將皮革先行處理，改變牛皮的纖維構造；製作時，人偶的頭部通常要固定在一金屬製作的模具上，反覆拉、揉，定型硬化處理；衣折則是靠藝術家不斷的牽扯塑形，製作時需足夠的手力及腕力，所以藝術家常因施力過久而造成手部拉傷。皮塑不只是應用到

簡易的模印或剪裁拼貼等技巧，而是將皮革自工藝品提升至藝術品；從平面的皮雕轉換成立體，適切傳達人偶皮膚的質感。目前日本的本池秀夫也以皮製人偶，但技術及整體完成度仍稍遜一籌，台灣目前有名的皮塑藝術家是詹鏐森、段安國、葉發原等人，前二位以人物造型著稱。

(十)麵包土

麵包土是手工藝常見的素材，最早是以麵粉、水、黏膠、色母、防腐劑等原料揉製而成；但由於易遭蟲蝕及保存不易，現今大多以軟陶代替。成品多半不大，尺寸最大不超過 20 公分，多為 5 公分左右的小飾品或小擺飾(以卡通、漫畫、流行圖案、小昆蟲、小動物為主，如多拉 A 夢、Hello Kitty、皮卡丘、小貓小狗等)。也是幼兒最易操作的材質，成品質感有彈性且柔軟，以指甲壓印即可留下痕跡，質感半透明、發亮，有時會在成品塗上金光油透明漆，以防腐或增加保存期限。範例 47 (p.147) 是傳統的捏麵人，最精巧的作品如圖例。角色不出傳統戲曲故事。範例 26 (p.145) 則是較罕見以麵包土製作女性人偶的造型，因麵包土材質柔軟所限，必需以支架或底座支撐，藝術家利用柔軟的特點將人偶以斜倚或傾靠的姿勢呈現，並以半透明的材質特色製作出人偶嬌嫩的膚色及果凍般的服裝質感，加強人偶的浪漫與夢幻感。

(十一)紙粘土

紙粘土亦是常見的手工藝材料，是以紙漿、樹脂、防腐劑等製成，品質較好的紙粘土如日本的 La Doll 還含有魚骨粉。可徒手捏塑，以水即可互相黏合，成品乾後還可雕、刻、打磨、刨光，也可與其他材料結合，或加入砂、顏料等混合，再經由上色、上亮漆，是容易上手的素材。

紙粘土可製作精緻度高的作品，與桐木粉混合硬度加強，可製作成大型的作品(如範例 44, p.146)。缺點是不能摔，但摔壞不需太多技巧步驟即可修補，怕水，會遭鼠咬及蟲蛀，保存期限至多約 20 年。台灣 80 年代末至 90 年代極為盛行，許多紙粘土教室紛紛設立，至今仍有不少。善於行銷經營的日本將紙粘土人偶發揮到極致，且發展一系列課程

與工具材料，韓國則是將紙粘土製作實用的裝飾皿、生活用品等較大件的作品。台灣並未將紙粘土發展出更大的可能，而是沿襲日本與韓國的風格與技法，模仿製作而已。坊間的紙粘土教師與教室不勝枚舉，較有名的是游曜鴻。

二、結構

(一)可動

1.實體關節

通常是以塑膠卡榫、支架、圓形關節、螺絲等固定，內部結構複雜（範例 08，p.144、46，p.147）。

2.空心關節

以塑膠或搪膠為主，關節處為俗稱「香菇頭關節」，圓形關節或柱形關節結合，香菇頭關節可上下左右或斜側轉動；圓形關節或柱形關節則只能左右前後轉動，可拔起，若要塞回需吹風機加熱變軟後再塞回，不上色（範例 06、15、20、27、40，p.144-148）。

3.布袋狀

布袋狀結構是台灣人偶－布袋戲的特色，因布料是軟的，所以可動。四肢及頭部為塑膠或木材，在根部會刻一溝槽，再以橡皮筋或繩子將布料綑綁在溝槽固定，所以四肢及頭可替換。大型的精品兩手下方各有一金屬操控桿，改變方向即可擺放出想要的姿勢（範例 35、36、37，p.146）。

4.布料填充關節

通常應用在布娃娃或人偶的身體上，將布料以棉花、稻草或木屑、發泡塑膠或保麗龍等材料填充緊實成一柱狀實體。接合處封起，沒有填充物，可擺出想要的姿勢；但需支架才可站立，且站立時無法做出其他

姿勢（範例 09、12，p.144、31，p.145）。

陶瓷或塑膠等材質，內部置放鬆緊帶及金屬鉤頭來連繫各關節，有時會與螺絲栓緊合併。

5.金屬骨架

適應用於各式材質的人偶，一般常見於應用在陶瓷人偶上，在四肢及身體上覆棉花、稻草等填充材料，再以布料包覆。可在手腳等處做 90 度以內的彎折，姿勢變化有限（範例 16，p.144）；有時會以塑膠骨架應用在塑膠人偶上。最常見的就是芭比娃娃，台灣的梅蘭娃娃也是採用塑膠骨架（範例 13，p.144）。

紙製或布製人偶也會採此種方式，外覆材質改為紙，可折調出需要的姿勢（範例 01、02，p.144、22，p.145）。

6.組裝式關節

一般見於轉蛋或食玩人偶，消費者拿到的是分散而單獨的組件，需動手組裝。接合處關節，通常是簡易的柱狀卡榫或孔洞卡榫，在頭部及四肢可做有限的前後或左右轉動（範例 19、21、24、25、29、27、43，p.145-148）。

(二)不可動

1.金屬骨架

以鋁線、鐵絲為骨架，上覆以紙粘土、軟陶、AB 土、稻草、布料等材質，可是鐵絲會有生鏽及脆化的缺點，鋁線則無。軟陶則要置入烤箱內烘烤成型（範例 05，p.144、32，p.146）。

2.一體成型

通常是實心的波麗樹脂灌模或空心搪膠或空心陶瓷作品。一張紙經過折疊壓黏亦可立體成型，皮製品在硬化後自然會站立成型（範例 07、17、18、28、33、39，p.144-147）。

三、造型

造型上，約略可分：

(一)擬真：即人偶整體造型依照真實人體比例為標準，但在身高或體態上大多完美如模特兒（範例 01、02、03、08，p.145、44、46，p.148）。

(二)可愛卡通型：在造型上多採日本的可愛、唯美、無辜或夢幻風格。頭身比例多為 1:3 或 1:2，1:1。頭部占全身比例 15-50% 以上，人偶臉部通常是雙頰紅潤，下巴圓短，眼睛的比例占全臉大部份且是重點強調，嘴、鼻相對縮小比例，呈現小巧精緻的視覺。四肢也縮短變小，顏色也粉嫩或明亮搶眼。美式風格則是將人偶誇張具特色的五官，創造出具喜感或逗趣的效果（範例 04、10、12、14，p.144，範例 17、18、23 p.145 等）。

(三)傳統：此類人偶在造型上依據前人所傳下的規範與技巧，主要是傳承古老技術及藝術品味，而在材質及製作手續上加以改善。造型不會有太大變化，如布袋戲（範例 02，p.145、35，p.147、47、48，p.147）。

(四)設計師系列：人偶創作者多半是當代青壯年藝術工作者，主要是受過正統美術技藝訓練的室內設計師、攝影師、建築師，以人偶為媒介做為跨領域創作，在造型上充滿現代感或以另類手法呈現。融合了西洋、非洲、日本、東方各種風格，完成的作品介於藝術品與商品之間，亦是目前市場上的主流（範例 06，p.144、27、28，p.145、38，p.147）。

(五)鄉土：這一類的人偶創作者多為未受過正統美術訓練的一般民眾或素人藝術家，可能是一般家庭婦女、阿公阿媽、農婦或外籍配偶。因此造型上不甚成熟，有著樸拙的趣味及濃厚的手感，但充滿生命力與想像空間。也因製作材料以稻草、棉布、木、皮革等自然素材為主，成品多了一份溫度與親和性。創作者的個性及美感品味會直接無礙的呈现在作品裡（範例 09、10、11，p.144、42，p.147）。

四、角色

(一)由於台灣尙未有國際知名的卡漫產業角色出現，目前稍有代表的是橘子遊戲所出的「水火 108」公仔系列（範例 20，p.145），以中國四大古典小說水滸傳爲發想，創作出林沖、孫二娘等角色。但因尺寸及包裝大小造成陳列上的問題，銷售狀況不如預期。

(二)傳統故事目前仍以「三國演義」角色爲主，造型上也無太大變化，但部份製品在配件服裝上並無嚴謹考究，所以會出現呂布專用的方天畫戟同時出現在武松、劉備手上，清朝皇帝黃色龍袍上出現補丁的狀況。但在外國籍買主或不諳文化的人來說，只要有東方味、台灣外型就對了。值得注意的是高雄「新大股份有限公司」出品的「兵馬俑十項全能」轉蛋，將原本嚴肅僵硬的注入新意，一個個身手矯健的活動起來，動態活潑且傳神，爲老文物增添搞笑及新意⁸⁹。範例 02（p.144）林秋水的作品則是將絹人精緻藝術化，結合傳統工藝的染織、刺繡、工筆畫，考據嚴謹，做工精緻，造型優美含蓄，配色大方傳統。

(三)中華婦女蘭藝會曾出產了「梅蘭娃娃」（範例 13，p.144）以粉塑藝術家－陳慧燕的作品造型爲設計，做工及材質包裝上均極講究；但因價格偏高，人偶尺寸及包裝稍大，把玩不易，且賦予的內涵過於嚴肅謹傳統；因此曾短暫的幾年做爲饋贈外賓的禮物，目前在市面上已難尋蹤跡。

(四)明星或名人：明星或名人做爲人偶已是國外流行的風潮，辣妹合唱團、貝克漢、瑪麗蓮夢露、李小龍、黛安娜王妃，自近代到現今活躍的名人都曾被做成人偶，搭上偶像旋風大賣。

台灣早期有孫越的孫小毛造型人偶，台北市長大選時「儂特利速食連鎖店」（範例 30，p.146）出的馬英九、王建瑄、陳水扁的軟膠出氣娃娃；2000年、2004年總統大選時阿扁娃娃、旅美棒球名星－王建民公仔。而偶像歌手－周杰倫是被製成人偶機率最高的（範例 06，p.144），

⁸⁹參見附錄、訪談資料及範例<七、高雄「新大股份有限公司」副總經理－陳元昌先生訪談>

除了 Jay 公仔的胸像、情景組、還有慶盛企業的可動人偶，不但歌手本身坐收權利金外，商品也有盈收。各種名人的仰慕者與「迷」也可透過訂製，滿足與偶像同在的渴望，也創造一股商機，從簡單的不可動，到點頭，到可擺出與真人相同姿勢的 12 吋可動人偶均有，並延伸出了個人專屬訂製人偶，讓消費者自己變成人偶，一圓明星夢，同時也是台灣引領的風潮之一（範例 08，p.144）。

（五）自創角色：自創角色通常是延伸創作，在遊戲軟體、霹靂布袋戲的流行風潮下，一些有創作慾望的玩家或亦執筆或透過網路部落格以爲主軸發展出「外傳」；同人誌的書寫，原先以原本故事內的主角爲主，到後來則會獨立成故事或包裝（範例 37，p.146）。

五、包裝

包裝的作用不外乎保護成品減少損害，方便陳列及展示，運送或攜帶便利。好的包裝除了上述基本功能外，還能延伸品牌精神與概念，達到加分的作用。加深買主對品牌的印象。包裝一般是採固定住人偶的方式，主要是保護成品在運送中不受損與購買後方便收藏爲主。常見的有：

（一）塑膠泡殼

依作品外型訂製，空心薄塑料軟殼，人偶可緊扣在包裝中不搖晃。

（二）包膠金屬線

配合泡殼，在人偶的四肢、頭部、頭髮附近以包膠金屬線穿過扭轉；再加上塑膠帶固定，加強保固人偶不動搖，且維持良好的品質與賣相。一般用於複合材料娃娃，如陶瓷娃娃及芭比娃娃，應用於單一材料的人偶，如樹脂人偶。

（三）泡棉或紙屑條、緩衝粒

塞滿人偶四周防撞，人偶本體還會以塑膠帶或薄紙包覆區隔，講究一點的還會綁上絲帶，貼上貼紙增加質感。

包裝盒一般以紙盒為主，但以包裝精美度來說，尚有加強的空間；以香港「鐵人兄弟」作品來說，不僅有基本的塑膠泡殼及紙盒外，最外層還加裝硬紙盒。講究的限量款甚至採鋁盒外包，加上紀念畫冊一起販售；加強了收藏價值與文化深度，彷彿是人偶界的頂級名牌。

六、小結

研究者發現大多數台灣的創作者在「材質」的應用上均無多大開展與變化，多為沿襲他國舊有技法，且多以商業用途為主，無形中藝術層面無法提升。以下圖例(圖 5-6~圖 5-9, p.148-150)分別以塑膠、紙、陶瓷、布四種與歐、美、日、韓、中國、香港等國人偶成品圖例對照；即可明顯比較出台灣的成品在技巧、完成度及美學層面的高下。範例 15 (p.144) 的人偶素體根本是仿製美國的芭比與肯尼，以更粗糙的手工與便宜的材質粗製濫造，勉強將中國服飾加在西方體型的人偶上，以致成品美感低落，品相不佳，牟利的精神大於用心的創作。

塑鋼部份因是原始製作材料，所以在技法與美感上與他國不相上下。但在皮(範例 48 p.147)、軟陶(範例 05 p.144)、稻草(範例 11)三項中則有更創新的利用及技巧上的提升，尤其是皮革目前尚未有其他人偶製品能比美。

「結構」及「包裝」上的技術層面都不是問題，必竟台灣曾是國際知名的「玩具王國」⁹⁰，世界人偶龍頭－芭比娃娃就是早期就是台灣代工，在民國五十六年至民國七十六年的台北縣泰山鄉於美寧工廠生產。

「角色」方面：歐美、日本的電玩動漫產業發展成熟，往往電影一上映，人偶就在玩具店或超商通路同時現身。值得注意的是名列中國傳統四大名著的「三國演義」，在日本電玩的強力發展下；不但有「三國無雙 I ~ III」，「真·三國無雙」等遊戲軟體，光是以此為主的人偶就有至少五種版本。分別有歷史漫畫家橫山光輝的「三國志」、文樂淨琉璃

⁹⁰台灣玩具產業的發展，初期由於勞動力的優勢，每年皆維持 10% 至 20% 的高成長。在 1980 年代已經成為台灣外銷產業前五名，產量勇冠全球：讓台灣「玩具王國」的美名享譽國際。

人偶師—川本喜八郎的 I、II 代及日本超商限量版、大型豪華收藏版、電玩版的及武器篇。「文樂淨琉璃—三國志」影片劇組曾至四川成都武侯祠等地交流，並致贈相關書籍。

除了漫畫及卡通，還有書籍、戲劇、文樂劇等，將之發展至極限；以致於有些西方人誤以為是日本的歷史故事，中國發現此狀況訂定一規則：外國人若要拍攝中國四大名著，名著中的實景如火燄山、大觀園、赤壁、梁山水水泊等不開放予外國人取景。

由於台灣尙未有國際知名的卡漫產業「角色」出現(如米老鼠、凱蒂貓、天線寶寶等)。但如前所述，單是「三國」；日本就將其發展得淋漓盡致，其它如金庸的小說「神鵬俠侶」亦被改編成動畫。但我們雖有千年的文化背景及資源，卻沒有善加利用，實為可惜。

「造型」上雖多變化，但大多受日本及美國強勢流行文化影響，缺乏統一辨識度及顯著特色，少數具有台灣在地特色的如：5.軟陶個性公仔、8.人偶造型工坊、9.仙鹿巷一號布工坊、11.萬丹稻草人 (p.144)；也因流通空間過於侷限於地方產業，而未能在國際舞台上發聲。

第三節 台灣人偶產業之球體關節人偶創作條件

由前所述，可知台灣人偶產業的落後與停滯，歸因於欠缺球體關節人偶創作條件；而這些得從文化、產業、政策三方面談起。

「文化」方面由本章第一節可知，人偶在台灣社會底蘊的觀念大抵是較負面（陪葬、替身），低階的（小孩玩具）。筆者詢問過近百位男女老少：他（她）們對人偶的印象；及訪談人偶創作者他們的客戶或朋友對人偶的印象，竟然也有八成的人看法與上述相符。

在「產業」方面，此部份需分「純創作」及「商業製作」二方向來談。「純創作」方面，台灣雖有這方面的人才及創意，但專職的並不多，大部份是業餘創作者或學生玩家。除非經濟來源無虞；一般來說他們從事人偶創作的時間都不長，至多三年，就得屈就現實而投入其他工作行列（筆者也是）。而日本的人偶創作者之所以可以全心全力投入人

偶創作，是因為民間有大量的民眾學習創作人偶，讓他們能開設教室教授人偶製作技法；可以兼顧工作及人偶創作。而台灣並無此市場提供。就算是有恆心、毅力的創作者，也會因單打獨鬥的台灣企業文化而生存得非常辛苦；創作速度與產量無法與群策群力的日本相比。因此，以作品的成熟度、精緻度及內涵而論；嚴格說來，國內目前只有「人偶創作者」，而沒有「人偶師」或「人偶藝術家」。

「商業製作」方面，在筆者訪談了 16 位業界人士及人偶創作者之後，得知台灣並無專業生產人偶的企業，「人偶」幾乎都附屬在「玩具」雜項之下。即便是有，規模也都不大；且大部份以代工或外銷接單為主。所以「利潤」永遠是企業的終極目標導向。他們寧可花錢買版權使用「確定為市場接受、民眾喜愛」的美、日公仔（如連鎖便利商店推出的一系列 Hello Kitty，哆啦 A 夢、史奴比、及配合迪士尼電影的卡通人物），也不願冒險投資一個未必賺錢新的人偶。

「政策」方面，主要影響的是「著作權」。若某位人偶創作者有幸兼具創作的實力與生產的財力，但由於台灣著作權法不彰；作品推出一成功後，市場立刻出現仿品。這對一般中小企業或個人創作者是一大致命傷。所有的創作與開發心血都到最後都滋養了盜版商，形成惡性循環⁹¹。

更有甚者，初出茅廬的創作者作品直接為大企業挪用，不但收不到任何權利金、創作費用，還會因此被恐嚇。這些上不了檯面但卻存在的事實就是扼殺台灣人偶創作的眾多因素。

而日本 BJD 產業的成功，除了日本高明的行銷策略及手法，還有政府支持、民眾認同及團結合作的民族性。台灣無法直接將模式套用，就算是現今熱銷的韓國 BJD 品牌 LUTS；也是在設計生產完 BJD 之後，交給日本企業包辦所有行銷及通路；才會在競爭激烈的人偶界站穩市場。

台灣的人偶在大眾認知、文化政策、產業環境各方面都不甚完善的狀況下，發展也停滯在小型轉蛋公仔的生產（例附錄：訪談範例〈七、高雄「新大股份有限公司」副總經理－陳元昌先生訪談〉p.174）。目前

⁹¹ 參見附錄、訪談資料及範例〈三、台北「柏丁凡古工作室」創意總監－鄭逸凡先生訪談〉

唯一在質、量可為代表的是「霹靂布袋戲偶」(範例 29, p.146、36、37, p.146)。「霹靂布袋戲」靠着強大的劇集及電影輸出至美、日；加上每尊戲偶都是手工打造、造型高大華麗、精緻大方(圖 2-17, p.39、圖 5-5, 範例 37, p.146)。現今有日本戲迷專程來台購買戲偶，為台灣的人偶創作注入一絲生機。

而台灣雖也辦過不少與人偶有關的活動「見附錄(四)」，但大抵為商業販售或嘉年華式活動為主導；或是摻雜當地特產、民俗攤位、學校表演、政令宣導等「大匯演」模式。在展場佈置及文字說明仍處在急就章，或不夠精緻專業的水準。有些活動的展場甚至大量充斥餐飲、婚紗、電器等毫不相干的攤位；看不到政府部門的用心與長遠思考，而這一切都是我們可以再改進的地方。



圖 5-1：亡靈芻像
 圖片來源：《臺灣民間印信仰小百科〈醮事卷〉》頁 262。

圖 5-2：改運草人
 圖片來源：《7-watch 老街新樂園》

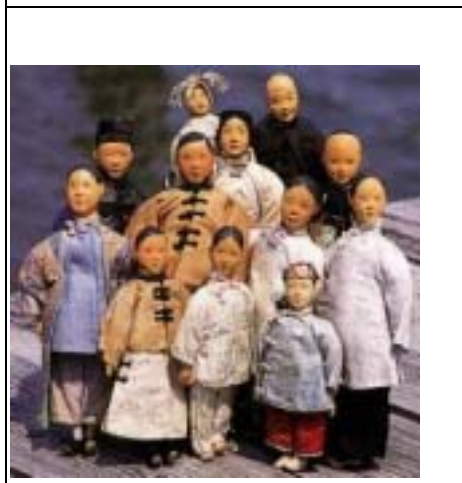










圖 5-3：希望之門玩偶
 圖片來源：
www.lotzdollpages.com/ldoorh.html



圖 5-4：劉健文 (Michale lau) 作品
 圖片來源：台北當代藝術館「設計+plus」2002.3.9~5.26

			
1.游政達紙人偶	2.林秋水中國古典 人偶—絹人	3.張琇媚敦煌樂音	4.台北怪獸-heaven boy
			
5.軟陶個性公仔	6.周杰倫 紅色熱血王子	7.金屬中心 3D 個人精品	8.人偶造型工坊
			
9.仙鹿巷一號布工坊	10.陶皮偶	11.萬丹稻草人	12.泰雅織藝
			
13.梅蘭娃娃	14.大同寶寶	15.清朝帝后	16.魯凱陶瓷娃

		
17.彰化花博迷你公仔	18.小和尚系列	19.幾米迷你公仔系列
		
20.水火 108 林沖、孫二娘	21.大甲鎮安瀾宮媽祖公仔	22.喬少真布娃娃
		
23.Q 版神像	24.八家將扭蛋系列	25.檳榔辣妹扭蛋系列
		
26.小娃子	27.柏丁凡古工作室-The funny club	28.設計師公仔—流浪漢，圓仔花



29.霹靂年鑑 2 公仔



30.台北市長出氣娃娃



31.凱西娃娃



32.關節人偶



33.足球明星魔髮娃娃



34.劉文聰公仔



35.河洛坊布袋戲



36.霹靂 18 寸戲偶-白衣劍少



37.霹靂布袋戲偶



38.洪易作品



39.凡世奇工作坊-姐己、二郎神、姜太公



40.阿推公仔

		
<p>41. 研舍創藝工坊紙偶-七爺八爺</p>	<p>42. 迪化街畫會-溫奶奶布偶</p>	
		
<p>43. 頑石創意公司-故宮嬰戲圖公仔</p>	<p>44. 紙黏土人偶</p>	<p>45. 中國清宮人偶</p>
		
<p>46. R&D-SUSIE</p>	<p>47. 捏麵人</p>	<p>48. 段安國皮塑-賣風車小販</p>

圖 5-5：48 件台灣人偶樣本 圖片來源：網友授權、作者翻拍、創作者授權等。

			
日本	英國	美國	台灣

圖 5-6：各國布料材質人偶成品比較 圖片來源：作者翻拍。

		
韓國- YEUN-JI 張禧嬪	日本- 和服珍妮	台灣- 清朝帝后
		
美國- 瑪莉皇后芭比	中國- 可兒唐朝新娘	香港- 鐵人兄弟 Money

圖 5-7：各國塑膠材質可動人偶成品比較 圖片來源：網友授權。



圖 5-8：各國陶瓷材質人偶成品比較 圖片來源：網友授權、作者翻拍、創作者授權等。



圖 5-9：各國紙材質人偶成品比較 圖片來源：作者翻拍。

第六章

結 論

人偶在歐美最早就是「玩具」的功能，到了文藝復興時期，人偶被當做「服裝模特兒」；做為教導小女孩生活點滴及禮儀的「教具」或是「禮品」。工業革命後，又成為工匠展現精湛工藝的道具。19世紀後開始量產，到今日已是商業活動、文化活動不可或缺的代言利器；且每年由人偶創造的產質驚人。以美國而言，單單隨著電影「星際大戰」出售的電影角色人偶就無以計數。藉由電影工業的附加價值產生廣大的利潤：符號化文本的販賣以刺激消費者的購買慾。而在歐洲，品相良好的古董素瓷人偶在拍賣會場動輒也是台幣數十萬成交。人偶在歐美也早被藝術家作為創作的載體，如辛蒂·雪曼（Cindy sherman）、莉莎·里其坦佛等。

而日本是一個喜好人偶的民族，史前時期人偶被當做有「神力」的物品，之後經歷過一小段「陪葬」的功能，8世紀左右就已具備當做「玩具」，並出現專職匠人製作人偶。人偶種類繁多；幾乎是目前人偶種類及風格最齊全且多變的，小至兒童玩具大至藝術創作皆有含括。而人偶作工也細膩講究，並有專職的梳髮師、道具師、及專門的人偶服飾布料提供。

今日人偶不但在日本民俗活動中隨處可見，甚至有專門的人偶嘉年華（Doll Festival，即歐美人士稱呼三月的「雛祭」及五月的「男孩節」—五月人偶）。更有官辦展覽的舞台可發表，諸如「文展」、「日展」、「現代美術展」、「日本傳統工藝展」、「現代人偶美術展」、「人間國寶新作展」等；及政府部門的認證，如「重要無形文化財保持者」（即「人間國寶」）。與文化活動做為後盾，如「文樂」、舞蹈、舞台劇、文樂電視劇等。其他民間的人偶研究社團、人偶教室、人偶展更是不勝枚舉。加上動畫、漫畫、線上遊戲的相互結合，使人偶在日本不只是商業行銷的一環，更是創造無數產值的「文化創意產業」。

20世紀初，超現實主義藝術家漢斯·貝墨，開展了「球體關節」技術並應用在藝術創作上。「球體關節人偶」是他的攝影作品中唯一的女主角。而漢斯·貝墨的「球體關節人偶」又承載著「反納粹美學」、「情色慾想」、「性虐待」、「偷窺慾」等意涵。而瀧口修造、山中散生等數名學者同步將「超現實主義藝術」自法國引介至日本；再經由本身也是人偶愛好者的澁澤龍彥推波助瀾下，對日本傳統的人偶師造成視覺上的衝擊與精神的震撼。善於吸收他國文化並加以轉化的日本的人偶師，將「球體關節人偶」的形式發揚光大，並加入日本文化的精神及自我意識；創造出另人驚豔的創作。「人偶」自「工藝」進步到「藝術」。其中又以土井典、四谷シモン、三輪輝子、秋山まほこ、天野可淡、恋月姬、和三浦悦子七位人偶師為代表。他（她）們的人偶或甜美夢幻、或知性解構、或蠱媚神女、或陰森荒誕；但經由巧妙的布局及構思，配合場地及道具裝置。營造出犯罪誘引、屠宰地獄、妄想夢囈、宴會儀式、純淨纖弱等氛圍；其內涵複雜度與精彩度遠超過漢斯·貝墨。

一隻純手工打造的球體關節人偶廢時耗工，所須的技術與藝術涵養並非一般民眾能輕易上手的。嗅到商機的日本玩具公司 **Volks** 將手工打造的 **BJD** 以機器量產，訂名為 **SD**。以高級樹脂製成的 **SD**，不但堅固耐玩，而且有陶瓷的精緻質感，可擺出多種動作及姿態。由於 **SD**「變化萬千」，玩家自己自行改裝人偶。從眼珠、頭髮到化妝；全身每個零件幾乎都可以更換改造。**SD** 除了可讓擁有者發揮「創作」的樂趣，也是情感與認同的投射。因此在短短數年間，**Volks** 建立起一個 **1/3** 比例球關節人偶小王國；並迅速風靡青少年，並將影響力擴及亞洲及美洲地區。不少依 **BJD** 而延伸發展出的商機及工作也如雨後春筍般湧現，互相幫襯。這種涵蓋文化、商業、及文化輸出的現象，以往在「玩具」產業並不多見。人偶藝術及人偶產業在日本蓬勃發展，主要是社會認同、文化、產業、政策等多方面的利多及支持。

在台灣，人偶藝術不發達的原因，主要是因為在中國，人偶的起源是俑，而俑是隨葬品；再者，中國巫術中有以桐木人下咒的法術。西

漢時的巫蠱之禍即是著名的例證。民間喪葬習俗中，也有焚紙紮人與房舍或是以紙紮人牽亡超渡、引魂入殼的習俗，容易讓大家有不祥的聯想。加上近年來的鬼怪影片內也有許多人偶為鬼魔附身為禍人類的情節⁹²。

此外，創作環境的貧脊、缺乏統整的產業、智慧財產不受保障、政府部門的公務員心態、缺乏經濟力後援等；都是讓台灣人偶藝術及人偶產業停滯的主因。

民間的「中華民國設計師協會」及地方政府的「駁二藝術特區」，曾舉辦人偶的設計競賽活動⁹³，但目前尚停留在「生產」階段；且項目偏技巧性、藝術表現性較低的「公仔」。未來尚待更多企業及機構接續此類活動，將獲選的人偶量產並加以行銷推廣，或是與相關設計學校建教合作團隊設計；再與企業界洽談：以推廣企業形象，加強企業知名度等訴求，尋求投資合作量產之可能。日本目前製作扭蛋最大的公司—YUJIN 企業出品的「世界著名石膏像」系列，即是與「すいどーばた美術學院」合作；讓學生雕塑原型後量產，並在產品說明上標示由「すいどーばた美術學院」學生製作，並附上學校基本資料與簡介，達到廣告功能。國內曾有「非比尋常工作室」曾為兄弟象球設計「職棒兄弟三劍客公仔」。但絕大部份創作者與企業主、政府官員仍缺乏連繫的管道，呈現單打獨鬥的情況。此時扮演搭起企業主與設計者、創作者的平台的角色很重要，目前「中華民國設計師協會」正朝向此方向運行。

唯一向國際發聲的只有「霹靂布袋戲偶」(圖 2-17, p.39)，「霹靂國際多媒體有限公司」借鏡美國迪士尼動畫的行銷手法，將布袋戲「聖石傳說」拍成電影，並經由英文配音，將代表台灣本土的人偶產業推入國際市場。但「霹靂布袋戲偶」僅是一孤例，關於「霹靂布袋戲」目前也有不少相關論文論述；也冀望「霹靂布袋戲」如何成就文化產業這部份的議題可以獲得專門研究。本文僅為敲門磚，希望對國內其他人偶產業或人偶創作者有所啓迪與幫助。

⁹² 如日片「鬼娃娃花子」，美國片「靈異七殺」、「鬼娃新娘」等。

⁹³ 見附錄(五)、2003年-2007年臺灣人偶相關活動：P.228

參考文獻：

一、 書籍

(一) 中文

- 《日本人形藝術展》，國立歷史博物館，台北，2003年4月。
- 《中國古文物之美(8)輝煌不朽漢珍寶—湖南長沙馬王堆西漢墓》光復書局，台北。
- 《中國古代陶俑研究特展圖錄》，國立歷史博物館，台北，1998年10月。
- 《中國民間美術全集—游藝篇〈木偶皮影卷〉》，華一書局，台北，1994年12月。
- 《中國泥人張彩塑藝術》，新世界出版社，北京，1998年9月。
- 《中國惠山泥人》，北京工藝美術出版社，北京，1990年1月。
- 《中華五千年文物集刊—〈古俑篇〉》，中華五千年文物編輯委員會，台北，1988年2月。
- 《民間藝術塑作》，藝術圖書公司，台北，1993年1月。
- 《陶俑—泥塑的永恒藝術》，國立歷史博物館，台北，1988年6月。
- 《戲齣年畫》上卷、下卷，英文漢聲出版有限公司，台北，1994年。
- 川西芙沙，瞿中蓮、夏淑怡譯，《玩具國物語》，商周出版，台北，2003年3月。
- 王夫之，《禮記章句》上冊，廣文，台北，1967年。
- 王秀雄，《日本美術史—上冊》，國立歷史博物館，台北，1998年。
- 王郁寧，《舊針線·新創意—布工房打造農村婦女經濟》，財團法人婦女權益促進基金會，台北，2005年。
- 王學禮，《中國漢陽陵彩俑》，陝西旅遊出版社，西安，1992年。
- 左秀靈校訂，《日本歷史辭典》，名山出版，臺北市，1988年。
- 江武昌，《懸絲牽動萬般情—台灣的傀儡戲》，台原，台北，1990年8月。
- 池澤康郎著，蔣渝譯，《人體美學》，地景，台北，1993年8月。
- 佐佐木瑞枝原著：《日本事情》，致良，臺北市，1995年。
- 無錫惠山泥人研究所編，《中國惠山泥人》，北京工藝美術出版社，北京，1990年。
- 汪培基譯，Frazer J.G.著，《金枝—巫術與宗教之研究》上、下，桂冠圖書公司，台北，1991年。

李英豪，《古董玩具》，藝術圖書公司台北，1996年8月。

李德安主編，《日本知識辭典》，湖北辭書出版社，1991年。

林秋水，《中國古典人偶藝術》，積木文化，台北，2004.9.15。

陳奇祿，《民族與文化》，黎明文化，台北，1981年12月。

黃文博，《台灣冥魂傳奇》，台原，台北，1992年。

黃光男，《道教文物》，國立歷史博物館，台北，1999年10月。

張捷夫，《中國喪葬史》，文津出版社，台北，1995年。

張懿文，《我的收藏寶貝》，太雅生活館，台北，2000年4月。

詹嘉慧，《玩公仔創作人》，腳丫文化，台北，2003年12月。

劉還月，《台灣民間信仰—節慶卷》，臺原，台北，1994年。

劉還月，《台灣民間信仰—廟祀卷》，臺原，台北，1994年。

劉還月，《台灣民間信仰—醮事卷》，臺原，台北，1994年。

劉還月，《台灣民間信仰—靈媒卷》臺原，台北，1994年。

嚴蕙群譯，Lond M.G.《永遠的芭比》，智庫文物出版，台北，1996年。

羅珊珊，《芭比收藏精選事典》，尖端出版，台北，1999.8.12。

羅珊珊，《芭比限量精選事典》，尖端出版，台北，1999年11月。

(二)、外文

1.日文書籍

川上尙見攝影，《三浦悦子人形作品集—義躰少女 GISHIN SYOJYO》，株式会社カンゼン，東京，2003.12.25。

切畑健，《御所人形》，京都書院，京都，1998年5月。

切畑健，《雛人形》，京都書院，京都，1998年6月。

片岡佐吉攝影，《人形姫—恋月姫》，小學館，東京，1999年5月。

片岡佐吉攝影，《人形月—恋月姫》，小學館，東京，2006年7月。

古關くに子，《古關くに子ビスクドールの世界》，京都，2002年4月。

吉田良一攝影，《天野可淡人形作品集 Katan Doll—fantasm》，TREVILLE，東京，1991.9.25。

吉田良一攝影，《天野可淡人形作品集 Katan Doll Retrospective》，TREVILLE，東

京，1995.5.20。

多田敏捷編，《人形—うつし繪，著せかえ，ぬり繪》，京都書院，京都，1997年4月。

谷 敦志撮影，《三浦悦子人形作品集—フランケンシュタインの花嫁》，エディシオン・トレヴィル，出版，東京，2006年2月。

河原久雄，《文樂—人形のこころ—河原久雄寫真集》，講談社，東京，1993年2月。

青山恵一，《市松人形—昔人形コレクション》，京都書院，京都，1998年。

服部英夫撮影，《四谷シモン，病院ギャラリー717days2001-2003》，心泉社，2003.12.1。

秋山まほこ撮影，《秋山まほこ人形作品集—Ange》，トレヴィル刊，東京，1991。

後勝彦寫真，《ホリ・ヒロシ人形の世界》，講談社，東京，1998年。

高濱かの子，《人形—紙塑、桐塑、衣裳、木目込、張り子》，マコー社，東京，1991年。

荒木経惟撮影，《土井典—偽少女》，創論社，東京，2003.6.20。

柳本慎一，《*Barbie—The most popular girl in the world*》，読売新聞社，東京，1997年2月。

篠山紀信撮影，《四谷シモン—人形愛》，美術出版社，東京，1985年6月。

《人形5—現代日本の人形作家》，京都書院，京都，1986年。

《人間國宝—堀柳女人形》，講談社，東京，1991年11月。

《クラフアート人形》，マリア書房，京都，1996年4月。

《太陽8月号特集，NO・466 特集—人形愛》，平凡社，東京，1998年8月。

《骨董緑青 NO.19〈人間國寶—平田郷陽人形の世界〉》，マリア書房，京都，2003年3月。

《骨董緑青 NO.22〈人間國寶の人形作家—傳統與創造〉》，マリア書房，京都，2004年9月。

《瞳—ホリ・ヒロシ，川本喜八郎，片岡昌，他~~演じる群像》，マリア書房京都，2003年3月。

《Hans bellmer—The doll ハンス・ベルメール人形写真集》，河出書房新社，東

京，2004.7.1。

《Gardenergala—Michael Liu 作品集》，講談社，東京，2001年8月。

《MAHOKO AKIYAMA，Ange》，トレウイル，東京，1991年3月。

《The あんてい—Vol.8 人形と飾り箱》，读卖新聞社，東京，1990年12月。

《The 西洋人形》，读卖新聞社，東京，1983年。

《Replicant—Garge Kit& Character Figure》，竹書房，東京，1997年。

雑誌

《加藤福代、加藤壽子，ジエニーロングドリス NO5》，日本ウオーグ社，
東京，1998年。

2.英文

A.Van Gennep, *The Rite of Passage*,

M.B.Vizedom&G.B.Caffee.Trans.Chicago University of Chicago
Press,1960, P2-3.

Becker Sylvia,*How to make Ceramic character dolls and their accessories*,
Great Britain,Search Press Limited, 1992.

Bellmer, Hans, "Memory of the Doll Theme," trans. Peter Chametzky, Susan
Felleman and John Schindler, in *Sulfur*, 26 (Spring 1990), pp. 28-33.

Coleman Dorothy S.,*The Collector's Encyclopedia of Dolls*,Crown Publishers,
New York, 1968 .

Coleman Dorothy S., *The Collector's Encyclopedia of Dolls*,New York,Crown
Publishers, Revised for Vol.2 , 1968

Fennick Janine ,*The Collectible Barble Doll*,Apple Press ,London , 1996.

Goddu Krystyna Poray & Lavitt Wendy, *The Doll by Contemporary Artisys*,
Abbeville Press, New York, 1995 .

McCorkle Jill, Lichtenstein, Therese, *Behind Closed Doors: The Art of Hans
Bellmer*,Berkeley:University of California Press, 2001.

Sarasohn Jane—Kahn,*Contemporary Barbie Dolls / 1980 and Beyond*,Antique
Trader Books,Iowa USA, 1997.

Taylor Sue, *Hans Bellmer: The Anatomy of Anxiety*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.

Chinese Clay Art – The Chang style painted figurines, New World Press, Beijing, 1989.9.

Dolls, Garange Books, London, 1999.

I Had That Doll !, The Editors of Doll Reader, N. K. Park Lane Press, 1996.

Konecky & Konecky, New York, 1994.

Old fashioned dolls and toys, Better Homes and Garden Books, Iowa, USA, 1992.

The art of Barbie, Workman Publishing, Inc, N.Y., 1994.

The world's most beautiful dolls, The Editors of "DOLLS" Magazine,

二、 期刊

(一) 中文

王秀文,〈中日三月三節俗比較分析〉《日本研究》1999.03期,頁92-96。

宋丁儀,《消費社會的閱聽人—以霹靂布袋戲迷為例》,國立政治大學/新聞學系,2001年。

李心純,〈從中國古代的上巳節到日本的雛祭〉《日本學刊》1996年第二期,頁113-125。

范作申,〈與中國文化相通的日本民俗〉,《二十一世紀》1998年第2期,頁44-45。

陳品秀,《台南市糊紙工藝研究》,國立成功大學/藝術研究所,2003年。

黃能揚,《全球化時代裡的本土文化工業-以電視布袋戲為例》,國立中正大學/電訊傳播研究所,2000年。

黃鈺傑,《漢斯·貝墨之人偶攝影研究》,國立成功大學藝術研究所,2004年

《文物》,1994.6,文物出版社、北京.1996年6月。

《文物》,1974.7,文物出版社、北京.1974年7月。

《文物》,1972.5,文物出版社、北京.1996年6月。

《文物》,1997.2,文物出版社、北京.1996年6月。

《文物》，1992.4，文物出版社、北京.1996年6月。

《文博》，2000年第4期，陝西人民出版社，西安，2004年。

《中國人造型專集》，漢聲雜誌，台北，1980年1月。

(二) 日文

《S.M.H.Vol，11 特集－關節人偶》，Hobby Japan Book，東京，1998年6月。

《yaso 夜想/特集ドール》》，studio parabolica inc.，東京，2005.8.14。

三、網站（至2007年7月）

ハンス・ベルメール：日本への紹介と影響－ 球体関節人偶を中心に －

<http://bluecat.web.infoseek.co.jp/bellmer/bellmer.html>

可可西卡 http://www.alma-mahler.at/engl/alma_berlin/index.html

披頭四專輯封面 <http://magickalrecords.net/holidays/06June/15Jun.htm>

夜想 Yaso <http://www.2minus.com/index.html>

東京都現代美術館「球体関節人偶展」

http://www.yomiuri.co.jp/entertainment/ghibli/cnt_eventnews_20040316b.htm

現代創作人偶 <http://www.mmjp.or.jp/m-dolls/modern/postcard/card4.htm>

銀座人偶館 Angel Dolls <http://www.angel-dolls.com/>

德國三人龐克樂團－BELLMER DOLLS

<http://www.ohmyrockness.com/BandBio.cfm?BandID=615>

關節人偶製作過程 <http://www.ne.jp/asahi/haru/doll/make/makeindex.htm>

<http://www32.ocn.ne.jp/~anser/make>

Dollybird <http://www.hobbyjapan.co.jp/dollybird/>

Hans Bellmer 主要日本網站

<http://bluecat.web.infoseek.co.jp/bellmer/bellmer.html>

Hans Bellmer http://www.artcyclopedia.com/artists/bellmer_hans.html

http://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Bellmer

"Guys 'n' Dolls: Art , Science , Fashion & Relationships". [2] A major exhibition held during the Brighton Festival in 2005

<http://www.patricold.com/html/guysndolls.html>

SUE TAYLOR 相關評論;<http://www.artic.edu/reynolds/essays/taylor.php>

以下爲日本人偶作家網站：

土井典人形館 http://www.linkclub.or.jp/~tassok/doinori/entree_1.htm

三浦悦子 http://dolly.vivian.jp/gsn_doll/

三輪輝子 <http://www.jade.dti.ne.jp/~miwadoll/miwadoll/index.html>

<http://www.jade.dti.ne.jp/~miwadoll/> 創作人形館ミワドール

山本じん http://www.geocities.jp/phoenix_treasure/

山吉由利子 <http://dolly.vivian.jp/dollxxxx/>

中村寢郎 <http://homepage3.nifty.com/nerou/>

井桁裕子 <http://www.otomeru.com/igeta/>

天野 可淡 <http://pygmalion.mda.or.jp/katan/katan.html>

四谷シモン <http://www.simon-yotsuya.net>

四谷シモン人偶教室 <http://homepage2.nifty.com/ecole-de-simon/>

吉田良 <http://pygmalion.mda.or.jp/>

「淡翁荘」「四谷シモン人形館」 <http://www.kamada.co.jp/simon/simon.html>

秋山まほこ人偶館 <http://www16.plala.or.jp/mahokodoll/index.html>

恋月姫 <http://koitsukihime.jp/>

伽井丹彌 kai akemi 「人形譚」 <http://www.tokachi.com/kai/>

夢幻人偶封面 朝日・ソノラマ (norama) "ほんとにあつた怖い話"表紙(CG ヒ
スミヨウ) <http://www.ne.jp/asahi/klein/homepage/mugen.html>

國外有關人體人偶藝術家網站：

<http://www.wurzeltod.ch/>

Bishonen house <http://www.bishonenhouse.com/store.asp>

M.C.Dupont contemporary art doll <http://www.cam.org/~delisle/mcd.html>

日本

Obitsu <http://www.obitsu.co.jp/shopcart/obitsu27w/index.html>

Volks.co.S.D.可動人偶 <http://www.volks.co.jp/en/index.aspx> volk

台灣

靜子鏡人偶 <http://www.sizukodoll.com/>

中國

DZ <http://www.dzdoll.com/>

LOLI DOLL <http://www.lolidoll.com/>

香港

Mythdoll <http://www.mythdoll.com>

Pupa Paradise <http://pupapa.com/catalog/index.php>

新加坡

童夢屋 <http://domuya.net>

韓國球体關節人偶

AngelRegion <http://angelsupply.co.kr/eshop/index.php>

BlueFairy <http://bluefairyus.com/>

CustomHouse <http://ainai.com/eng/index.htm> Dream Of Doll

<http://www.dreamofdoll.com/>

LUTS <http://eluts.com/>

Happy Doll <http://www.happydoll.com/>

Soul Doll <http://www.souldoll.com/>

附錄（一）、訪談資料及範例：

本章節涵蓋十六間台灣地訪談的資料，問卷內容分二部份：前段創作歷程及材質部份，採開放式質性研究作深度訪談，後段市場行銷則採封閉式研究方式；部份文本採文獻整理與實地觀察方式採集。其中尚有人偶相關產業的「娃衣」部份以增加變化性。

一、台北「台北怪獸國際有限公司」－黃仁壽先生訪談：

黃仁壽先生是台北東區台北怪獸國際有限公司負責人，進口並代理眾多國內外知名品牌的公仔、食玩盒抽等，品項繁多，種類齊全。最初在便利商店租了一部份店面成立「1/2 Toy Zone」玩具店販賣自己從國外買回來的公仔，發現買公仔的不只是小孩子，許多成人也愛買公仔，生意不錯的他後來擴大營業，在忠孝東路上開了「台北怪獸國際有限公司」，3年前開始與香港玩具商合作生產限量型玩具，2003年冬成立的台灣玩具聯盟曾到香港參展，致力推展國內公仔設計師的創作成果。

他與一群公仔設計師在2003年組成了「Toy League Taiwan T.L.T.－台灣玩具聯盟」，並在2004年主辦過「香港台北玩具創作大展」，2005年的「台北國際玩具創作大展」，而在4天內即有約2萬人的參觀人潮。Heaven Boy就是因應第一屆展覽而產生的公仔，並為Heaven Boy創作一個故事。

一個名叫HEAVEN BOY的天使，是所有天使中最頑皮的一個。有天HEAVEN BOY觸怒了天神，因而遭受到處罰，被貶到人間，雖然變為凡人，卻無法藏住他的翅膀及頭上引人注目的光環，還多了一顆心，並結交了一位女友TINNACE。

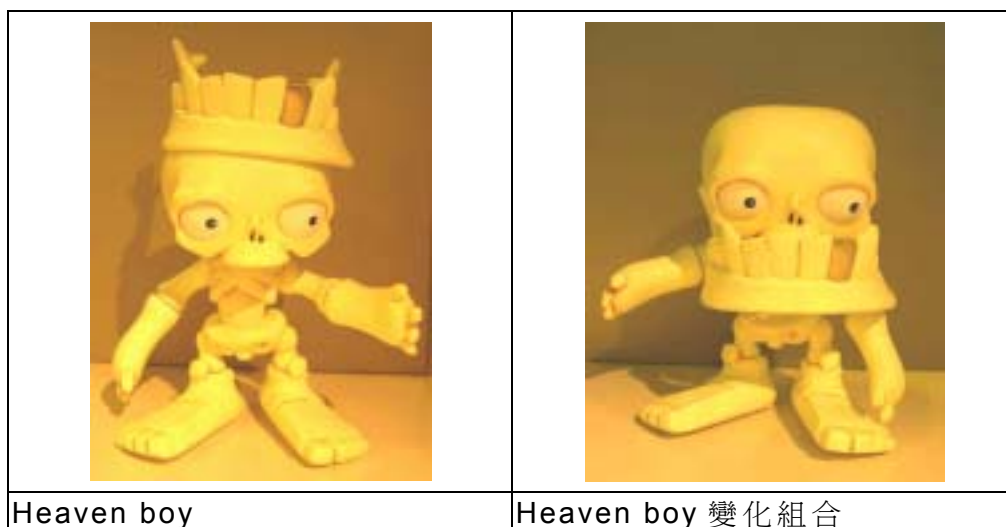
TINNACE無意中得罪了天神，而被天神打至地獄，HEAVEN BOY為了救TINNACE，與惡魔交換條件，不但把自己的光環與惡魔交換進地獄的鑰匙，而且還化為骷髏。在一陣打鬥中，HEAVEN BOY的下巴被打掉，但總算成功地救出TINNACE。不知情的他將掉落的下巴放到頭上試圖取代光環的位置，嘗試變回天使，期待能返回到天堂：天真的他無論怎樣努力，終究無法變回天使，回到天堂，最後就這樣成為頭上頂著下巴，背上長著翅膀的骷髏，在人間四處遊蕩……

他與另一位設計師楊頂立合作，口述與繪出作品的原型，由楊頂立製作出來。在造型的設定上，採黃仁壽从小就喜歡的骷髏為主。一般骷髏給人的感覺是死亡、陰森、蒼白、恐怖、邪惡的負面印象，但黃仁壽認為骷髏很酷、很有型，每個人身上都有一副骨骼；肉體腐化後，人體只會剩下骷髏。其實人都是骷髏的化身，不同的是，人多了一顆心；且骷髏在重金屬樂界及搖滾樂界是常見，且受歡迎的符號。因此便興起了以骷髏為主軸，天人地三者為

背景的奇幻構想。所以 **Heaven Boy** 是充滿人性，可愛的。在造形上採頭身比例為 1：1.5 的卡通可愛感。大頭大手大腳，顏色採溫暖的象牙白。並加上眼睛，去除原本眼部凹陷的黑框所呈現的不安感，眼珠點在側面以增加靈活性與想像空間。人偶的身上、頭、手、腳、下巴都是可動的，共有 11 關節，特別的是下巴可以拆下放在頭頂，便成了皇冠。皇冠對黃仁壽來說是權力、擁有者的象徵。下巴單獨拆下來即是牙科診所常見的牙齒模型，因為黃仁壽的父親是牙醫師，所以他自小看著這些物品長大；所以下巴的牙齒還掉了一顆，其中還鑲了一顆金牙。

Heaven Boy 其實就是黃仁壽自幼生活背景及個人喜愛圖象的完美統合下的產物，也算是一圓創作公仔的美夢；同時亦是台北怪獸國際有限公司代言人及企業寶寶。今年(2006年)以 **Heaven Boy** 為主角製作 15 秒 3D 動畫。所以當初只生產了 500 隻，其中 70 隻還是日本企業訂製的特別版，色彩為黑色及銀色。它以搪膠製成，單個售價在 1350 元台幣左右，主要購買者有台灣、日本、美國、香港等國籍人士，台灣與外國顧客各佔一半。成本與售價比例約為 1：1，目前銷售狀況良好。也接受廠商委託製作人偶，2004 年 5 月正式問市，不會再生產，只是一個圓夢的限量商品，自認為作品特色為逆向思考，將人們對骷髏印象轉化，進而接受。

黃仁壽為了公仔放棄教職及商業攝影，公仔帶給他的成就感不只是一個玩具的誕生，還有銷售數字的肯定，有數字的肯定，才会有下一個公仔。黃仁壽認為，台灣的公仔設計師也有很好的設計能力，應該讓外國人知道，打響名聲，走出自己的路。



圖片來源：本研究拍攝

三、台北「柏丁凡古工作室」創意總監－鄭逸凡先生訪談，58 年次

柏丁凡古工作室 (b.b.birdy)，是一個兼具古典與現代的工作室，一邊是古物維修，一邊是現在最盛行的公仔創作。之所以會從原本的古物維修兼公仔創作，是因為 2001 年收到朋友送的第一件香港設計師的公仔，他覺得「公仔」跳脫了傳統人偶玩具既有的樣式，以設計師特立獨行的風格完全呈現其想法與理念，等於是另一種藝術媒介。當時就深深被震撼到，之後相關資訊與公仔就如旋風般席捲了他的生活。鄭先生是復興美工雕塑科出身，且 13 年前就在中華人偶公司任職開發設計工作，憑藉著豐富的原型製作與生產經驗，讓他能比台灣的其他創作人(單位)更容易上手，所以實踐力超強的他，馬上投入創作的行列。

Jay 公仔是他的第一件作品，是受「李燦森公仔」(Eric So 作品)的影響之作，同時亦是他投入「創作公仔」的探路石。Jay 公仔可說是臺灣最早期推出的偶像公仔，後來因配合企業雙方無法達成利益共享的共識而告吹，但 Jay 公仔卻是大賣且長銷的流行商品。在各大夜市、玩具店都可看到它的蹤影。不過這些利潤幾乎全進了別人口袋－Jay 公仔被大陸工廠大量仿冒，並以原件一半的價格販賣。在智慧財產權不彰的臺灣，鄭先生只能無奈且自嘲的說：「就當是行善吧！」。但他並不因此事件放棄對公仔創作的熱情與理想。有了 Jay 公仔的結構與量產經驗後，便開始著手設計了更繁複的關節結構－幾何造形系列的原型公仔；隨後又進行新系列的公仔創作，以「球形關節」為基本架構，融入了善變、難以捉摸的元素，加上天馬行空的想像，於是，The Funny Club 系列公仔就這麼誕生了！

The Funny Club 造型的設計原理取自日本的庫伯力克熊⁹⁴由於人的造型較受限且市場大多為人的公仔造型，所以採用動物為造型，之所以取名為 The Funny Club，即是不願因名稱而對作品有所限制，而採取有趣、族群的概念，表達的意涵為可讓玩家延伸使用、多變、互相組合，把玩過程中可天馬行空，享受再創作的過程。四肢及頭、尾、腰均可動，共有 8 個關節，3 組配件，耳、尾巴可替換，所以可以變成猴、貓、狐、狗、熊、鳥等不同造型，加上玩家的彩繪塗裝後，每個都是獨一無二的作品，將遊戲與創作合而為一。有鑑於臺灣公仔市場的不成熟，The Funny Club 完成後，邀請全世界美國、英國、香港、新加坡、以色列、日本、德國、加拿大等 140 位設計師的參與，以 The Funny Club 素體公仔為載體進行創作，稱為「 Funny Club show」，並且集合展出。其中包括著名藝術家 Gary Baseman。並先後於 2005 年 1 月、

⁹⁴ KUBRICK, BEARBRICK－人或熊的造型；頭、四肢、身軀可拆解組合；由於是素面，所以可彩繪，與樂高積木中的人偶相似。

3 月及 5 月在美國佛羅里達、芝加哥及洛杉磯等地展出，8 月時於「台北國際玩具創作大展」展出，展覽非常成功，且獲得廣大迴響。鄭先生期望能借助國外的公仔產銷環境將他的作品推向國際舞台。

The Funny Club 產量約一萬多隻，販售點除了台灣還有西班牙、英國、美國等，成本與售價約為 1: 5 左右，行銷通路則有網路及實體店面，銷售狀況並不如預期。

主要遇到的困難：在製作方面；形狀走樣或套色不準，卡榫細節不吻合，生產的品質不如預期，量產後的公仔與原創有落差等。銷售方面則有通路受限，推廣被打壓等問題。其餘尚有辛苦的創作不能量產；無法募得資金支持創作；市場反應不如想像；產品庫存壓力；資金週轉調度；新作品的開發與發表無法進行等。台灣目前現有的環境還是不夠成熟，也還有相富成長的空間，除了能曝光的舞台機會較少之外，還欠缺了能與市場整合的舞台；也就是與市場通路的整合。通路環境與創作環境，在現今還處於兩個不同的區塊，公仔創作風潮興起時，曾經試圖相容，卻因兩者交集不易而屢屢碰壁。鄭先生所遇到的種種困難也正是現今大部分獨立公仔設計師常的縮影。

	
<p>Jay 公仔</p>	<p>Funny club 素體及配件</p>
	
<p>Funny club 變化組合</p>	

圖片來源：本研究拍攝

三、台北「Pan Toys—人偶造型工坊」—潘志華先生訪談，55 年次

潘志華先生曾經任職於著名 3c 產業十餘年，2004 年初，他覺得此行業讓他無法突破，也並不想作為終生職業。由於本身即是星際大戰的扮裝玩家，常與律師朋友盛裝打扮連袂出席扮裝聚會，也是日本假面騎士⁹⁵的愛好者與玩家，也參與軍事人偶的改裝與再製。突發奇想的將真人頭部塑像安裝於現成可動關節人偶（如芭比娃娃）上，他曾與「非比尋常工作室」⁹⁶的工作人員聊過此種發展的可能性，但投資回收時間太久，又耗工耗時，所以並未有人經營此市場；因此他看到了產品的利基點。他認為所有的流行都會被時間所淘汰，但只有「自己」是不會退流行的。於是辭職，並將興趣與工作相結合，於 2004 年 7 月時創立了「Pan Toys—人偶造型工坊」。可以依據顧客提供的照片，或提出的要求及建議打造真人訂製人偶。

雖然潘先生本身並非美工相關科系出身，但在軍事人偶⁹⁷的改裝與再製中累積了不少技巧。個人訂製人偶最主要的為頭雕，也是人偶的靈魂中心；頭雕的製作過程為—1.將自行開發的人偶頭部雛型以美國軟陶（Super Sculper）補土後進行捏塑，2.燒製或以波麗翻模後。3.再以模型漆及水性顏料、壓克力顏料彩繪塗裝。以水性為底，上覆油性以造成立體感及上彩的層次。頭雕基本雛型約 2 小時，但細修到完美則依手順取決，大約需 3~7 個工作天。頭部完成後，將其安裝到現成的身體上，人偶身體部份，男性主要來自香港的威龍公司或 Hottoys，女性則是日本的 Volks 企業出的 12 吋 S.D.素體。再請母親為人偶製作衣服，或是穿上市售的娃衣，或將其他人偶的衣服改裝於其上。整個人偶加上塗裝、著衣、包裝等後製約 1 個月的時間。

完成的人偶均是可動的，可擺出許多姿勢或換穿服飾以改變造型：人偶全身自 14 關節到 36 不等，男人偶高度自 30 公分（約真人 180 公分），29 公分（約真人 174 公分），27.5 公分（約真人 165 公分）不等。女人偶則是 28 公分（約真人 168 公分），27 公分（約真人 162 公分）

⁹⁵ 日本流行已 20 多年的真人動畫及電影。

⁹⁶ 見訪談十。

⁹⁷ 即「可動人偶」又稱為「12 吋人偶」也稱「1/6 的世界」，即真人尺寸的 1/6，若人偶高度為 30 公分，換算成真人則為 180 公分。

至 26 公分（約真人 156 公分）三種尺寸。

在產值上，由於目前仍在開發階段，主要以假面超人及星際大戰人偶改造的收入為主，個人訂製人偶則是正在發展並努力創作的項目。個人訂製人偶訂價依製作度難易自台幣 6000 元至 1 萬元不等，訂購的顧客主要以本國人為主，但有不少是訂製給美國、韓國與挪威外籍朋友。單個人偶材料成本與售價比例約為 15：85。

在創造過程遇到的困難主要是技術層面，有時顧客提供的照片資料不足或模糊，（主角往生或只有一張正面照片）就得以想像或揣摩對方臉部其它角度的長相；否則很容易因角度抓不準而造成外型走樣或不夠細緻等問題。再者因軍事人偶市場萎縮而造成人偶產量銳減，而造成人偶的素體買不到；或人偶相關配件、衣服等貨源短缺的情形。

潘先生表示，大部份訂製的顧客對原樣呈現的寫實造型並不滿意，希望修飾、美化過的自己。這是一種替代的補償心理，他們不會因外型不完美而去整型改變外貌，但可藉由訂製人偶來圓完美如名模的夢。與坊間拍沙龍照的心態相同，而且「自己」不會褪流行，且「獨一無二」。化為人偶後，每個男人都可以擁有 180 公分的身高與肌肉男的身材，穿上機械戰警的酷裝；女人都有模特兒的身材且身著百萬的華服。也可藉由拍照合成技術而上山下海，開百萬名車住豪宅。

顧客所給予的回應為為獨一無二、手工精緻、及良好的售後服務。一般大眾也大多給予善意的鼓勵及建議，覺得做的好、做的像、認同他的努力。潘先生之後規劃以「三國演義」人物做一系列的造型。最終希望自己能成為人偶藝術經理人，連結各個人偶師；分別進行頭雕、服裝、配件等分段製作工作，而本身則在創造市場規模、行銷規劃、連結商家企業主與消費者，並聯合藝術家的專才，分散成本與結合各家技術與基金。若說「非比尋常工作室－個人陶土公仔訂做」是自己造型的可愛化與漫畫版，那麼「Pan Toys－人偶造型工坊」就是自己造型的精緻化、完美化，同時也是「個性公仔」產業的延伸與變化；是台灣的獨創，也是創意的再製與重組。



頭雕製作過程



上圖：網頁廣告 下圖：潘志華本人及作品包裝



圖片來源：本研究拍攝、「Pan Toys—人偶造型工坊」網站 <http://www.pantoy.com/nop1.htm>

四、高雄「財團法人金屬研究發展中心」－吳慶財先生訪談：

民國 94 年時，財團法人金屬研究發展中心受經濟部委託進行「創新與前瞻計劃科技專案」。當時承辦的吳慶財先生記得逛街時曾看過目前極受歡迎的「陶太郎公仔」等量身訂做個人公仔，當作禮物或紀念品的商品。師傅依照顧客提供的相片，花費 7 到 10 天捏塑烘烤完成。他發現市面上相似的工作室水準參差不齊，且以正面及側面照片目測手塑製作會有視覺死角；若遇到手藝不精的師傅，完成的公仔根本不像本人。若利用 3D 技術則真實度更強，且速度更快，於是與同事陳盛勇等人開始研擬「獨一無二之 3D 個人化極致精品商務雛型系統」，以本身擁有的航太模擬物體快速造型成形技術；投入 3D 立體人像的開發，將技術移轉至肖像公仔的訂做應用。

「獨一無二之 3D 個人化極致精品商務雛型系統」是應用 1.逆向工程 Reverse Engineering, (R.E.)：意指以量測儀器讀取物理實體表面之點資料，再經點群、曲線、曲面編輯流程，重建電腦模型(3D-CAD)之技術。2.快速成型 Rapid Prototyping, (R.P.)：意指以逐層推疊之方式經特殊 RP 機器製作出 3D 立體實物之技術。3.快速模具 Rapid Tooling, (R.T.)：係指應用 RP 原型翻製模具或直接以 RP 系統成形模具，迅速製作出少量雛型或成品之技術，故亦稱為「暫用模具」。

RP 快速成型技術「電腦製模」，製作過程是模特兒本人親至立體攝影機前照像，將拍攝的彩色照片經黑白灰階處理，再敏銳化座標處理，細修後製成母模，母模是以環氧樹脂或高分子材料製成。再以各種材質，如陶瓷、軟陶、金屬、紙粘土、塑膠、玻璃等進行翻模過程，取得頭部原型後，再加上手工塑製身體，或加上現成人偶身體、彩繪、著衣後即成。成品可實心也可空心，沒有內部支架，大多有底座支撐；原坯及翻模的材料均可替換。此系統只是製「原模」人偶的部份。

此套系統特色為速度快，1 小時內可迅速成型。真實度高，可將 2D 的藝術品轉化為 3D，且平民化、生活化，電腦輔助快速原型技術可快速取得人臉實體模型，彌補手工耗時且不易達到真實之缺失。目前在頭部塑型上最大尺寸做到 50x50 公分，最小則為 2x2 公分。較有困難的

部份為頭髮、眼珠等黑色部份，電腦對黑色無法敏銳的判斷，所以成品較易在這二處失真。

他們於 94 年 8 月 5 日~15 日在台中清水休息站發表，並與國內知名休閒事業集團業者配合，免費替 5 對準新人製作，希望能成為婚紗業者產品之一。在產值部份，之前曾接受的訂製人偶為一對 3000 元，成品高約 15 公分，成本約在 1500 元，目前亦正研發鑰匙圈、拼圖、相框等產品，獲利則做為金屬研究發展中心自我提升之用。曾在發表會及自由時報報導過。這套系統主要是提供技術及設備，專利授權與技術移轉等，所以現今正積極尋找配合廠商或藝術家，可做為創作時的輔具。整合 3D 工程、技術顧問、藝術創作、模具、製造業等相關產業能量形成 3D 客製化增值服務體系，透過各聯盟通路商進行優勢行銷。

筆者發現，這套系統目前的問題在於必須現場進行人物頭部的拍攝。「空間」、「地點」的位置無法解決，再者；模特兒被拍攝的瞬間亦會產生一般拍證件大頭照時，五官僵硬、表情緊張等問題。且大部份人不希望「原樣忠實」呈現，還是希望美化過的自己。此外，此系統只是模型的製作，人偶的部份仍需大量手工後製，以致作品的良莠仍取決於製作者的技術高低。未來若多加入人文藝術提升其精緻度與價值感，並且加強成本結構與商務系統分析，應有更大的發展空間。



圖片來源：本研究拍攝

五、台北土城「研舍創藝工坊」－李瑞炫先生訪談，53 年次

李瑞炫先生，本身對台灣民間廟會風俗極有興趣，多年前就以紙為創作媒材，設計一系列以台灣本土文化為題材的紙類藝品。於 1999 年左右成立了研舍創藝工坊，創作並生產春聯、紙燈籠、紙面具等相關藝品。李先生逢廟會活動時也會到寺廟參觀陣頭民俗的表演，他觀察到八家將、神爺等陣頭文化，是台灣本土非常特別的展演活動；因此興起將所學及興趣結合，設計了一系列以台灣本土文化為題材的作品。有：「八家將、神爺、舞獅、風獅爺、財神……等」紙偶，以可愛的玩偶造型及明信片的形式呈現。

2005 年 9 月神爺家將等立體紙偶正式誕生開始進入量產。在造型設計上；他先參考實物服飾及書本，再加上本身深厚的美術底子與設計功力，保留民俗品味的鮮艷色彩，以 1：3 頭身的可愛比例做主軸，希望讓第一眼接觸到的民眾對八家將的感覺是好可愛、好親切與活力充沛。構造上，力求以一張紙摺疊即可完成，盡可能避免拼貼組合的方式來完成，以雙面特銅 250~300 磅的紙卡製成。

每張產品除 DIY 組合說明外，還有該主題的典故介紹，紙偶明信片均有中、英、日文說明，以期能將台灣特有的文化也能介紹給國內外友人！希望藉此能改變一般大眾對陣頭活動的負面印象。也希望這樣的產品能在發揚台灣特有的風俗文化上盡點小力。

他覺得自己作品最大的特色在於沒有人以台灣本土的神尊、神將做紙偶。消費者對他的作品外型也給與可愛、有特色的回饋。未來還會推出一系列具台灣本土特色的作品，也與霹靂布袋戲及偶戲館合作，創作布袋戲紙偶。

目前在台北 101 大樓、國立台灣博物館、傳藝中心、紅樓、宗教博物館、民間節慶活動攤位、紀念品店及網站上均有銷售。在筆者的引薦下在高雄的高雄市立美術館、蓮池潭風景區藝品店增加通路；目前發展及銷售狀況均不錯，且銷量一直在成長。國外的購買者以日本及香港居多。在其所屬的家族網站上提供各地民俗陣頭的活動訊息及討論，網友也藉此網路平台發表以八家將為主的創作。

紙質人偶本來在台灣民間的應用多為祭祀的糊紙人，或改運紙人；一直給人較陰森的負面感覺。而八家將則易予大眾陰沉、凶悍、神秘、

怖怪的成見。李先生成功的將兩者結合，將「紙人」及「八家將」轉化為可愛、親切、活力充沛、討喜熱鬧、雅俗共賞的立體紙偶；讓大眾不易接觸到的民間陣頭表演可以透過摺紙進一步了解。加上適宜的通路與推廣，是成功的文化創意產業。

	
<p>八家將</p>	<p>土地公小紙偶</p>
	
<p>風獅爺</p>	<p>鍾魁爺</p>
	
<p>七爺八爺</p>	<p>李瑞炫先生</p>

圖片來源：本研究拍攝、「研舍創藝工坊」網站 <http://artnet5.myweb.hinet.net/>

六、台中市人偶衣服創作者－張琇媚小姐訪談，55 年次

張琇媚小姐是台灣最早投入人偶衣服產業，也是知名度最高的創作者。正式投入人偶衣服產業（以下簡稱：娃衣）之前曾收集了百多尊芭比人偶。也因興趣廣泛，油畫、插畫、押花、插花、紙粘土、彩繪等手工藝都有涉獵，且多為無師自通，這些手工藝創作的經驗無形中也成為她創作的養份，替人偶做衣服只是其中一項興趣。大約自 1989 年左右開始製作娃衣。起初僅是興趣使然，玩票性質的陪朋友參與國外人偶創作比賽。國外的人偶創作比賽是參賽者需以人偶素體為材料（如芭比），再進行全面改裝，從髮型、染色、化妝、彩繪、服飾、配件等，甚至更改眼睛或頭髮的顏色。

她於 2001 年至 2005 年總共獲得美國約 10 多項獎，如 2001 年 CustomDolls Contest-Best of Show/美國藝術人偶協會比賽第一名、Bazaar's makeover Artist Awards-Third Place/美國芭比雜誌/國際組第三名；2002 年 Barbie Bazaar-BMAA Award/美國藝術人偶協會創作比賽第一名、美國芭比雜誌-在美國芭比藝術人偶類最大的比賽/國際組第一名、Cocktail Contest-Best Accessories/美國藝術人偶協會創作比賽第一名；2003 年 KansasCityDollFair Pro 1 Costuming /美國藝術人偶創作比賽-不同主題類別.共得 5 項作品第一名；2004 年 INDEPENDENCE DOLL EXTRAVAGANZA/美國藝術人偶創作比賽-不同主題類別.共得 5 項第一名和大會特別獎等。這些國際獎項奠定其人偶衣服的地位。除此之外，更受邀文建會/台北縣泰山鄉人偶產業推動顧問及指導教師；並在台中太平洋崇光百貨及台北袖珍博物館藝術人偶創作展。

2004 年正式投入人偶衣服產業後，她替現今知名的美系人偶，如 Barbie、Tayler、Gene、日系 S.D.、珍妮等人偶製作衣服。在風格上，美系人偶衣服著注重人偶的腰身線條，以性感、冶艷、華麗亮眼為主；日系則偏重可愛、夢幻、甜美的公主氣息，台灣則二種兼具。造型的取材上，她通常自國內外流行服裝雜誌、國外人偶書籍、室內設計、表演節目、國外設計師的服裝等擷取靈感。製作時是以現有的素材為發想延伸，決定單週的設計風格後開始製作；如中國風、歐洲中世紀風格、精靈風格等靈活替換，如此可保持市場新鮮度，也減少被抄襲的速度。未學過裁縫的她，靠著本身的天份與美感敏銳度，完成一件件華麗動人的偶衣服。製作的過程對她來說即是創意的實現，樂在其中不覺苦。唯一遇到的問題是抄襲；尤其是目前中國風熱賣，市場便一窩瘋抄襲她作品，且反過頭來控告她侵權。

張小姐的客源以日本、美國及台灣為主，比例約為 5 : 4 : 1，年產值約百萬。一週平均可做四件，均是手工單獨打造，含大量的手縫或串珠工作。成本與售價約為 1 : 9。在台灣、日本、美國的網路上皆有拍賣點，價格視繁複作工程程度，自 4500~20000 元台幣不等。通常是一上網短時間內就被搶標。她自認作品的特色是創新、重覆率低、精緻。買主的評價則為精緻、細心、手工繁複、物超所值、品質高、華麗不俗、風格多變有創意。在成品的包裝上有自己的 logo，加上女性的細心體貼，花一點心思，對高價的商品甚至特別打造專屬包裝盒，讓收到的買主感到物超所值，備感窩心。



臺灣網路上販售的娃衣圖片 圖片來源：張琇媚網站

七、高雄「新大股份有限公司」副總經理－陳元昌先生訪談，48 年次

新大股份有限公司 TOMMY BEAR（以下簡稱新大），於 1995 年進入南非市場，在南非經營多年，主要經營娃娃機等禮品機檯。1999 年 12 月，挾帶豐富經驗進軍美國市場；在各便利商店、速食店、自助洗衣店到處可以看見 TOMMY BEAR 娃娃禮品機的身影。

2003 年時，回台創立公司，新大豐富的通路經驗結合行銷優勢，並研發自身品牌之原創精品。擁有行銷功能機動性最高的禮品轉蛋機檯和內部的精品研發能力⁹⁸。

新大生產的主力項目是青少年流行玩具－扭蛋，所以新大的設計部門成員是年紀均在 30 以下的年青人，每個月固定會有三個小組提案，公司會自其中選取發展性好的提案設計並生產出來，由於生產的扭蛋品項極多。本文僅就「兵馬俑十項全能」、「檳榔辣妹」及「八家將」做一了解。在創意取材的部份，陳先生表示，因為台灣並不如歐美、日本等國有完整健全的漫畫、卡通、電玩體系，所以也就沒有像哆啦 A 夢、迪士尼等偶像可生產，且代理國外產品又必須處理授權、權利金等問題。所以朝向自行研發台灣本土特色的造型、或是台灣自製的線上遊戲角色、及霹靂布袋戲角色等。目前已有「兵馬俑十項全能」、「檳榔辣妹」及「八家將」、「橘子風－高校制服篇」、「台灣九族原住民」等具台灣特色的產品。如此一來，一方面有效的區隔市場，也貼近常民生活，同時亦可避免侵權等問題。但整體造型風格仍走日系可愛甜美路線，並與市場所見之公仔結合。如旗下的「橘子風－高校制服篇」，以南台灣雄女、美和護專等高中女生校服為藍本，但頭髮、衣服可互相拆解更換，也可與日系 Pinky 人偶互相混搭。

新大所遇困難多為生產過程，製作過程中手工的部份占 7、8 成，以「八家將」來說，上色模就達百多個；其餘諸如遷就模具分模技術而必須修正造型的動態等，因此降低成品品質。顧客的反應則為成品可以更細緻、更討喜及搞笑、辣妹衣著不夠辣等，不過這些問題因為製作成本考量及可能牴觸現行法規而造成處理上的困難。一次產量自 3 萬至 10 萬不等。成本與售價比率約為 4：6。目前銷售狀況良好，均有 7 成以上的銷量，買主以台灣人為大宗，也有少數香港及馬來西亞。中東、沙烏地阿拉伯，而澳洲則是在於推廣扭蛋機器為主。未來也會以生產台

⁹⁸參考新大股份有限公司網站

灣特色的產品為主，諸如廟會的宋江陣，紅龜粿等民俗祭品，原住民文物的場景組合等。行銷通路以大型量販店為主（如特易購、家樂福、大買家）、及國道休息站、連鎖企業（百事達、玫瑰唱片、玩具反斗城）為主，及主題樂園，全省約有 200 多個銷售點，1000 多台機器；月營業額約 2、3 千萬。置放地點則選在餐廳、洗手間、電梯出口、結帳區等人潮流量大而會停留的位置。

新大公司堅持創意滿點的開發與結合本上特色的商品，並希望台灣未來可以成為禮品業設計大國之一。



兵馬俑十項全能



原住民系列



檳榔辣妹系列



八家將系列之一



陳副理與自行研發的轉蛋機台

圖片來源：本研究拍攝、「新大股份有限公司」網站 <http://www.tommybear.com.tw/>

八、台北「R & D Fashion Dolls」創辦人－吳東興與 Rudi Teruel 訪談：

61 年次的吳東興 (David Wu) 是台灣高雄人，59 年次的 Rudi Teruel 則是菲律賓與西班牙的混血兒，R & D Fashion Dolls 就是以二人的名字命名，他們分別畢業於舊金山州立大學大眾傳播學院及舊金山服裝設計學院的產品設計系，二人大學時就是好朋友。Rudi 本身即是時尚人偶 (Fashion Dolls) 的玩家與喜好者，吳先生在旁耳濡目染下也培養出興趣。二人曾於 1999-2003 年在台北永康街經營一間 R & D Fashion Dolls，將台灣當時很罕見也得來不易的歐美各國時尚人偶引進台灣，諸如 Gene、Barbie、Taylor、Blythe 等，同時也帶起時尚人偶的收藏風潮與資訊。

Rudi 觀察到當時的時尚人偶都是歐美人偶的天下，個個身材高挑火辣，五官立體亮麗，有著東方臉孔的人偶卻很少見；就算是有，臉孔也是極為平庸，甚或是迎合西方人心目中的東方女人長相→大餅臉，單眼皮，小鼻子，制式黑直髮。但這在東方人眼中並不認為是「美」的面容。要不就是臉蛋甜美，但身材造型是少女的人偶。另外，一般收藏型的時尚人偶，通常服飾妝容過於華麗複雜；買主將其購回後即擺飾陳列起來而不把玩。Rudi 則希望做出一種可以把玩又可收藏的時尚人偶，亦可讓玩家延伸創作。所以就和吳東興一同設計心目中的時尚人偶，在臉孔上，他們以自己喜好的女星為藍本－華人女星張曼玉及歌手蕭亞軒，將二人的長相及韻味融合在一起，特別強調東方人的顴骨及稍寬的臉型。體格也比較纖細嬌小，曲線含蓄優美。同時身體各部份共有 14 個可動關節，可調整出喜好的姿勢。人偶約 11 吋高 (27.5 公分)，比芭比略小一號。比照真人流行服裝的細緻的時裝製作⁹⁹，終於在 2003 年 7 月，Susie 誕生了。由於二人都有國際人¹⁰⁰的特質，所以將角色定位為中國與西班牙混血的亞裔女子；如此就沒有太重的民族包袱，也就更能悠遊於世界各國，並適時的融入當地文化，並汲取文化特點而為各國流行代言。

⁹⁹ 一般流行娃娃的服裝通常縫死在身上，無法穿脫；可穿脫的服裝在開啓處通常以魔鬼氈或鬆緊帶粗糙製作，Susie 則是以迷你拉鍊、鈕扣、扣環等零件製作。

¹⁰⁰ 指學經歷、生活背景等融合多國文化的人。在外形及舉止上無法明顯分辨原生國，如金城武、梁詠琪是最好的例子。他們的長相放在台灣、日本、韓國、大陸、香港都可通，國際性很強。

Susie 問市時，適逢美國二本最新的流行人偶雜誌 *Haute Doll* 及 *F.D.Q.Doll (Fashion Doll Quarterly)* 發行，雜誌需要最新的產品資訊，也就有了最好的免費媒體刊登，他們也會幫忙雜誌無給的撰寫東方人偶資訊互相合作。除此之外，他們也受到不少國際人偶大展的邀請展出，通路及知名度因此節節攀升。Susie 目前已發展出 40 餘款，分傳奇、幻想及城市三大系列。「傳奇系列」主要以各國傳統服飾或民間故事、神話中人物為主發想設計。「幻想系列」則是以現今線上遊戲、電玩、漫畫等角色為延伸創作。「城市系列」由於 Susie 是標準 Model，走到世界各個城市，都可以為該城市代言，穿上象徵該城市風貌的服飾走向伸展臺。每款每次生產 300-500 件左右，通常在 3 個月內即銷售一空，成本約占售價的 60%，每年約出產 5000 件左右，每款定價自 55USD~255USD 不等（合台幣 1800~6900 元），銷售通路主要有公司網站（占總銷量 20%）、拍賣網站、歐美商家的實體店面及世界各大國的人偶大會發表。主要客源及比例為美國 50%，日本 30%，澳、義、法、英、西 20%，購買者較偏好充滿民俗味或東方感的傳奇系列。Susie 在台灣及美國有專屬網路家族，目前會員約有 600 人左右。顧客對 Susie 的評價為長相甜美耐看、不具威脅性、作工細緻，服飾設計與真實生活接軌；配件特別、成品與秀圖品質一樣¹⁰¹。對他們的建議則是新品出產的速度太慢。

新品出產的速度太慢同時亦是遇到的最大困難，由於的人偶的身體是在中國生產，衣著加工在菲律賓及泰國。中國的代工廠商通常因數量太少而不願接訂單，而二人對產出的品質把關嚴格，花在不斷修正的心血不足為外人道。數量少又品管嚴格，常造成配合過的中國工廠不再願意接單；所以他們必須不斷的重覆尋找代工廠商，過程不但辛苦漫長，也延遲了新品問市的速度。

在 60-80 年代，臺灣曾是時尚人偶 Barbie 最主要的代工地，有完善健全的生產技術及原料，亦被國際封為「玩具王國」，卻一直沒有自己的產品。R&D Fashion Doll 的 Susie 成功的打入國際主流時尚人偶業，並為世界人偶收藏家所肯定，Susie 可說是臺灣人的驕傲！

¹⁰¹時尚娃娃界的現象，做為拍照型錄的時尚娃娃通常選用最上等的手工刺繡絲質布料，手工細縫打造，但經過量產環節的層層剝削，到消費者手中的實際成品可能只是機械車縫的印花仿絲衣著。



傳奇系列-尼羅河女皇

美國流行雜誌報導



幻想系列-晶藍水漾

城市系列-台北紀行

圖片來源：R & D Fashion Dolls 網站 <http://rddolls.com/>

九、台南「中華民國設計師協會」理事長－尹立訪談，64 年次

2005 年 1 月成立的「中華民國設計師協會」(以下簡稱設計師協會)，主要致力於推動設計相關活動，以提升設計環境與產業競爭力，並擔任設計師與產業之間的橋樑，以及提供設計師在實務工作上的幫助。使新銳設計師、創作者透過活動創造舞台，並與消費市場結合，增加能見度與資源，創造平台。目前實體會員約近 200 人，另外設計魔力網路平台會員約 2 萬人，成員遍及美、澳、加拿大、新加坡、香港等，2005 年 9 月成立的 HAM Gallery 藝廊則是提供通路販售及中外設計精品展覽交流。尹立即是設計師協會原創會員之一，64 年次的他身兼設計公司老闆、大學講師及設計師協會理事長多重身份。

設計師協會積極的辦了不少活動，諸如「潮流飛 T 大作戰」、「看見南台灣的熱情－11 校創意設計聯展」、「phunk 十年，設計巡禮講座」等。之後尹立與會員在咖啡廳閒聊並蘊釀新的活動，他們注意到人偶是目前的流行的物品，亦是藝術家的媒介，台灣歷年來舉辦過各式各樣的設計競賽，但並沒有以人偶為主的競賽。再者，台灣官辦競賽或活動最後通常承辦的公務員怕落入圖利廠商的口實，不敢將得獎作品實行產出的行動，設計競賽也變成一本本結案報告然後束之高閣，但設計師協會希望能將得獎作品產出成商品。因此，「2005 設計師玩具角色設定大賞」就這麼產生了，有鑑於「公仔」的稱呼源於香港，定義不明確；所以訂名為「設計師玩具」，透過設計魔力網路平台發布消息，及 TLT (台灣玩具聯盟)、長榮大學、遊戲橘子、實踐大學時尚與媒體設計研究所、PPaper 協辦。邀請藝術家、設計師、線上遊戲業界、香港公仔設計師、大學教授如曲家瑞、阿推、鐵人兄弟、郭景洲等七人擔任評審。分別就主題與內容、技術性應用技巧、創意與造型美感、市場價值預測四項標準選出六個優選，一個首獎「金角獎」，一個長榮獎。收件日期自 2005 年 6 月 1 日至 7 月 7 日，短短一個多月台灣區就有 260 多人參加，並於 2005 年 8 月 11 日至 8 月 14 日於台北「2005 台北國際玩具創作大展」展出得獎者作品。

在八位得獎人身上可以發現，大部份創作者是因為生活中所遇到的各種困難激發設計靈感；如競賽首獎得主—葉信泓，是台灣具知名度的插畫家；他曾投入大量的熱情與金錢在插畫界，但卻在插畫領域幾乎待不下去。得獎作品—「電火球的秘密 On-On」是一系列插畫的角色。依創作論述：

在燈泡衛星上的生物是地球不需要的靈感和廢棄物所堆積而成，但它們仍然會發光！每個生物身上都有個燈泡，這個燈泡除了發光發熱之外還是一種靈感的來源，也因此每個生物都各有所長；例如裝傻和發呆。燈泡生物的種類實在很多，也有相當活潑又好動的。OnOn 就是這麼樣的一隻狗，活力十足；喜歡大聲 OnOn-On 的叫著，彷彿要叫醒全世界。

優選之一的黃啓銘有感於社會上受虐兒的人數與日俱增，而設計出「殘寶寶」，希望能讓更多人注意到這個問題，尤其 46%受虐童傾向「以暴制暴」的數據，更需要被重視。另外網頁設計師的李哲淵「05 心機種」，則是無臉博士創作了可以把心情表現在臉上的機器人。幫助不敢把喜怒哀樂表現出來的現代人類表達心情。

金角獎作品「電火球的秘密 On-On」造型簡潔俐落，量產的可行性最高，實用度也強，設計感具國際性，目前已進入量產階段；未來還會有一系列家族產品陸續推出。主要材質為陶瓷及塑膠射出，約 600~1000 支，由出色創意行銷經營，清庭股份有限公司提供通路，尹立表示：台灣是中小企業為主的消費市場，商業體系重視商業效果。島內設計師眼光不夠國際化，只專注於台灣市場，也沒有企業願意當推手或投資一混沌不明的市場。文建會、經濟部工業局、新聞局、經濟部商業司雖然都有花費不少預算推行文化創意產業的活動，但或由於儒家社會敬老尊賢的精神使然，資源會大多分配在德高望重的老一輩藝術家；對年輕或無背景的新銳設計師或創作者助益不大。

以設計師協會曾辦過的「潮流飛 T 大作戰」來說，徵得 3000 多件作品，但活動費用只花了臺幣 2000 多元，與政府的承辦活動相比，他

們只花十分之一的經費就可達到效果。「中華民國設計師協會」是台灣民間自發力與行動力最好的證明，也是催生台灣人偶的重要推手。

		
<p>金角獎:電火球的秘密--Onon</p>	<p>優選獎之一: 05 心機種</p>	
		
<p>優選獎之一:殘寶寶</p>	<p>活動海報</p>	<p>設計師協會理事長-尹立(右)</p>

圖片來源：本研究拍攝與中華民國設計師協會提供

十、台北西門町「非比尋常創意工作室」副總經理－陳禹倫訪談，

67 年次

軟陶（polymer clay）是一種合成粘土，屬熱固性樹脂材料，以手及工具捏塑後，需燒烤固型；一般家用烤箱即可。加熱溫度約 100-150℃ 不等，視作品大小厚薄做調整，時間約 5-30 分鐘。可自由混色，也可與其他材質混搭，固型後可以油性顏料彩繪，是美國發展出的工藝美術材料，有 Fimo、Cernit、Premo、Super Sculpey 等品牌。由於具有質輕、價廉、易塑、不變型、不怕摔、製作容易、取材方便、可精雕、不變色、不怕摔、易清洗，保存久、與其他材料相容度高等特色，且成品質感近似陶瓷，所以廣泛的被使用在工藝美術創作，是頗受歡迎的新興媒材。在台灣一般常見於用在飾品上，如陶珠項鍊、耳環、或香水瓶外包覆（圖 1），但在歐美等國則發展至藝術層次（圖 2）。非比尋常工作室算是台灣對軟陶的應用上做了極大的提昇，初期也是應用來做一些小飾品如個人車牌、狗名牌、手機吊飾等，後來發展成大件的立體作品，也就是現在的個性公仔。

「非比尋常工作室」的創辦人－陳禹佑、陳禹倫二兄弟最早於民國 87 年時，在宜蘭家中開的才藝班教小朋友捏軟陶，當時常會面臨到不知教小朋友做什麼造型的問題。有一回教小朋友以軟陶捏卡通人物，頗受歡迎。兄弟倆看到潛在的商機，便在夜市擺攤販售卡通人物手機吊飾等。不過，兩人喜歡捏的主題是另類的骷髏頭、性器官、棺材等，生意雖好，但被家長看到實在尷尬。當時陳禹佑發現逛街的人逛的東西都大同小異，如衣服、鞋子等，打著「全世界只有一個」的口號，也就是賣一個噱頭來吸引顧客。推出強調完全純手工製作的商品，包括手機吊飾、鑰匙圈、髮夾...等。並於周末假日到西門町、士林等地推出個性化的商品，將顧客或寵物的名字、星座或車牌號碼做成飾品。做得很有自己風格，也符合現在年輕流行的趨勢；深受年輕人喜愛。

在士林擺攤賣個性飾品一陣子後，又面臨無法突破的瓶頸；有一天，一位男士經過他們的攤位，看到「Unusually－這些全都是我做的」的標語，便詢問說：「這些都是你們做的嗎？你們什麼都會做是不是？」兄弟倆回答：「是。」，不料這位先生就一屁股坐下來對著他們說：「那你把我做出來。」當時他們呆了約 10 秒鐘後，瞬時心中一陣狂喜，彷彿

佛受了天啓，開始第一件「陶土人像公仔」的製作。

民國 90 年，他們在台北正式成立「非比尋常創意工作室」。推出更出新意的特色商品「陶太郎－提供照片捏製個人公仔」提出「Unusually－這些全都是我做的」口號。強調「純手工－世界獨一無二」，讓顧客擁有量身打造的專屬禮品，也讓求新求變的消費者有更好的選擇，讓年輕消費者趨之若鶩，也吸引了數十家平面、電視媒體前往報導。同一年，與統一企業配合，推出「統一雞精」贈品，成功打響了第一砲！也與兄弟象職業棒球隊合作過，出產第一代兄弟象三劍客的公仔（圖 3，p.185），後來市面上就有數代職棒公仔的產品。目前則與誠泰銀行及富邦銀行合作，推出信用卡核卡禮，及一年 200 組公仔送資深員工為年終獎勵。台灣版的個性「公仔」與個人化商品劃上等號，與香港、日本流行文化並駕齊驅。

「個性公仔」的製作過程為：顧客提供相片，最好可以提供正面與側面的照片，讓設計師在製作時可以製作的更精確。在背景的選擇上，除了最簡單的單尊人偶玩偶外，大約有三十種背景可供選擇。如麵包師傅就有蛋糕店場景、愛泡湯的情侶則有日本露天溫泉等。在製作的價格上，一尊人偶玩偶的價格是 1280 元，再加上背景的選擇，從最簡單的到最高級的價位是 200~1500 元。因此，如果是情侶或者是夫妻想要製作一組玩偶，所需的價格大概是 2700~4000 元；如果想要做一個給自己心儀的人，所需的價格也只需要 1500~3800 元。

在創作的過程中，由於陳氏兄弟本身就有興趣，加上天份，塑形時是不斷的從失敗中學習工夫。剛開始是一個公仔從頭到尾親手捏製，半年後就設計出多款背景造型及身體，以波麗（一種硬樹脂塑料）灌模量產，之後只要捏製頭部再安裝到波麗身體上。所用的材質是 10 年前學習軟陶時接觸到的德國軟陶。與台灣的軟陶相較，德製軟陶有色澤多變，耐高溫的優點。以製作時間來說，若順手的話，最快 3~4 個小時即可完成一個頭部（含燒烤）。但創作有時遇到的最大困難在於靈感困乏，手感不順，做不出人像的特色；所以偶爾也會有對著照片呆坐一整天都抓不到感覺的情形發生。當然，也會有客人覺得成品相似度不高而被退貨的情形，他們都會重新製作到客人滿意為止。陳禹佑笑說，「越醜、越有特色的人，會做得越像。」反而是帥哥、美女臉型最難捏，他（她）們雖令人賞心悅目，但由於五官太工整、精緻，很難捕捉到神韻；反而

是長相較醜或五官有「特色」的人最容易捏，最快 1 個小時就可完成。另外，看本人照著做最好，但因時間常不方便配合，所以絕大多數都是憑著照片做。

「非比尋常創意工作室」創作的「個性公仔」，主要造型是 1:2.5~1:3 頭身，整體高度約在 15-20 公分左右，頭部約 5-6 公分（雞蛋大小），走可愛、誇張、卡通化及趣味化造型，符合大眾品味；適度誇張顧客的長相，還可應需求做出想要的造型，如末代武士、波霸美女、肌肉猛男等，一圓顧客的美夢。加上純手工製作，價格合理，成品耐久，獨一無二；所以受人喜愛。將香港的公仔加入新意創造成獨特的真人塑像，稱為「個性公仔」，可說是台灣文化創意產業的特色及代表，帶動台灣自製人像公仔文化，目前市面上幾家雷同的工作室，也都是系出同門。

陳氏兄弟對其作品的特色為獨一無二、重複性低，市面上買不到，是禮品界的特例，往往讓收禮者有意想不到的驚喜，送禮者也覺得送到心坎裡。而顧客給他們的評價則為「貴，但值得。」「特別！有創意。」年輕人大多認為：「很酷！很新奇！有自己的風格。」而工作室的捏塑人員通常會要求是美工或藝術相關科系出身，年紀在 40 歲以內，以保持公仔的品質，以免捏製出的公仔太僵化，寫實，而不夠可愛與趣味化。目前製作已有專業的分工，衣飾、小配件、四肢、頭、手、場景各有專人負責。並且在品管的部份嚴格控制，光是頭部就有四道關卡，分別是臉型、頭型、頭髮及表情，任何一關做不好就退回重做。

「非比尋常創意工作室」，剛開始僅是以 2、3 千元為資本額的陶土小店，目前在全球共擁有 27 家分店，除台灣本地有 16 家外，更於 2003 年 5 月將觸角延伸到大陸市場，主要負責陶土公仔量產。另外其他則是位於香港、新加坡、日本與美國等地。

因為靠著源源不絕的創意點子，以及不斷的求新、求變，而吸引時下消費者的注意，適時掌握了媒體的宣傳力。加上純手工的細緻與獨特，與青少年流行脈動相契合；因此聲名大噪。以陶土材質做出各種不同型式，將公仔賦予新生命，同時更為他們打造屬於自己的陶土公仔市場，將原本只是作為小手飾的軟陶加入新意，創造成獨特的真人塑像，借用香港的「公仔」名稱與進幾年公仔流行風潮。以往，真人塑像通常

是具有紀念、憑弔意涵的「雕像」，可望而不可及，一般民眾誰也不會想在活著的時候被做成「塑像」。但「非比尋常創意工作室」將「公仔」(玩具)與「塑像」(真人)兩種概念成功的結合，如今消費者只需小小花費及可擁有可愛又可親的「分身」，他們可說是台灣文化創意產業的特色及代表。

	
<p>圖 1：臺灣的軟陶工藝品</p>	<p>圖 2：美國藝術家的軟陶人偶作品</p>
	
<p>圖 3：非比尋常創意工作室的「職棒兄弟三劍客公仔」</p>	<p>圖 4：非比尋常創意工作室副總經理-陳禹倫</p>

圖片來源：作者拍攝、「非比尋常創意工作室」網站 <http://www.unusually.com.tw/>

十一、台北天母「河洛坊傳統布袋戲偶」－林銘文先生訪談，55 年次

林銘文先生家中祖業是北管樂團，也為民間團體做陣頭，所以自小就對民間戲曲有所接觸且有一定的情感，也對工藝品有極大的興趣。早年曾在高雄美濃開設台灣民藝品店，販賣油紙傘等藝品。在民國 88 年時，從一位陳先生手上接下了現在的河洛坊。從原有的基礎上加以精益求精。

林先生剛開始也經過慘澹經營的過程，為了償債，至大陸批一些粗糙的量產戲偶；無法凸顯品牌特色。後來改走小量訂製路線，才轉虧為盈。他將李天祿所藏的古董戲偶重新打版製作，基本上完全遵守古制，只是在衣飾塗裝上稍加更動，讓外觀更加花俏與華麗。並在木偶戲的重鎮－大陸泉州設工作室，聘請 20 餘年經驗的 6 名師傅，戲偶製作由該工作室負責，一改過去批貨方式，一來可讓戲偶品質穩定、二來可量身打造，符合客製化需求。

他自眾多雕刻師中選出專門的師傅雕偶頭、服飾繡工、梳頭師、盔帽師、道具師分工合作戲偶的配件；親自到泉州工作室監工，反覆校正偶頭的雕工及服飾繡縫的密度。偶頭是戲偶的生命所在，河洛坊的偶頭是泉州花園頭派，花園派素以精緻的粉彩和結髮著稱。以嚴選樟木，蔭乾後雕刻，通常需一、二天，加上三、四層塗漆、彩繪等步驟約五天。而泉州提線木偶大師高齡 70 多歲的黃奕缺的徒弟－黃清輝是首席雕偶師，同時亦是台灣布袋戲亦宛然掌中劇團團長李傳燦的師父。為了滿足偶迷個別需求，大陸運來成箱偶頭及配件到天母店裡，由對傳統章回小說瞭若指掌的店長黃國晏進行搭配，如張飛配「丈八蛇矛」、關公配「青龍偃月刀」、財神爺配「紅龍袍、金雕鑼」，按傳統章回小說章法走，配出傳統味的致勝關鍵。

傳統戲偶的戲服有內外之分，內衣用以連結戲偶的頭、手、腳，相當於身體；外衣除了講求美觀，主要適用於區分角色的身分和性格，其尺寸皆按實際衣服的比例縮小。承襲中國古典的特色，不已考掘寫實為能事，而以一定的服制規矩來演歷代各朝之故事。因此，服適合頭盔所組成的裝扮，僅再區別華夷、文武、貴賤、男女、貧富、老少……透過這樣的造型語彙，觀眾「一望台知劇中人」，因此行家云：「寧穿破，

不穿錯。」布袋戲服大多仿造明製，間而參考漢、唐、宋、元之服製，其後又有清服，爲了配合手掌舞動，其形狀略似方形。

河洛坊的戲偶的服裝部份以純蠶絲的布料裁製，形制與大戲幾無分別，儼然是迷你版的京劇服飾，除了複雜考就的剪裁；又加以泉州或潮州繡刺繡。以最複雜的戰甲類的衣服來說，需耗 70 - 80 個小時才能繡好，無論在作工、質料、裝飾、服色極具考究，或縫針、或刺繡、或盤金、或綴珠，一針一線，嚴謹認真，並不因其面積小而有所馬虎。偶頭的植鬚也是以蠶絲染製而成，小旦頭則以真人頭髮梳成。服飾及服色裝扮等依古制或禮法忠實呈現而不逾越。如三太子在哪吒時是白面小孩的裝扮，成仙後就是金面戰甲的穿著了。戲偶所持的兵器配件也量身打造配製，不會有張冠李戴的情形發生。

河洛坊戲偶通身長約 38 公分，身寬約 30 公分，(兩臂開展) 頭部約 5 - 6 公分 (不含脖子)，頭身整體比例約爲 1：6，不但可賞玩亦可收藏。造型典雅富麗、精緻動人、作工戲緻嚴謹、完整而忠實呈現古典工藝之美。

創作戲偶時所遇的困難主要是怕雕偶的木材品質不穩定，有時雕偶師爲了趕工，在木材濕氣未散盡時就上色，造成日後龜裂或油漆剝落。再來就是雕出的外型走樣，成品水準不一，進度落後等。最嚴重的情形，莫過於辛苦培育的師傅被同行高薪搶走而跳槽。

河洛坊針對不同客層設計商品，採通吃策略，戲偶價碼分三種，低價 300 元、中價 3000 元、高價 8000 到上萬元，在店內分區排開。以店內贈品市場爲例，外國人偏好買低價戲偶送人；公司行號則訂購中價位戲偶當贈品；企業主管則喜愛買高價位商品送重要客戶。目前在天母總店、宜蘭傳統藝術中心及網路拍賣場三個點進行銷售。

以顧客別來說，20%是外國人，40%是做爲收藏，大多是醫生、律師、設計師等中產階級，15%是 35 歲以下的顧客。戲偶角色的選擇上，傳統中國人心目中的武財神關公及文財神孔明，抓鬼大師鍾馗銷售量最大。大家對他的戲偶評價爲作工細，偶的表情生動，品質穩定，及良好的售後服務。本身則認爲自己的戲偶用心製作，忠實呈現中國古典工藝之美，以打造藝術品的心情做戲偶，在傳統中求創新而不逾越古制。

在戲偶角色的創新上，「三國演義」系列已製作出 20 多位角色，也

有些神怪角色的創新。接下來還想創作四大天王、八仙過海等角色，大體都不出傳統戲曲的範疇。除了戲曲戲偶的銷售，也接受訂製人偶，聖嚴法師、李國修、吳兆南是他們曾做過的名人戲偶，台灣戴姆勒克萊斯勒的外籍總裁在回國時，員工也訂了一整組戲偶加戲台做為禮物，並讓他穿著傳統中式瓜皮帽及長袍馬褂。

「我最驕傲的時刻，是外國人來到店裡，帶著崇拜的眼神，語帶尊敬，那種感覺很爽。」林銘文得意地說著。還有一位 20 多歲的年輕顧客無意間參觀了河洛坊的戲偶後，驚為天人，訝異布袋戲偶竟可做到像藝術品般精緻；也因此加入收藏行列，成為最店內最年輕的收藏家。另一名 27 歲常客，因零用錢有限，他總是買 300 元玻璃纖維偶頭，自己回家加工、彩繪。

目前台灣製作並販售傳統布袋戲偶的有彰藝坊、小西園與河洛坊。河洛坊引進大陸資深師傅手藝、結合台灣在地設計精神，儘管不是賺大錢，他卻覺得外國人光顧時崇拜的眼神。讓他倍感得意。原本只是想藉布袋戲偶營生，結果卻讓林銘文意外找到對本土藝術使命感。堅守傳統工藝之美，並將其保留，進而發揚光大。



圖 1：鐘魁嫁妹

圖片來源：「河洛坊傳統布袋戲偶」網站 <http://www.uppacific.com.tw/>

十二、高雄縣茂林鄉「魯凱陶瓷娃」魯凱族藝術家烏巴克（陳萬德）

訪談，54年次

高雄縣茂林鄉，居民以魯凱族原住民為主。交通部旅遊局於民國八十一年間成立茂林風景區，繼之升格省定茂林風景區之後，觀光客一年比一年更多，但是當地大多數居民的生活卻未見改善。如同臺灣大部份原住民部落一樣，多納村的年輕人口大量外移就業，只剩下弱婦孺，魯凱族傳統文化消失凋零，傳統石板屋一間一間拆下，換成貸款搭建的水泥樓房，如果再不加以規劃整頓，將面臨傳統石板屋絕跡的困境。

烏巴克（魯凱族名：意為「勇士」），漢名為陳萬德，是原住民藝術家；主攻木雕、裝置藝術、石雕、庭園造景等。現居高雄縣茂林鄉茂林國家風景區內，民國90年至92年任多納社區發展協會第二任理事長，魯凱陶瓷人偶即是他任內親自發展出的作品。他表示小時候看著母親以碎布做成人偶給小孩當玩具，人偶身上就是穿著原住民的衣飾，並以簡單的珠繡、貼布繡等裝飾；這個畫面一直在他的腦海中。在民國87年就開始嘗試製作更精緻，可做為遊客禮品的人偶。到了民國90年勞工職訓局「發現新台灣－擴大就業多元開發方案」，有9個月的工作補助款；終於可以有好機會讓他將理想實現。

首先，他組織了一批部落的婦女擔任人偶服飾的縫製。再至陶瓷人偶的重鎮－苗栗工廠批了六十個素體¹⁰²的人偶；又找到了外型及質感酷似琉璃珠的迷你小珠子。他以正式的魯凱族婚禮服飾為設計藍本：黑底棉布為衣，上以白、黃、紅、綠、黑五色琉璃珠綴縫為珠繡，構成菱形、人頭紋、曲折紋、蛇形紋、三角形、八瓣花葉紋等圖樣。紋飾邊緣縫綴圓形銀色鋁片，做為裝飾；邊緣飾以金屬亮片及鈴鐺。足穿麻布襪套，男偶披小背心，上縫魯凱族特有的響尾蛇及陶壺、百合、太陽圖案。人偶頭上戴山豬牙頭飾，女人偶頭上插著象徵純潔的百合。百合花配戴在女人的頭飾上，代表純潔和高貴完美，族人視女人的貞操貴於生命，部落嚴格規定，只有在婚前守貞，結婚後又守婦道的人，才可以有終生配戴的權利。

將人偶的造型重點放在服飾上，主要因為原住民服飾有強烈特色且辨識度高。再來就是文化意涵：每位魯凱族婦女在出嫁前，都必需

¹⁰²無髮，無著衣、帽、鞋，僅有身體及四肢頭部的人偶。

具備獨立製作一件嫁衣的本事才可以出閣，包括裁布、夾織、貼飾、綴珠、刺繡等，表現出極為繁複的裝飾觀念。然後經由母親及族人長輩的審查，決定是否能力充足。通過的婦女會在手上手背到手腕的位置刺青；這不但是能力的表徵，也是已成年的光榮印記。然後婚禮當日穿著自己親手做的新娘服，讓參與婚禮的族人在欣賞到新娘的手藝，同時並提醒自己嫁女兒時新娘服要更別出心裁。

經過多次嘗試與改進，目前看到的是經過三次造型修正的成果。人偶服裝完全比照真人原尺寸縮小，服裝的剪裁，琉璃珠繡等完全以手工細縫，所以一個人偶需耗時 7 天，一日 7 小時，也就是約花 50 個小時才完成一件作品。

在圖 3、4 可看出人偶有著白皙的膚色，藝術家表示：並非所有原住民都是黑皮膚，阿美族就是白皮膚；至於女偶的艷紅朱唇，則是製作人偶的魯凱族媽媽覺得女兒要出嫁啦，口紅抹的美美才漂亮。她們在製作人偶多少是有情感的成份在內，畢竟是花了七天一針一線縫成，與真正嫁女兒縫嫁衣一樣花時間。

目前市面上可看到類似的人偶，是魯凱陶瓷人偶問市後才出現的（圖 2）。追隨者頭及四肢挑選與原住民容貌較相近的外銷陶瓷人偶黑人造型。在衣飾方面採用大量現成電子繡緞帶製作，腰帶及頭飾上的珠繡也是簡易的幾何圖案。服裝色彩也用討好的寶藍、粉紅，並不嚴守正統服色。據藝術家表示，這個人偶是「多族融合」，基本上是六分像，對不熟悉原住民服飾的觀光客來說是無甚差別的。充其量不過是穿著「類原住民衣」的「洋」娃娃；也大量降低成本及手工。人偶服飾在電動裁縫機下，一天即可完成一件，但售價上萬元（圖 2）。而魯凱陶瓷人偶（圖 1），訂價為台幣 3500 元；營收則歸多納社區發展協會。

魯凱陶瓷人偶一問市就受到大家的歡迎。買主對他的人偶評價為手工細緻、服飾正統、成品亮眼美觀、物超所值、「原」味十足、很能展現台灣原住民的特色，感覺到手工製品的獨特及溫暖。不但獲得 92 年勞工職訓局「發現新台灣」手工藝獎；呂秀蓮副總統將它們做為外賓的禮物。也有不少人來電詢問，甚至專程自基隆到茂林收購，客源方面台灣與外籍人士各占一半，台灣的買家大部份是北部的客人。

筆者人詢問爲何不設計原住民長相的頭模，而要以現成的外國人偶頭部代替？藝術家表示設計及捏製頭部原型不是問題，而是經費不足。每對人偶成本光是陶瓷頭、四肢就要 600 元，加上服飾的作工及用料，成本過高（約 2000 元），不是社區發展協會所能負擔的經費；且必須確保成品是能銷售完，也不是他們可承擔的責任。加上原住民對於行銷推廣的商業機制又生疏，以致於真正獲利的仍是都市的商人；對急於尋求工作貼補家用的原住民社區婦女來說，這種無法確定拿到工資的工作，還不如直接靠勞力的短工來得實際且快速。

在台灣個角落，有許多像「魯凱陶瓷娃」這樣優秀的創意及產品，但缺乏行銷及統整的能力，也是現今最需要努力與加強的關口。



圖片來源：作者拍攝

十三、大同寶寶

大同創立於民國七年，是臺灣第一家以企業娃娃促銷產品的公司，三十多年來，大同寶寶已和大同公司的形象合而為一。民國五十八年，當時橄欖球是最風行的運動，選手分工合作送球入門，以及不畏艱難的精神，正是大同公司正誠勤儉爭取工作，熱誠服務的企業精神，於是在林挺生教授校長董事長鑑核王安崇協理的創意後，橄欖球風格、塑膠材質的大同寶寶造型出爐了。

第一代大同寶寶的設計與現今的稍有不同，「閉眼沉思」及方形商標是他的特色（圖 1）；之後經過改良才成為張著大眼，圓形商標的造型（圖 2）。在奇摩拍賣網站上，品相良好的大同寶寶至少要 5000 元以上；物以稀為貴，目前「閉眼沉思」的大同寶寶在精品、古董市場已遍尋不著，即使出價三十萬元亦無人割愛。

大同公司對大同寶寶造型所賦予的意義如下：

- 1.頭大而健碩，象徵大同同仁勤於思考，勇於實踐創新，上班中、下班後晴耕雨讀，努力自我充實知能，追求完美，止於至善。
- 2.手持橄欖球，象徵大同同仁服務顧客，不辭艱辛，努力把握工作，負責完成工作。
- 3.一雙大腳，意味著大同永遠站在民族工業的先鋒，腳踏實地、勤快、實幹的精神，把大同產品帶給全世界。
- 4.胸前數字為大同創業年數。
- 5.頭頂錢孔代表「一元之節儉乃創業之原動力」，是大同創辦人林老董事長尙志先生之訓勉。

大同寶寶的造型為 1：3 頭身的比例，大眼大頭是主要特徵，面部表情可愛且笑容可掬。整體造型卡通化，以討喜親和為第一要件。整體配色簡單大方且亮眼；像接待人員般，更像天真無邪的小朋友。因為據統計，「小孩與小動物都是最容易讓消費者不排斥的廣告演員」。因為企業寶寶兼具企業形象的推廣功能，強調樂觀進取，負責誠懇或是帶來

歡樂的企業功能。大同寶寶完全符合，之後台灣各企業或公私私立機構相繼推出企業寶寶時，造型大抵不出上述的特色。

對臺灣三十歲以上的人來說，大同寶寶是童年生活的不可或缺的印象。五、六十年代的臺灣當時物資不甚豐裕，洋娃娃不甚普遍，是父家境寬裕的小朋友才有的玩具；大同寶寶就是當時一般小朋友的「洋娃娃」，陪伴不少人成長。大同公司從民國五十八年開始，只要購買家電產品一萬元以上，即贈一只戴著紅色頭盔，手持橄欖球的大同寶寶，這只可愛的娃娃常成為家中電視、冰箱、矮櫃上的擺飾品。

它們本來是企業行銷宣傳上的輔佐物，或推廣企業精神的載體；後來卻獨立出來單獨成為商品，甚或收藏品，可能也是企業當初始料未及的。



圖片來源：大同公司網站 <http://www.tatung.com/b5/>

十四、南投縣中寮鄉「仙鹿巷壹號布工房」執行長馬麗芬小姐訪談，55年次

「仙鹿巷壹號布工房」(以下簡稱「布工房」)目前發展出 20 餘種造型的布偶，本文以具有代表性的「地動娃娃－阿公阿媽」，「仙鹿」二款爲主進行訪問。

55 年次的馬麗芬原先是台北僑蒂絲股份有限公司的人資主管，是個典型的都會菁英型女強人。收入頗豐的她，卻一直覺得「心破了一個洞」，當時她就曾向主管遞出辭呈，想去花蓮重新學習如何睡覺、如何喝水。這樣的原因在主管聽來荒謬不已。而 1999 年 9 月 21 日的台灣大地震，當天晚上，馬麗芬剛巧在罹難者密度最高的南投縣中寮鄉。經過這次驚天動地的災難，讓身爲基督徒的她更誠實的面對心中的疑問：「如果今天妳就這麼死了，還有什麼事情是沒有做而在心中留下遺憾的？」爲了平衡物質的豐裕與心靈的空虛，她婉拒主管的再三慰留，毅然決定辭去工作投入災後重建的行列。

當過幼稚園老師、待過劇場、與主婦聯盟有過合作關係，馬麗芬決定以婦女與兒童的服務爲工作方向。當時中寮婦女們勞力應用不外乎剪檳榔、包柳丁等農務，且收入與付出不成正比。因此她與主婦聯盟合作爲中寮媽媽們開設拼布娃娃課程，利用全國民間災後重建聯盟及財團法人九二一震災重建基金會之資助，以社區活動中心爲場地，開發具特色之布偶。她觀察到目前市面上的布偶有两大类：一類是大量生產的進口布偶；另一類則是強調中國民俗味的華麗錦緞織繡布偶，兩者雖精緻但有「距離感」。因此「布工房」採故事性強、手工、本土、獨特的調性以爲產品區隔。

以「地動娃娃－阿公阿媽」爲例：布偶的小故事是這樣的：

中寮的阿公阿媽，從年輕到老不曾離開過土地，歲月在他們身上留下了痕跡。黑金的肌膚是紅茶染的，那是烈日留給他們的禮物。一雙龜裂的雙腳，讓我們憶起九二一大地動，那是我們的未來，那是我們對土地圓滿的愛。

「仙鹿」則是：

仙鹿巷壹號布工房是我們的名字，我們的 LOGO—仙鹿，有著中國字的仙及小鹿的身體。我們是台灣心女人，有心、有力，期盼擁有仙鹿的人，和我們一樣，心力相攜迎向未來。

90年8月13日「仙鹿巷壹號布工房」正式開工。馬麗芬與65年次，主修建築的中原大學王郁寧小姐合作。「布工房」90%的產品設計源自於王郁寧，不會縫也不會踩縫紉機的她，以建築繪圖的軟體為布偶打版，在一次次修正下創作出了一系列拙中帶趣的造型。所遇到的困難就是「畫虎不成反類犬」的版型走樣問題。設計方向主要有三種：1.以每年的生肖、節慶為主題；2.為個別的企業廠商訂製；3.靈光乍現的即興創作¹⁰³。

「布工房」採用馬麗芬的老東家「僑蒂絲」企業捐贈的碎布製作，所以每一個作品花色都不同，媽媽們的個性也透過它們呈現出來，有的亮麗熱情，有的沈穩平實。它們的造型也許不是那麼精準成熟，但卻有原創的樸拙鄉土味。沒有機械量產制式美感，但卻有媽媽們手工細縫的溫度。布偶主要材質是布料、鈕扣、毛線、麻線等，內填物採等級較高的「新棉花人造長纖」，布偶大部份為不可動，只有三款可動。布偶幾乎都是成雙成對或家族成套，充分反映了傳統農村婦女以家庭圓滿為重心的概念。成品採紙盒包裝，外開視窗用以分辨內容物。訂價自400~1600元。「仙鹿」的銷路最好，「地動娃娃－阿公阿媽」則是日本客人的最愛。目前在台北故事館、涵碧樓、中華手工藝推廣中心、台中永進木器、誠品書店文具部及筆者引進的高雄市立美術館等地定點寄售外，也在自己的網站販售。

「布工房」剛開始前二年皆在負成長的狀態，倒吃甘蔗的她們好不容易2005年的年營收到達110萬，讓她們終於有了自己的存款。

強勢能幹又心胸寬大的馬麗芬將「布工房」變成一個小型烏托邦社會。不但主導整體走向更負起人員訓練、溝通協調、行銷企劃、心靈成長、活動推廣等工作，更將其經驗無私的傳授給其他同性質的團體。這點由網站上公開應該被識為「機密」的布偶製作紙型即可看出。

「布工房」雖然接受個別的企業廠商訂製，但設計主導仍在「布工房」，至於不做「代工」的原因，馬麗芬認為：量產祇會貶低人力價值，台灣今天需要的是有個性的產業，而不是大規模的產業，她不想讓媽媽變成沒有生命的機器，使成品沒有生命與手感。她也堅持，不管銷路有多好，布工房的媽媽們維持固定薪水；每月從薪資、營收中所提撥的

¹⁰³王郁寧，《舊針線·新創意－布工房打造農村婦女經濟》。

10%社區公益基金，多出的收入要繼續在各鄉鎮協助整合農村婦女資源，並為婦女舉辦各項研習課程。尊重人性的做法也讓她們每週上五天班、一天七小時、週休二日，不會為了配合觀光客而改變日常作息。用意是讓原本在台灣傳統農村被視為「油麻菜籽」的婦女們善用農村剩餘勞動力，並逐漸建立個人的自信心與價值，更有餘力回饋大眾又不會為了追逐功利而喪失本性。她也對現有政策諸如弱勢團體賦稅制度、營利與非營利模式等提出建言¹⁰⁴。

經過四年的耕耘，布工房名號終於在打響國際知名度，這群區婦女組成的布工房，從接受政府的震災補助開始，到現在已完全自立，93年9月更代表台灣參加APEC婦女領導人會議，在平行工作坊「最佳範例分享討論」中報告。不但是成功的婦女創業典範，更替台灣增添了一個人偶特色品牌。



仙鹿巷壹號布工房作品舉例－招財馬、飛天馬、A GO GO、金雞、喜猴

圖片來源：筆者攝於高雄城市書店

¹⁰⁴ 「仙鹿巷壹號布工房」；www.fd-lane.com 網站

十五、屏東縣萬丹鄉「萬丹鄉稻草人」作者－李麗華與林麗惠訪談

屏東縣萬丹鄉¹⁰⁵為一典型農業鄉鎮，藍天綠野構成本鄉優雅純樸的景緻。主要以穀類果菜等農產品及畜牧業為主。萬丹鄉采風社前社長李明進老師表示，紅豆、鮮奶、甘蔗是萬丹鄉重要的產物，蓮霧中的黑金剛、黑鑽石也是特產，此外，萬丹鄉香社區的泥火山為著名觀光景點。

萬丹采風社是一在地的文史工作室，主要整理與推廣萬丹鄉傳統產業及地方文化風情。並與各公私營單位或縣市立委合作舉辦活動及推廣社區研習等。最有名的活動為自民國八十八年起舉辦的「稻草人造型創作大賽」展出創意稻草人偶。

其他活動諸如「九十三年台灣省工藝節創意稻草人偶手工藝推展訓練成果展」、「創意稻草人偶手工藝推展訓練」、高雄市立歷史博物館的「稻草文化情回味展」、屏東縣文化局展出「稻草人偶展」、「萬丹鄉甘蔗紅豆鮮奶複合式產業祭」、「萬丹采風蔗園祭」、「下淡水溪鷺鷥賞鳥暨知性之旅」、「屏東縣中小學教師螢火蟲生態研習營」等，采風社希望藉著舉辦文化巡禮活動，結合人文、地理、景觀、產業、古蹟等五大資源，共同營造萬丹新形象，塑造萬丹人文化新特色。

萬丹鄉是稻米之鄉，稻米產量全縣之冠。稻草是農村生產稻穀的剩餘價值，不僅可做草繩，還可製作稻草袋；日治時期稻草鞋還極為流行。稻草同時也是牛隻的飼料；此外農夫也利用稻草覆蓋泥土，防止雜草叢生，或紮成稻草人驅逐鳥類。也可用稻草覆蓋瓜果蔬菜可減少水份蒸發，燒成灰可做為肥料；更可作為儲存食物的乾燥劑，或做成稻草劍、稻草蜻蜓等童玩，稻草可謂物盡其用。

稻草是農村極易取得的材料，具有鄉土性，也是最環保的美勞素材，適合個人創作及團體創作，塑造一個具社區主題意識的稻草藝術造形作品，稻草人已成為萬丹另一文化特色。

前社長李明進說，當初舉辦稻草人藝術造型創作比賽，(圖 1)是有感於社會中瀰漫一股不安的情緒，有的人因失業、感情等問題動輒自殺，傷害自己也傷害別人。他表示，稻草人「有體無魂」，它是假人尚有一用，可以幫助農民驅嚇鳥類，保護農作物；何況有生命的人，更應

¹⁰⁵ 參考「屏東縣萬丹鄉戶政事務所」網站。

珍惜生命。因此決定舉辦紮稻草人活動，鼓勵大家看重生命，也為農村開創手藝天地。

自民國八十八年起開始舉辦「稻草人藝術創意比賽」以來迄今已七年。采風社社長王貳瑞教授表示，這幾年舉辦稻草人藝術造型創作比賽，獲得熱烈迴響，更獲得台灣手工藝研究所的認同，補助經費辦理「創意稻草人偶手工藝推展訓練」，從展出的豐碩成果來看，全新的稻草文化已扎根萬丹鄉。參加的人愈來愈多，一年比一年進步，作品最遠曾拿到台北，也曾到墾丁展出。參賽民眾，有的是闔家參加共同創作，有的是祖孫二人同心協力，也有學校集體創作，因此舉辦稻草人藝術創作比賽，不但凝聚社區居民感情，也讓大家重溫農村懷舊文化。

他找到了社區內兩位紙粘土手工藝老師幫忙－李麗華與林麗惠，兩位均浸淫紙粘土手工藝多年，有豐富的創作經驗，於是二人開始嘗試以全新的素材來創作，稻草雖是她們從小就熟悉的物品，但用來製作人偶，還是有一些困難得處理。在製作的程中，發現稻草不像紙黏土一樣有延展性，太硬易折斷；無法做出所想的姿勢，因為稻草會有慣性原理彈回原來的形狀。原本以白膠黏合又易散開，且乾掉的白膠露在作品外也不美觀，白膠內含的水份又易使稻草發霉。在多次嘗試錯誤後，她們才發現，要挑選稻草上半段較柔韌的部份，先行曝曬，以陽光除去內部的蟲卵及蟲。在稻草內藏鐵絲就可解決姿勢的問題，加上透明尼龍線網綁固定，目前作品已能置放三年而無損。人偶四肢得用較硬的稻草桿，頭部則是要用稻草較柔軟的部份。以竹節為底座，稻穗桿部位則製作頭髮，動物的尾巴，屋頂等，乾掉的玉米葉攤平做為衣服。原本一天做不成一個人偶，到現在半小時即可完成單件作品的速度。人偶尺寸約在15-30公分左右；質輕自然，有機手工製作，獨特性強。

接著，稻草該如何表達人偶的五官神態呢？在精緻化考量下，她們又改以木珠來代替頭部，林麗華會用彩料在木珠上繪飾五官，李麗惠則保持空白，留給觀者想像空間。

稻草人偶的衣飾、配件，是另一項挑戰。名為「花鼓陣」的稻草娃娃，舞衣多彩絢爛，這是兩人親自挑布、依形裁剪而成人偶服飾，相當精美。除了稻草人偶，李麗惠、林麗華之後又開發出用稻草創作貓頭鷹、蜻蜓、蝴蝶等動物偶。

而創作的題材，則來自從小到大的農村經驗，所以生活中的萬丹紅豆餅攤、田裡辛勤工作的農民、賣蓮霧的女子、跳花鼓陣的辣妹、奕棋的老伯、當然哈利波特等巫婆的造型也會出現，皆是她們生活中的記憶。李麗惠秀出最滿意的稻草娃娃作品說，這是萬丹鄉內相當有名的紅豆餅攤，媽媽帶著女兒在攤前挑選紅豆餅，裡面藏著許多萬丹人的生活記憶；南台灣的純樸農村生活，一一在兩人巧思下保存，透過她們的創作讓觀者嗅到了稻草的芳香。

本來身邊的親友看到她們在紮稻草人的製作過程中，還會聯想到茅山術士的「替身草人」而略有質疑與忌諱，但看到成品後失前的疑惑則消散，轉而驚艷而讚嘆，覺得可親又可愛，富鄉土味，甚至暱稱為「萬丹的芭比娃娃」。

原本是名不見經傳的稻草，在萬丹采風社的創意發展下，不僅發揮了剩餘價值，也推動觀光產業。萬丹鄉的稻草人文化活動，規模越來越盛大，文化產業的廣度和深度也與年俱增，農民的稻草人越紮越好，出了好幾個民間稻草雕塑藝師，前社長李明進思考或許稻草還能創造社區產業經濟。便想到將稻草人變小、變精緻、變成人偶，成為藝術裝飾品。

李、林兩人的創意作品，在 2004 年被台灣工藝研究所甄選為全台最富創意的手工藝品。二人已在萬丹鄉社區媽媽教室開課，希望培養更多的稻草人偶製作人才。但目前文化創作與行銷市場尚未成熟的整合，缺乏人才來統整發展成完整的創意產業，否則配合上等活動，可是觀光客的旅遊好伴手。

在實際銷售方面，她們曾在地方社區的園遊會擺攤，販賣竹製小耳扒、手機吊飾、鑰匙圈等小手工藝品，價格皆在百元之內。較大件的擺飾則遇到了行銷、包裝、運送的目題。所以目前是有作品而無正式銷售，尚在發展中，潛力無限。

采風社準備在萬丹成立萬丹娃娃館，導入觀光。展售稻草人偶及手染布娃娃，出席成果展的多所國小校長一致認為，學校教育應與社區教育合為一體，未來將共同推展稻草人藝術創作。

筆者實際了解下，發現二位作者皆是長年生活在農村；老實純樸的婦女，對行銷廣告無甚概念，對網路販賣更是存有疑慮而不敢行動。筆

者建議在包裝上可採化整為零的方式，不一定要整件作品固定黏死，而是將小物件單獨拆開包裝，附上小罐膠水及組裝圖例，讓購買者可享受親自動手組裝的樂趣；另外，在底板挖好孔洞，在人偶底部置一支架插入孔洞固定位置。至於行銷部份，可以和大專院校經貿廣電相關科系合作，以競賽方式徵選合適行銷專案，並加以執行。經費若充裕，可聘請專家幫忙規畫，迷你稻草人走出萬丹鄉邁向全台灣指日可待。



圖片來源：本研究拍攝、萬丹采風社作者：林麗華、李麗惠

十六、台北天母「凡世奇工作坊」－張傳苧先生和黃俞寧小姐訪談：

張傳苧先生和黃俞寧小姐認為「凡世界萬事萬物都很奇妙」，所以用「凡世奇」為工作坊命名。

64年次的張傳苧先生30歲之前的生命是充滿波折意外，除了一段陪患有憂鬱症母親平安度過的痛苦經歷外；16歲就開始打工賺生活費的他，做過電子工廠作業員、服裝公司設計助理、美髮公司美編企劃、發海報、日本酒店小弟等工作。辛苦存錢在日本念書時，因為一些因素差點流浪日本街頭。好在捏捏畫畫是張先生從小的習慣，又有復興美工補校廣告設計科的深厚底子。他利用了身上最後的3000元日幣買了一包石粉土和牙籤，把他心中的「異型朋友」們給作出來；好在40個人偶在兩個禮拜內就賣完了，也有了應急的收入；不過最重要的是，在那新宿地下街擺攤的過程中，受到一位客人長達半小時的鼓勵和激賞，這段遭遇除了讓當時饑寒交迫的他感到人性的溫暖，也深記著那種被肯定、讚美的悸動。

回台之後，適逢自己弟弟的建議和支持，開始在高雄新崛江商場開設個人商店，正式地將創作人偶作為「燃燒生命」的方式。不為世事所馴化的他，因為個人作品風格強烈，堅持作品不滿意包退，但不修改，也請客人將其作品缺點寫在「學藝不精簽到簿」留言本上；然而這樣的想法和才華，卻吸引了不少認同他的人，其中包括最重要的伴侶－黃俞寧小姐；並在她鼓勵下決定北上發展，一起成立了凡世奇工作坊。有了貼心女友幫他解決生活開銷的經濟壓力與許多俗務，讓他能無後顧之憂全力創作，邁向專業人偶創作之路。

張先生覺得人體的肌肉充滿美感，肌理微妙的變化與多變就像臉部表情一樣可傳達許多感情，所以他做出的人偶大多是人體在各種動作下的姿勢。就算是穿衣物的人偶，衣物下方的肌肉還是會作出來。他捏塑時是不畫草稿的，手隨心走，造型上大多是隨性所致，取決於創作時的手順與靈感；一邊創作即一邊練習技巧。有時全進入神遊的狀態，手似乎就自動的將人偶生出來了。

若是有計劃的系列創作，則會在消化過主題文化內涵後再動手，如封神榜系列、嬉皮遊記系列、敦煌十二生肖系列、天堂與地獄、樸克牌等。他以日本免燒陶土、美國土、超輕土、機械零件等數種媒材混搭，

不拘泥材質所限；同樣的，他容許作品有瑕疵，不會太鑽研於考據與規章。對他來說，目前遇到的最大困難不是技巧上的問題，也不是靈感上的匱乏，而是時間不夠用。有太多的靈感在腦中排隊等著他透過手，一個個「生產」出來。而這些迥異的人偶造型似乎反射了他崎嶇多折的人生際遇。

他的作品尺寸均在 30 公分以內，小部份 20 公分以內。製作時，先以鐵絲彎折出簡易的人偶支架，再敷上黏土，慢慢修整。進烤箱烘烤硬化後；再補土，再修整，最後上色，細修後完成。平均三天可完成一件，由於全部手工打造，數量不固定。作品不可動，但他的作品因為動態豐富；為了確切傳達效果，有些人偶是採懸吊的方式陳列出來。每一尊都是活力充沛、躍躍欲試，一個個彷彿都急切且熱情的想表現自己、與大家互動。天馬行空的無限想像力與流線動感的造型，隨性自在的風格；正明白的彰顯出張先生令人妒羨的才氣與藝術氣質。

在 2005 年，同為公仔創作者的朋友鄭逸凡鼓勵並促成他將人偶量產販售，也就有了現今封神榜三位主角的誕生—妲己、姜太公及二郎神，古代的神祇加上現代的造型元素，果然讓人眼睛一亮。以「妲己」來說，張先生認為妲己本來只是個舞姿曼妙的荳蔻少女，且生性貞潔，但被狐狸精附身後才成為著名的紅顏禍水；所以造型採帶著面具（象徵被附身）的起舞少女。「姜太公」的造型放棄傳統的釣魚姿勢，改採手持竹簡以示其通天之才，背後的金袋則暗示治國的錦「囊」妙計。「二郎神」因為滿腔熱血協助周王打天下，因此擺出活力充沛的功夫出招架勢，又因二郎神是會武功的年輕人，所以露出結實又有型的肌肉。「封神榜」每件成品約 16 公分左右，採石粉與波麗灌模塑型後上色，再一隻隻手工細修，各生產 60 個左右，售價 1980 元，成本約占一半，分別在網路及台北東區高級家飾生活用品店販售。

張先生目前採閉關修練式的持續創作，不被商業所打擾，並蘊釀能展現中國文化內涵的主題創作。我們也期待他的新作問世時能讓大家耳目一新，同聲讚嘆。



「二郎神」製作過程-鐵絲骨架→上雕塑土→烘烤後再上土雕塑→上色→最後修正



「地獄」系列場景之一



嬉皮遊記（局部）



創作中的張傳苧



封神榜-妲己、二郎神、姜太公

圖片來源：本研究拍攝與「凡世奇工作坊」網站 <http://www.powder-soul.com/>

附錄（二）、問卷內容：

您好！我是東海大學美術系研究所－美術史與美術行政組的學生，最近在寫一關於台灣人偶的論文.可否麻煩您協助完成此份訪談？此份訪談僅供學術研究，謝謝您的幫忙！

「台灣人偶創意產業的設計要素與市場行銷之研究」問卷調查

項目： _____ 受訪者：

- 1.請問您作品的設計者為何？
2. 作品的製作人為何？或委託何廠商為何？
3. 作品的設計或製做源起
4. 作品的造型取決？有無參考者？為何會有此造型？
- 5.人偶的表達意涵為何？創作自述？
- 6.您的創造過程、所遇困難？
7. 作品的 A.材質、B.尺寸、C.形式、D.年代？
- 8.人偶的結構？是否有分解圖？人偶可動嗎？（若不可動則跳至 10.）
- 9.承上題，若人偶可動，可動的部分組成為何？
- 10.成品的包裝？（若無則至 11.）
- 11.自認為作品特色為何？
- 12.作品他人給的評價→造型上？

13.作品之前或之後是否有一系列創作規劃？若有創作規劃是自發亦或是廠商要求？

14.手工或量產？一日幾個？年產量？或教學所得多少？（連同材料販賣）

15.營利狀況？訂單如何？（若無營利則跳至 20）

16.承上題，訂購客源，外國人或本國人？

17.預估營利為何？

18.營利的用途？

19. 商品的訂價？至目前產質為何？單個成品淨利多少？

20.目前發展狀況？

21.行銷通路為何？

1網路，2實體店面，3報紙廣告，4雜誌廣告，5電視購物頻道 6電視廣告

7書局，8夜市，9大賣場，10百貨公司 11發表會，12媒體報導 A報紙 B雜誌 C網路 D電視 E其他，13俱樂部或同人誌（含網路家族）

14. 其它_____（請說明）

日後若出版專書時，是否願意將資料圖片授權，提供列入介紹作為範例？

請簽名：_____

謝謝您的幫忙與協助！

附錄(三)、漢斯·貝墨與日本藝文界及人偶界的互動一覽表：

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
1902	出生		
1928			土井典出生。
1933	開始製作第一個人偶		
1934	自費出版人偶的攝影集《人偶》。這些人偶照片被巴黎的超現實主義團體高度讚揚，在《牛頭人身怪》雜誌第6期刊登了18張作品照片。		
1935	在參觀了位於柏林 Kaiser-Friedrich-Museun 展示的一對十六世紀的關節連接木偶之後得到靈感。製作第二件腹部為球型的關節人偶「Second Doll」。		
1936	法文版《人偶》(《La Poupée》)發行。	《超現實主義的交流》 山中散生(編)(ボン書店)	
1937	製作「美好的機關	• 山中散生《物體的革命	

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
	<p>槍」 (「La mitrailleuse en etat de grace」) (圖 2-3)</p>	<p>超現實主義的位置》(《物體の革命 オブジェ・シュルレアリストの位置》「みづゑ」 384 号)提到漢斯·貝墨的人偶。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 瀧口修造·山中散生策劃的「海外超現實主義作品展」，介紹了漢斯·貝墨的素描和照片。 • 展覽的專刊《超現實主義畫冊》(《ALBUM SURREALISTE》，みづゑ臨時增刊号)刊登人偶的照片和素描。也包含「第二個人偶」的照片。 	
1938	<ul style="list-style-type: none"> • 2 月妻子肺結核去世。為了避開納粹黨的威脅離開柏林、在巴黎參加「超現實主義運動」。其中包括杜象、恩斯特、門·雷。 		
1939	<p>與詩人喬治·巴代耶 (Georges Hugnet) 合作的《Éditions ciselées en branche》詩畫集出版。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 山中散生〈美術的圓周(三)〉(「みづゑ」417 号)。以漢斯·貝墨《微雕精裝本》(《Éditions ciselées en branche》)作品為封面。 • 山中散生《貝墨的人偶幻想》，工作室(「アトリエ」)16 	

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		卷 11 号。	
1944	與第二任妻子離婚。(1942 結婚)		四谷シモン出生。
1947	喬治·巴代耶的 《Histoire de l'œil》 (修訂版)發行(其中有 6 件漢斯·貝墨的 銅版畫)。		三輪輝子出生。
1949	保羅·艾呂雅·詩集 《與人偶合舞玩耍》 中收錄已出版的「人 偶的遊戲」球體關節 人偶的手工著色照片。		
1950			秋山まほこ出生。
1952			吉田良一出生。
1953	在柏林魯道夫畫廊 (Rudolf · Springer) 舉辦個展舉行個展。 與尤莉卡·祖兒結識， 從 1954 年開始在巴 黎同居。		天野可淡出生。
1955	巴黎的波維書局 (Jacques Pauvert) 舉辦肖像畫個展		恋月姬出生。

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
1957	出版《形象的解剖學》		
1958	拍攝尤莉卡·祖兒的捆綁照片。		
1960	巴黎達尼爾·科迪爾畫廊畫廊(Daniel Cordier)舉辦的「現實主義國際展」(1959.12)展出「旋在空中的人偶」(圖 2-1)。	瀧口修造、秋山邦晴策畫「超現實主義國際展」提及漢斯·貝墨(「みづゑ」663號)。	
1961	版畫集《薩德》出版。		
1962	之前的三本著作合輯發行德語版《人偶》(《Die Puppe》)限定 2000 本	<ul style="list-style-type: none"> • 澁澤龍彦〈她害怕虛弱的回答〉(〈彼女は虚無の返事を怖れる〉)。 • 澁澤龍彦〈人偶塚〉(《推理故事》通卷第 13 號)。 <p>應該是以漢斯·貝墨為論點的短篇小說</p>	
1963		澁澤龍彦〈關於玩具〉(《玩具について》「現代詩」1963 年 3 月號、4 月號)。	
1965	喬治·巴代耶著，漢斯·貝墨插畫	• 澁澤龍彦「女的王國—保羅·德爾沃與漢斯·貝墨	四谷シモン： 參觀過澁澤龍彦策

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
	<p>《愛得華夫人》 (Georges Bataille 《Madame Edwarda》) 內有漢斯·貝墨的 銅版畫 12 件。</p>	<p>「(〈 Paul Delvaux and Hans Bellmer 〉, 《新婦人》)。 • 〈 女的王國—以保羅·德爾沃與漢斯·貝墨為題〉 《幻想的畫廊》收錄) • 漢斯·貝墨「典藏《蛋白石》」—人偶的遊戲 (「collection《Opal》第15輯人偶のたわむれ」編譯=山中散生, プレス・ビブリオ)。 • 澁澤龍彦《玩具考》 (《美術手帖》No.251)。</p>	<p>畫的「女的王國—保羅·德爾沃與漢斯·貝墨」後, 被漢斯·貝墨的人偶攝影及畫作所震撼。</p>
1966	出版素描集。		
1967		<ul style="list-style-type: none"> • 南天竹子畫廊東京店「漢斯·貝墨展」。 • 瀧口修造《漢斯·貝墨展》小冊。 • 澁澤龍彦「痙攣的女性美—漢斯·貝墨個展」東京畫廊「19個超現實主義者展」。 • 澁澤龍彦《幻想的畫廊》, 美術出版社)。 	
1968	出版《道德小論》。	澁澤龍彦「連載〈人工樂園的狩獵—漢斯·貝墨肉體的迷宮〉(《みづゑ》766號)。	<ul style="list-style-type: none"> • 三浦悦子出生。 • 土井典：澁澤龍彦特別向她訂製

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		(以〈漢斯·貝墨肉體的迷宮〉為題《幻想的彼方》收錄)。	與真人身高相等的大型少女服裝模特兒人偶。
1969	Heinrich von Kleist 《木偶劇場》 (《Les Marionnettes》) 出版(內有漢斯·貝墨的銅版畫 11 件)。 在巴黎腦中風發作而半身不遂。	崎乙郎 《幻想藝術的領域》 (講談社現代新書)。	土井典： 澁澤龍彥向她訂製漢斯·貝墨的人偶「偽作」。
1970	尤莉卡·祖兒在漢斯·貝墨的公寓(6樓)投海自殺(10月17號或者19號)。	種村季弘〈反自然的苦痛—漢斯·貝墨〉《美術手帖》No.336》。(〈人偶の解剖学者〉と改題され、《影法師の誘惑》收錄)	四谷シモン： 《太陽》No.80 介紹四谷シモン的人偶。
1971	巴黎國立現代美術中心，「漢斯·貝墨回顧展」 漢斯·貝墨畫集 (《骰子的七眼睛》，FILIPACCHI 法國)	<ul style="list-style-type: none"> • 坂崎乙郎「印象的變革<14>「貝墨」(〈ベルメール—精神の在処を告げる交合する肉体〉《美術手帖》No.339) • ゴルセン〈漢斯·貝墨的情色圖象〉(〈ハンス·ベルメール ヘルマフロディトゥスのイメージのエロティシズム〉譯=種村季弘、福井信雄，《ユリイカ》第3卷13号) 	四谷シモン： 《黑的手帖》第1卷第3号封面刊登少女人偶的照片。同樣的照片被刊登在1972年的《芸術生活》No.277的扉頁、1973年的《愛麗絲的畫本》插圖。
1972		• 坂崎乙郎《印象的變革—	四谷シモン：

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		<p>繪畫的眼睛和想像力》，新潮社。</p> <ul style="list-style-type: none"> 瀧口修造《漢斯·貝墨的斷章》，澁澤龍彥《漢斯·貝墨的人偶哲學》（「g q」第1號） 澁澤龍彥《少女收藏序》，藝術生活 No.277 	<p>製作「德國的少年」（第三件球體關節人偶）。</p>
1973		<p>澁澤龍彥 《人偶愛的形而上學》、種村季弘〈人偶貴種流離譚－純真與陰森的人偶〉（〈人偶貴種流離譚－人偶の無垢と不気味さ－〉， 《藝術生活 No.291》</p>	<ul style="list-style-type: none"> 四谷シモン：10月在銀座·青木畫廊舉辦第1次個展－「未來和過去」。 吉田良一：開始獨自學習製作人偶。
1974		<ul style="list-style-type: none"> 沙倫·亞力山卓與漢斯·貝墨－骰子的7眼睛－超現實主義和畫家叢書》，（《サラヌ・アレクサンドリアン 『ハンス・ベルメール』（骰子の7の目）翻譯 =澁澤龍彥，河出書房新社） 坂崎乙郎《黑的美術館－5漢斯·貝墨》（「小笠原流插花」282号） 澁澤龍彥《人偶愛序說》（第三文明社） 	<ul style="list-style-type: none"> 四谷シモン：人偶「未來和過去」第11次成為東京雙年展的招待作品。 天野可淡：女子美術大學（西洋畫科）畢業（就學時開始製作人偶）。 土井典：在マット・グロッシ畫廊舉辦首次個展－「情色信件」。

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		• 種村季弘《人偶師的誘惑》(冥草舎)	
1975	2月23號、去世(72歲)。根據遺囑，與尤莉卡·祖兒合葬。	• 沙維耶·高提耶 (Xavi`ere Gauthier) 《超現實主義和性》 (翻譯 =三好郁朗，朝日出版) • 《形象的解剖學—未開化的眼睛》(翻譯=種村季弘·瀧口修造，河出書房新社)	• 四谷シモン：隨筆集《西蒙的西蒙》 ¹⁰⁶ • 土井典：銀座三番街展覽室舉辦第2次個展—「窺視的構造」。
1978		法國評論家亞南·朱佛 (Alain Jouffroy)《視覺的革命》，翻譯=西永良成，晶文社)	• 四谷シモン：3月開設人偶教室「École de Simon」 10月、隨筆集《機器機構的神》(イザラ書房)出版
1979			吉田良一：新宿藝術藝廊舉辦第1次個展—「少女」。
1980		《夜想》雜誌二特集 〈漢斯·貝墨〉工作室。 (studio parabolica inc.)	• 吉田良一：7月、目白·竹取物語，舉辦第2次個展 • 吉田良一的抱著的人偶—「少女II」。 • 四谷シモン：12

¹⁰⁶ 日本人偶師的大部分出版品原文書名因在第三章第一節有詳細列出，在此僅列出中文譯名。

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
			<p>月青木畫廊第 2 次個展—「機器機構的少年」。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 恋月姬、秋山まほこ：開始獨自學習製作人偶。
1981			<p>天野可淡：12 月、在銀座小松別館「更染沙藝廊」舉行第 1 回個展。</p>
1982			<ul style="list-style-type: none"> • 四谷シモン：3 月、青木畫廊舉行個人展覽會「愛情、愛情」(「amour、amour」)。 • 天野可淡：11 月在吉祥寺院「Parco gallery」舉行第 2 回個展。
1983	<p>從 12 月至起至 1984 年，巴黎龐畢度藝術中心舉行「漢斯·貝墨照片回顧展」。完整展出漢斯·貝墨影作品全貌。出版《漢斯·貝墨攝影集》(《Hans Bellmer</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 吉田良一：開設「比馬利昂人偶空間」教室(「DOLL SPACE PYGMALION」)人偶教室。 • 四谷シモン：10 月青木畫廊舉行個展—「解剖學

年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
	photographe》)		的少年」。 • 秋山まほこ： 由東京新宿中央 大樓・NC 大廳舉 行第 1 回個展－ 「愛麗絲苑」。
1984		《漢斯·貝墨攝影集》 (序文=澁澤龍彦、編者アラ ン・サヤグ譯者=佐藤悦子、 リブロポート出版)	天野可淡：第二回 創作人偶協會展獲 最優等獎 (The grand prix)
1985	彼得·偉伯與羅伯·舒 特《漢斯·貝墨》(Peter Webb with Robert Short, 《HANS BELLMER》, Quartet Books, London)	• 澁澤龍彦「少女收藏序」 (中公文庫) • 喬治·巴代耶著, 漢斯· 貝墨插畫《愛得華夫人》日 文版, 譯=生田耕作、奢霸 都館)	四谷シモン： 「四谷シモン－人 偶愛」(監修=澁澤 龍彦、攝影=篠山紀 信)(美術出版社)
1986			土井典： 涉谷藝術空間，個 展－《葡萄色的乳 房》。作品集《葡 萄色的乳房》。
1987			• 吉田良一： 作品集「星體遊戲」。 • 秋山まほこ：東 京新宿 PePe せ・ ら一るにて第 2 回個展－「おとも だち」。


年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
1989 1990			天野可淡：作品集《可淡人偶》，1990)11月1日上午11點10分、去世。
1991			<ul style="list-style-type: none"> • 吉田良一：作品集《解體人偶》 • 秋山まほこ：作品集《安琪》(《Ange》)。
1992		<ul style="list-style-type: none"> • 《尤莉卡·祖兒與漢斯·貝墨》(《UNICA ZÜRN et HANS BELLMER》，Le Réservoir Des Sens) • Pieyre de Mandiargues《漢斯·貝墨殘酷的寶藏》(譯 =伊勢浩朗，「ユリイカ」第24卷第9號) 	天野可淡：作品集《天野可淡人偶回顧集》。
1995		《人偶－漢斯·貝墨人偶攝影集》(《The DOLL－ハンス・ベルメール人偶写真集》，河出書房新社)	<ul style="list-style-type: none"> • 吉田良一：作品集《解體人偶II》。 • 天野可淡：CD-ROM《天野可淡人偶作品集》。
1996			吉田良一：CD-ROM《解體人偶－吉田良一人偶


年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
			作品集》。
1997			三浦悦子入吉田良一開設的《比馬利昂人偶空間》教室學習製作人偶。
1998			恋月姬：作品集《人偶姬》。
1999			恋月姬：第1次個展「神聖的靈柩」(札幌鐘樓)。 第2次個展「月的靈柩」展(東京原宿)
2000			<ul style="list-style-type: none"> • 恋月姬：作品集《震動的眼皮》。 雜誌《Prints21》特集。 〈戀月姬—少女繭〉 • 四谷シモン：四谷シモン「人偶愛」展(-2001年)。 • 三浦悦子：首次個展「義躰整形院回廊」，原宿設計藝廊
2001		<ul style="list-style-type: none"> • 尤莉卡·祖兒遺稿集《白色小屋的休假》(《メゾン・ 	<ul style="list-style-type: none"> • 三浦悦子：個展


年	漢斯·貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		<p>ブランシュでの休暇》、 澀澤龍彦漢斯·貝墨論文 彙編</p> <ul style="list-style-type: none"> • 《童女的樂園》 (《ファンム・アン・ファン の樂園》ガレリア・アミ カ) 	<p>「義躰人偶展」, 涉 谷甘必大。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 吉田良: 作品集 《靈魂的人偶》。
2002		<p>同人誌《魔王》 創刊號卷頭特集—〈貝墨 與烏蘇拉·那蘇斯琪〉, 書 肆長生者畫報)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 吉田良: 作品集 《解體人偶》 (fantasm)。 • 四谷シモン: 《人偶作家》。 • 三浦悦子: 二人 展「奇種閱覽 室」, 涉谷「裝飾 5號藝廊」
2003		<p>「今日的人偶藝術— 想念的造形」展(東京國立近 代美術館工藝館)。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 土井典: 在銀座 翼展藝術長廊舉辦 個展「偽少女」。 作品集《偽少女》。 • 三浦悦子: 《義躰少女 GISHIN SYOJYO》, カンゼン 出版。
2004		<ul style="list-style-type: none"> • 「動畫電影『攻殼機動隊—無 辜』公開記念—球體關節人偶 展, 純真的人偶」 (東京都現代美術館)。 	<ul style="list-style-type: none"> • 秋山まほこ: 作品集《在瑠璃色 的夜晚, 少女被邀 請至金魚樓》。

年	漢斯・貝墨的簡歷	日本的介紹 (展覽、書籍、雜誌等)	日本人偶師的動向
		<ul style="list-style-type: none"> • 《人偶－漢斯・貝墨 人偶攝影集》(エディシオ ントレヴィル／河出書房 新社)。トレヴィル版 (1995)修訂版 • 《漢斯・貝墨攝影集》。 (ブッキング)。リブロポー ト版(1984)再版。 	<ul style="list-style-type: none"> • 恋月姬： 作品集《月的神 殿》。

附錄（四）、代表性日本當代球體關節人偶藝術家簡歷一覽表：

人形師	簡歷
<p data-bbox="292 510 448 640">土井典 Doi Nori</p> 	<p data-bbox="531 409 1361 824">1928 出生。 1955 女子美術畢業的同年在人體模特兒製作公司工作直到1975年。 1968 濫澤龍彥向她訂製人偶。 1969 濫澤龍彥向她訂製漢斯·貝墨的人偶。 1974 より人偶個展開始。 1980 夜想誌2号製作主題人偶(にオブジェドール)。</p> <p data-bbox="531 857 863 891">【主要個展・展覽會】</p> <p data-bbox="531 920 1361 1529">1974 舉辦首次個展－「情色信件」(エロティックな函)，MATO GROSSO 畫廊(譯註：巴西的城市－マット・グロッシ)。 1975 第2次個展－「窺視的構造」，銀座三番街展覽室。 1986 「葡萄色的乳房」，涉谷藝術空間(Art Space)。 2003 「偽少女」，在銀座翼展藝術長廊。 2004 聯展「動畫電影『攻殼機動隊－無辜』公開記念－球體關節人偶展，純真的人偶」(「映画『イノセンス』公開記念押井守監修－球體關節人偶展「DOLLS OF INNOCENCE」)，東京都現代美術館。</p> <p data-bbox="531 1563 679 1597">【出版品】</p> <p data-bbox="531 1626 1361 1910">作品集《葡萄色的乳房》(ペヨトル工房出版，1986)。 作品集《偽少女》出版(論創社，2003)。 《日本人偶論壇 No.27 封面藝術家訪問》 (《ドール・フォーラム・ジャパン 27号にカバーインタビュー紹介，2000)。</p> <p data-bbox="531 1944 1361 2033">相關網站： http://www.linkclub.or.jp/~tassok/doinori/entree_1.htm</p>

人形師	簡歷
<p data-bbox="272 412 563 577"> 四谷シモン (よつや シモン) YOTSUYA Simon </p> 	<p data-bbox="592 286 1182 320">1944 生於東京。幼年時期就開始作人偶。</p> <p data-bbox="592 349 991 383">1962 現代人偶美術展入選。</p> <p data-bbox="592 412 1406 512">1965 接觸到漢斯·貝墨的人偶作品、並開始做球體關節人偶。</p> <p data-bbox="592 542 1283 575">2002 NHK「遇見美」特集(「美と出会う」)。</p> <p data-bbox="603 604 911 638">【主要個展・展覽會】</p> <p data-bbox="592 667 1422 768">1973 首次個展「未來和過去的前夕」(「未来と過去のイヴ」)。</p> <p data-bbox="592 797 1182 831">2000~2001 全國5都市大規模的巡迴展。</p> <p data-bbox="592 860 1414 960">2003「今日的人偶藝術—想念的造形展」(「今日の人偶芸術—想念の造形展」)，國立近代美術館。</p> <p data-bbox="592 990 1430 1090">2004「人偶 POUPEES 展」，巴黎市立聖皮耶大會堂(La Halle Saint-Pierre)主辦，四谷シモン策展。</p> <p data-bbox="671 1120 1430 1220">聯展「動畫電影『攻殼機動隊—無辜』公開紀念—球體關節人偶展，純真的人偶」，東京都現代美術館。</p> <p data-bbox="603 1249 831 1283">【著作・出版品】</p> <p data-bbox="592 1312 1430 1473">1975 散文集《西蒙的西蒙》 (《シモンのシモン》，イザラ書房，譯註=izara=イザラ=泰文：自由)。</p> <p data-bbox="592 1503 1414 1603">1978 散文集《機械機關的神》(《機械仕掛の神》，イザラ書房)。</p> <p data-bbox="592 1632 1329 1666">1985 作品集《四谷シモン—人偶愛》，美術出版社。</p> <p data-bbox="592 1695 1430 1796">1998 作品攝影集《自戀—四谷西蒙》(《NARCISSISME 四谷シモン》，書肆山田)。</p> <p data-bbox="592 1825 1198 1859">2002 自傳《人偶作家》，講談社現代新書。</p> <p data-bbox="592 1888 1430 1989">2003 作品攝影集《醫院藝廊—2001-2003 的 717 天》(《病院ギャラリー—717DAYS 2001-2003》，心泉社)。</p> <p data-bbox="592 2018 1174 2051">相關網站：http://www.simon-yotsuya.net</p>

人形師	簡歷
<p data-bbox="231 409 486 510">三輪輝子 MIWA Teruko</p> 	<p data-bbox="531 286 1061 450">1947 年生 1970 東京藝術大学日本畫科畢業 1978 開始創作素瓷人偶(Bisque Doll)</p> <p data-bbox="531 544 850 577">【主要個展・展覽會】</p> <p data-bbox="531 607 1332 831">1981 第一回個展 佳麗寶大樓(Kanebo Building)。 1983 第二回個展 西武池袋。 1987 第三回個展 銀座松屋，之後一、二年都在此展出。 1988 廣島星大樓創作人偶大賞特別賞受賞。</p> <p data-bbox="531 860 1364 958">1995 日、美人偶藝術文化交流事業。(參加東京都國際和平文化交流基金助成事業)</p> <p data-bbox="531 987 1364 1086">1998 在伊豆高原設立「三輪輝子創作人偶館」(「ミワドル」)。</p> <p data-bbox="531 1115 1364 1214">2004 聯展「動畫電影『攻殻機動隊—無辜』公開記念—球體關節人偶展，純真的人偶」，東京都現代美術館。</p> <p data-bbox="531 1308 805 1341">【美術館收藏作品】</p> <p data-bbox="531 1370 1157 1534">ロザリーワイエル人偶美術館(美國西雅圖)。 伊豆高原，關口榮師人偶花園 (セキグチ・ドールガーデン)。</p> <p data-bbox="531 1563 1189 1597">相關網站：http://www.jade.dti.ne.jp/~miwadoll/</p>

人形師	簡歷
<p>秋山まほこ AKIYAMA Mahoko</p>	<p>1950 出生。</p> <p>1980 開始獨自學習制作人偶。</p> <p>【主要個展・展覽會】</p> <p>1983 「艾莉絲苑」(アリス苑)，東京新宿中心大樓・NC 廳 (新宿センタービル・NC ホール東京)。</p> <p>1987 「朋友」(「おともだち」)，東京せ・ら〜る。</p> <p>1988 「有善的荊棘」(「優しい棘」)，東京・美薔樹。</p> <p>1998 「空氣的翅膀」(「空氣の翼」)，東京せ・ら〜る。</p> <p>2003 「空色的圖形」，東京・銀座小野畫廊 「球體關節人偶展」。</p> <p>「在瑠璃色的夜晚，少女被邀請至金魚樓」(「ある瑠璃色の夜 金魚樓に招かれし乙女たちは」)東京涉谷，瑪麗亞的心臟。</p> <p>2004 聯展「動畫電影『攻殻機動隊—無辜』公開記念—球體關節人偶展，純真的人偶」，東京都現代美術館。</p> <p>【著作・出版品】</p> <p>《日本人偶論壇》(《Doll Forum Japan》)連載〈人偶愛的精神分析〉並附插畫。</p> <p>《朝日・ソノラマ雜誌》(norama)封面(〈ほんとにあった怖い話〉，電腦繪圖：氷住羊)。</p> <p>教養文庫法蘭西幻想小說《魔眼》等封面。</p> <p>1991 《安琪》(《Ange》，トレヴィル)。</p> <p>2004 《在瑠璃色的夜晚，少女被邀請至金魚樓》(エディシオントレヴィル／河出書房新社)。</p> <p>NHK TV 「青少年音樂秀」(「ヤングミュージックショー」)</p> <p>NHK 衛星 「聲音系譜圖」(「オーディオグラフィック」)</p> <p>相關網站：wwwb.jnc.ne.jp/mahokodoll</p>

人形師	簡歷
<p>天野可淡¹⁰⁷ KATAN AMANO</p>	<p>1953 東京都世田谷區出生。</p> <p>1974 女子美術大學西畫科、在學中開始製作人偶。</p> <p>1985 國立創作人偶教室設立、主持。</p> <p>1988 成為「比馬利昂人偶空間」工作室教師。</p> <p>1990 車禍死亡。同年、現代童画展與遺作同時出版。</p> <p>1991 遺作出版。同年在東京開辦遺作展。</p> <p>【主要個展・展覽會】</p> <p>1981 個展，東京・更染沙藝廊。</p> <p>1982 個展，吉祥寺・公園藝廊(「Parco gallery」)</p> <p>1983 個展「公園風景」，東京涉谷公園「PARCOVIEW」)</p> <p>1984 第二回創作人偶協會展※グランプリ、獎勵賞受賞。</p> <p>1985 初展(東京・東京都美術館)</p> <p>※以後、86年、87年、89年、90年皆有展出。</p> <p>第一回人偶達展，東京・銀座春天(プランタン)</p> <p>※審査員 特別賞受賞。</p> <p>個展 東京・青山德國文化會館(「OAG hall」)。</p> <p>1986 東京人偶藝術家(アーティスト)56人展，</p> <p>東京・池袋 陽光購物中心(サンシャインプラザ)</p> <p>第二回人偶達展，東京・銀座春天。</p> <p>※テクニック賞受賞</p> <p>個展(莊・東京)※以後、同會場2次展出。</p> <p>1987 現代童画展(東京都美術館・東京)</p> <p>※初出品、獲頒獎勵賞。之後、會員推派在88年、89年出品。</p> <p>1989 個展，東京・狹長屋美術館(ストライプハウス美術館)。</p> <p>2004 聯展「動畫電影『攻殻機動隊一無辜』—球體關節人</p>

¹⁰⁷吉田良一與天野可淡同為人偶作家，兩者是夫妻關係，天野可淡作品由他掌鏡，並合開「比馬利昂人偶空間」工作室。

	<p>偶展，純真的人偶」，東京都現代美術館。</p> <p>【其他活動】</p> <p>劇場・電影中的作品協力。</p> <p>【著作・出版品】</p> <p>1989 作品集《可淡人偶》(《KATAN DOLL》)，トレヴィル。</p> <p>1990 作品集《可淡的幻境》(《KATAN fantasm》)，トレヴィル。</p> <p>1992 作品集《可淡人偶回顧展》(《KATAN DOLL RETROSPECTIVE》)，トレヴィル。</p> <p>1995 CD-ROM《可淡人偶》(《KATAN DOLL》)，シンフォレスト。相關網站： http://pygmalion.mda.or.jp/katan/katan.html</p>
--	--

人形師	簡歷
<p data-bbox="295 472 422 517">恋月姫</p> <p data-bbox="252 539 466 577">こいつきひめ</p> <p data-bbox="221 600 496 638">KOITSUKIHIME</p> 	<p data-bbox="531 349 671 387">1955 生。</p> <p data-bbox="531 416 1026 454">1980 左右開始獨自學習製作人偶。</p> <p data-bbox="531 483 1058 521">1996 開始使用瓷器為素材進行創作。</p> <p data-bbox="531 551 850 589">【主要個展・展覽會】</p> <p data-bbox="531 618 1362 707">1987 天草島原之亂 350 年祭展中「天草四郎像」製作。並在熊本 3 個地方巡迴展出。</p> <p data-bbox="531 736 1362 902">1997 仙台 141 「終極巴洛克」(「ウルトラ・バロック」) 展、製作墨西哥的守護神—流血淚的露西亞像(「メキシコ・メルカドの守護神の—血の涙を流すルチア像」)。</p> <p data-bbox="531 931 1362 1021">1999 「聖的靈柩」展(「聖なる柩」)，札幌時計台「月的靈柩」展(「月の柩」)，東京・原宿。</p> <p data-bbox="531 1050 1362 1283">2004 「癡狂萬神殿—月の神殿」(「Lunatic Pantheon—月の神殿」)，京都・ARTZONE。 聯展「動畫電影『攻殻機動隊—無辜』公開記念—球體關節人偶展，純真的人偶」，東京都現代美術館。</p> <p data-bbox="531 1312 770 1350">【著作・出版品】</p> <p data-bbox="531 1379 1010 1417">1998 作品集《人形姫》，小學館。</p> <p data-bbox="531 1447 1362 1536">2000 《震動的眼皮》(《震える眼蓋》，角川書店)雜誌 Prints21 《戀月姫†少女繭》特集刊載。</p> <p data-bbox="531 1565 1329 1603">2004 作品集《月的神殿》(ステュディオ・パラボリカ)</p> <p data-bbox="531 1632 1249 1671">2006 作品集《人形月—恋月姫》(小學館，東京)。</p> <p data-bbox="531 1700 1106 1738">相關網站：http://koitsukihime.cool.ne.jp/</p>

人形師	簡歷
<p style="text-align: center;">三浦悦子 MIURA Etsuko</p>	<p>1968 生。</p> <p>1997 「比馬利昂人偶空間」入學。</p> <p>2000 「比馬利昂人偶空間」畢業。</p> <p>【主要個展・展覽會】</p> <p>1999 「比馬利昂人偶空間」人偶展 「'99 展覽」 (「EXHIBITION'99」, 原宿 THE GROUND)</p> <p>2000 首次個展「義躰整形院回廊」, 原宿設計藝廊(デザインフェスタギャラリー)。</p> <p>2001 個展「義躰人偶展」, 涉谷甘必大(Gambetta) [演出・SOUND: 菊地拓史氏]</p> <p>2002 原宿 LAFORET 美術館展出, 「原宿歌德與羅莉塔博覽會」, (原宿 ラフォーレミュージアム)。</p> <p>2002 二人展「奇種閱覽室」, 涉谷「裝飾 5 號藝廊」(Gallery LE DECO 5)由良瓏砂氏策展。</p> <p>2003 人偶組・魔浮主催八人展「人偶藝術展—時間旅行」 (「ドールアート展 TIME TRIP」), 涉谷「東急東橫特別沙龍」。</p> <p>2004 聯展「動畫電影『攻殻機動隊—無辜』公開記念—球體關節人偶展, 純真的人偶」, 東京都現代美術館。</p> <p>【著作・出版品】</p> <p>2003 《義躰少女》(《GISHIN SYOJYO》), カンゼン出版。</p> <p>2005 《義躰標本室》(《Specimen room of GISHIN》), Parabolica 企画 / 出版。</p> <p>2006 《科學怪人的新娘》(《フランケンシュタインの花嫁》), エディション・トレヴィル出版。</p> <p>相關網站：http://dolly.vivian.jp/gsn_doll/</p>

附錄（五）、2003 年-2007 年臺灣人偶相關活動：

2002/10/5-2007/4/29，共約 16 場，「**開拓動漫祭**」(**Fancy frontier**)

主辦單位：開拓動漫畫情報誌

活動地點：臺北世界貿易中心第二展覽館、臺大體育館等。

活動內容：日本知名漫畫家簽名會、動畫歌手、知名動畫導演、同人誌即賣會、動畫歌曲演唱會、角色扮演等。

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%96%8B%E6%8B%93%E5%8B%95%E6%BC%AB%E7%A5%AD>

2003/04/25-05/04（北）、2003/05/09-05/18（高）「**日本人偶藝術展**」

主辦單位：台北國立歷史博物館、高雄市歷史博物館、日本交流協會

活動地點：台北國立歷史博物館、高雄市歷史博物館

活動內容：展品主要分為女兒節、五月、能、文樂、歌舞伎、羽子板、京都、仕女、博多等各種人偶作品，採不同材質、形姿表現方式，透過數代「無形文化財」師傅之巧手，以積淀久遠的薪傳經驗，將歷史文化藝術之結晶，化為每件精彩的作品。同時藉由「人偶藝術」的文化意涵，使我們更深刻的了解，蘊含於內的民俗風情、神話傳說及歷史人物之種種，實具深刻之文化藝術意義。

<http://webtitle.nmh.gov.tw/museum/2003/s10.htm>

2003/09/14-10/29 「**2003 大溪人偶節**」

主辦單位：大溪鎮衛生所、綠色台灣文教基金會

活動地點：桃園縣大溪中山老街

活動內容：霹靂劇場、霹靂人物 COSEPLAY 走秀、大溪旅遊影像展等、大漢溪流域中上游生態影像展等。

2004/06/25-27 「**香港台北玩具創作大展**」

主辦單位：台北怪獸國際有限公司

活動地點：京華城 11 樓文化會館

2004/07/22-12/12 「**掌中乾坤—高雄布袋戲春秋**」

主辦單位、活動地點：高雄市歷史博物館

活動內容：以六百多件珍貴布袋戲相關文物與田野調查，呈現高雄布袋戲與內、外台戲劇團的脈絡，展場布置結合傳統與現代科技。

2004/08/21-10/31 「**虛擬的愛－當代新異術**」

活動地點：台北當代藝術館

活動內容：陸蓉之女士策劃展出，希望透過最具生動表情的動漫畫和當代藝術對話的方式，重新對動漫文化提出新詮釋。

http://www.mocatapei.org.tw/box_exh/ex930821/index_ft.htm

2004/12/24-2005/02/28 「**2005 國際玩具嘉年華**」

主辦單位：苗栗縣政府、三義鄉公所、台灣省玩具暨兒童用品工業同業公會

活動地點：苗栗縣三義鄉西湖渡假村

活動內容：國際玩具主題區、網路科技遊戲區、霹靂多媒體專區、童玩互動遊戲區等。

<http://www.dxtoy.com.tw/http/2005toy.htm>

2005/01/15-01/23 (高)、2005/01/28-02/06 (北)

「**跳！動！變！日本江戶時期機械人偶展**」

主辦單位：國立科學工藝博物館、台北國立歷史博物館、日本交流協會

活動內容：江戶時期日本受歐洲自動人偶的啟發，發展出自己的機械人偶；除成為宮廷社交饋贈的禮物外，也在各種慶典中擔任神與人溝通的重要角色。都市中新興的劇場也使機械人偶大為流行，同時影響文樂與歌舞伎。所有展品有日本專業師傅親自操作示範及解說。

<http://www.nmh.gov.tw/htm/2005-01/S4.htm>

2005/06/07-07/07 「**2005 台灣設計師玩具角色設定大賞－主角不是人**」

主辦單位：中華民國設計師協會

活動內容：設計師創作玩具(俗稱公仔)具有獨特迷人的魅力，目前國內對於設計師玩具已漸漸有概念，也開始有許多人進行創作。中華民國設計師協會為鼓勵創意與內容創作，以藝術、美學、創意、科技和視覺技巧，透過設計師玩具角色設定之徵選，活絡創作風氣，並讓相關產業資源充分結合，共同提升台灣競爭力。

2005/08/11-08/14 「**2005 台北國際玩具創作大展**」

主辦單位：台北怪獸國際有限公司 / TOY LEAGUE TAIWAN

活動地點：京華城 11F 文化會館

活動內容：美、英、澳、紐、日、台等多國設計師參加，將世界各地將

近 110 位出色設計師作品全數帶到台灣，將展覽拉到國際檔次水準。

<http://vovo2000.com/phpbb2/viewtopic-6870.html>

2005/10/01-10/10 「**2005 高雄縣偶藝文化節**」

主辦單位：文建會、高雄縣政府

活動地點：高雄縣興達港情人碼頭、皮影戲館、學校、廟口

<http://formosa-festival.cca.gov.tw/2005/chinese/tour/k.htm>

2005/10/23 「**2005 大溪人偶節**」

主辦單位：達文西瓜藝文館

活動地點：桃園縣大溪鎮登龍路運動公園

活動內容：霹靂人物 COSEPLAY 走秀、小學及大學布袋戲社團演出、消防宣導、衛教宣導等。

<http://oldstreet.com.tw/2005pili/pili.htm>

2006/01/21-02/05 「**2006 高雄縣國際娃娃節-偶藝嘉年華活動**」

主辦單位：文建會、高雄縣政府

活動地點：高雄縣衛武營

活動內容：霹靂、芭比、皮影戲、傀儡戲、中外經典戲偶現場大車拚。
八大場館包括：歡樂遊戲王國、轟動武林館、影ㄟ厝、掌中劇團、傀儡屋、時尚娃娃館、偶藝文化館、偶的食堂。

2006/07/06-09 「**2006 台北國際玩具創作大展**」

主辦單位：台北怪獸國際有限公司 / TOY LEAGUE TAIWAN

活動地點：京華城 Mira9F

<http://home.pmo.com.tw/pmo/monster/monster/index.htm>

2006/07/01-08/15 「**駁二文化公仔創意大賽**」

主辦單位：高雄市政府文化局、中華民國設計師協會、東方技術學院

活動內容：以發揚高雄城市特色為主，徵求能代表「高雄市」的公仔吉祥物。

<http://sub.khcc.gov.tw/toy/>

2006/8/17~8/27 「**2006 台中第一屆國際公仔創玩大展**」

主辦單位：台中中友百貨、鼎美玩具、B.B BIRDY。

活動地點：台中中友百貨 C 棟 13F 國際大廳

活動內容：公仔主題館：香港 Red Magic、HUSKY X3、CAT，國際創玩團體 FLYING CAT，新加坡首席設計團隊 trexi；以模擬真實現場而製作之場景特區等。

<http://www.chungyo.com.tw/news/news.asp?news=2&title=44>

2006/09/09-10/22 「駁二國際文化公仔創意特展」

主辦單位：高雄市政府文化局

活動地點：駁二藝術特區之 C5 台糖倉庫

活動內容：公仔設計師聯合簽名會、公益拍賣活動、公仔創作研習營、公仔設計講座等。

<http://sub.khcc.gov.tw/arttoys/>

2006/11/04 「大溪韭香戲偶情暨大溪人偶節」

主辦單位：桃園縣政府與大溪鎮農會

活動地點：桃園縣大溪鎮月眉停車場

活動內容：結合同人志、布袋戲人偶、COSPLAY 走秀、地方特產、民俗技藝、促銷大溪韭菜與韭菜佳餚等。

<http://oldstreet.com.tw/2006pili/pili.htm>

2007/02/10-03/04 「娃娃國、衛武營 DOLL WORLD」

主辦單位：文建會、高雄縣政府

活動地點：高雄縣鳳山市衛武營

活動內容：六大國際主題館、國內外偶藝團體、遊樂園區、星際大戰收藏人偶、COSPLAY、Toy2r Qee 藝術公仔等。

http://ettoday.com/events/dolls_world/index.htm

2007/05/12-06/12 「第三屆設計師玩具角色設定大賞」

主辦單位：中華民國設計師協會

<http://toy07.designer.org.tw/>

2007/07/05-08 「2007 台北國際玩具創作大展」

主辦單位：台北怪獸國際有限公司 / TOY LEAGUE TAIWAN

活動地點：京華城 Mira9F

<http://home.pmo.com.tw/pmo/monster/monster/index.htm>